



**HYBRIDE ÄSTHETISCHE  
FORMEN  
IM SKULPTUREN  
THEATERRAUM VON  
RYAN  
TRECARTIN**

EINE UNTERSUCHUNG  
ZU SITE VISIT

von  
CARINA LÜSCHEN

Hybride ästhetische Formen im skulpturalen Theaterraum von Ryan Trecartin.  
Eine Untersuchung zu „Site Visit“

Theoretischer Teil der Masterarbeit  
von Carina Lüschen  
Hochschule für bildende Künste  
Schwerpunkt: Theorie und Geschichte  
Matrikel-Nr: 12829  
Sommersemester 2015  
Betreuende Professoren:  
Dr. Michael Diers  
Thomas Demand

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung	S. 5
Zu Ryan Trecartin	S. 6
Zum Begriff der Hybridität	S. 7
Site Visit	S. 9
Werkbeschreibung	
Der Freimaurertempel ein Austragungsort	S. 16
Das Multiversum	S. 18
Beschreibung der Ebenen	S. 18
Ausstellungssort	
Kameraperspektiven	
Handlung	
Koexistenz verschiedener Zeitkonzepte	
Assoziationen	
3D-Animationen	
Motive im filmischen und in der Kostümierung	S. 21
Jurassic Park	
NASA	
Coca-Cola	
Zeltlager	
Zimmerpflanzen	
Haustier	
Parkoursportler	
Drohnen	
Green-Screen	
Theaterraum	
Apokalypse	
Telfar	
Kleidung	
Gesichtsfarbe	
Zombie Motiv	
Explorermotiv	
Überleben in der Wildnis	
Motive in den 3D Animationen	S. 31
Requisiten	
Innenräume	
Dino-Katzen	
Landschaften	
arktische Wildtiere	
Logos	
das Ornamentale	

Hybridisierung in Site Visit	S. 34
Der dritte Raum	S. 36
Stuhlhaufen	
der zerstörte Coca-Cola Automat	
Das Zelt	
Reproduzierte Innenräume	
Black/Whitefacing	
Der groteske Leib	
Identität	
Feedback-Schleife	
Technologie	
Archiv	
Autor	
Entmaterialisierung	
Geschlecht	
Schlussbetrachtung	S. 53
Aussichten	S. 53
Anhang	S. 61
Literaturverzeichnis	S. 65
Internetquellen	S. 67
Abbildungsverzeichnis	S. 70
CD	S. 71

## Einleitung

In der vorliegenden Schrift mit dem Titel „Site Visit. Hybride ästhetische Formen im skulpturalen Theaterraum von Ryan Trecartin“ sollen verschiedene Elemente und Motive der künstlerischen Arbeit „Site Visit“ aus dem Blickwinkel der Hybriditätskategorie betrachtet werden. Ziel ist demnach eine Erkundung der Hybridbildung, um sowohl theoretische Möglichkeiten zu beleuchten, als auch ihre Grenzen ausfindig zu machen. Der Blick für Mischformen, Übergänge, Dissonanzen und Zwischenräume soll im Rahmen der Arbeit geschärft werden, denn Ryan Trecartin stellt in Zusammenarbeit mit Lizzie Fitch und Rhett LaRue als Kollaborator unterschiedliche Aspekte des Hybriden auf eine zeitgenössisch radikal-reflexive Weise dar. Sie zeigen mit ihrer ortsspezifischen Installation, welche im September 2014 im „KW Institute for Contemporary Art“ Berlin eröffnet wurde, was es bedeutet, wenn unterschiedliche Realitätsebenen sich gegenseitig informieren und durchdringen. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf dem Zusammenspiel von physisch-materiellen und virtuellen Aspekten.

Um grundlegendes Verständnis dafür zu schaffen, wird vorerst ein Überblick über den Künstler und seine Arbeitsweise gegeben sowie der Begriff der Hybridität beleuchtet, um Potenziale und Lesarten auszuloten. Anschließend folgt eine umfassende Werkbeschreibung mit einer Erläuterung des Geschehens im dazugehörigen Mehrkanalfilm, um darauf aufbauend sowohl dessen Austragungsort als auch die unterschiedlichen Ebenen in „Site Visit“ im Hinblick auf ein Multiversum zu beschreiben. Wichtige Aspekte zur Darstellung von divergierenden Schichtungen spielen hier die Institution, die Kameraperspektiven sowie die Handlung im Film, die Koexistenz unterschiedlicher Zeitkonzepte und die 3D-Animationen, welche von Rhett LaRue stammen. Innerhalb von diesem Rahmen werden im folgenden Teil der Schrift die wiederkehrenden Motive im Filmischen und in der Kostümierung sowie in den 3D-Animationen beschrieben, untersucht und erläutert. Die Motive überlagern sich teilweise, demnach werden sie einzeln analysiert sowie im Kontext der Arbeit „Site Visit“ eingeordnet.

Im Anschluss wird im Speziellen auf die Hybridisierung als eine Möglichkeit zur Neuordnung und Transformation von bestehenden Denk- und Handlungsmustern oder Raum- und Zeitstrukturen zugunsten eines „dritten Raumes“ eingegangen. Dieser generiert Situationen und Effekte innerhalb jenes Multiversums, die materielle und zeitgleich virtuelle Eigenschaften aufweisen oder hybride Formen aus anderen Kontexten erschaffen. Hier liegt die Aufmerksamkeit auf Techniken zur Darstellung von virtueller Qualität, Koexistenz unterschiedlicher Realitätsebenen in einem Knotenpunkt, Räumen im Raum, Subjektivierungsprozessen, Dehierarchisierung, grotesker Leibeskonzepion, hybrider Identität oder Entmaterialisierung. Als eine Folge jenes „new natural“ werden konvergierende Konzepte von dem Archiv, dem Autor und Geschlecht vorgestellt. Nach einer Schlussbetrachtung folgt am Ende der Schrift eine kritische Reflexion mit Überlegungen zu weiterführenden Auseinandersetzungen, die das Werk „Site Visit“ bieten könnte.

Angehängt wird ein Interview, das die Verfasserin mit Rhett LaRue geführt hat sowie Material, das sie von weiteren Personen wie Ellen Blumenstein oder den stellvertretenden

Galerien zugespielt bekommen hat. Hier werden die Thematik der vorliegenden Schrift sowie diesbezügliche Gedanken der Autoren aufgezeigt. Rhett LaRue hat als Animator die Filme, die er seit 2013 zusammen mit Ryan Trecartin macht, auf grundlegende Weise bestimmt und verändert.<sup>1</sup>

## Zu Ryan Trecartin

Der 1981 in Texas geborene Künstler studierte an der Rhode Island School of Design und arbeitet seit 2000 mit der Bildhauerin Lizzie Fitch zusammen, er lebt und arbeitet nach einer Umsiedlung aufgrund des Hurricane Katrina in Los Angeles. Dort bezieht Ryan Trecartin sein soziales Umfeld mit in kollektive Arbeitsprozesse ein, indem er zwar ein gut durchdachtes Skript für die Dreharbeiten seiner Filme vorgibt, den zahlreichen Performern, die darin auftauchen, aber genügend Freiraum zur Improvisation gibt. Der Künstler bezeichnet sich entsprechend als Filmemacher und schafft dichte, vielschichtige Erzählungen, welche häufig von komplexen Charakteren getragen werden, die uns befremden und zugleich bekannt erscheinen.<sup>2</sup> Sie rufen Sätze wie „The further we move away from humanity, sexism becomes like the coolest style!“<sup>3</sup> In Form und Inhalt greifen seine Filme die zeitgenössische Ästhetik sowie sozialen Normen verschiedener Bereiche der Kultur oder Konsumgesellschaft auf.<sup>4</sup>

Von Kritikern üblicherweise im Bereich des Subversiven verortet, verweist die Ästhetik seiner Arbeit auf ein visionäres Verständnis der Veränderungen unserer Gegenwart und eine Vielzahl von kunstgeschichtlichen Beziügen. Sowohl Cindy Shermans Befragung an Identität, Sexualität und Rollenbilder im fotografischen Bild als auch Bruce Naumanns Subjektivierungsstrategien des Ortes in „Mapping the Studio I (Fat Chance John Cage), 2001“ spielen dabei eine Rolle. Joan Jonas Projekte zur optischen Verdoppelung von Bedeutungsbenen und Rückkopplungseffekten zum Publikum als eine der Grundlagen des Genres „Video-Performance“ prägt den Performance-Begriff, auf welchen ich zu einem späteren Zeitpunkt hinsichtlich der „autopoietischen Feedbackschleife“ erneut eingehen werde. Zusammengesetzt mit Elementen, die einen spielerisch-dadaistischen Charakter aufweisen und Hugo Ball als historische Leitfigur voraussetzen, oder mit Strategien der Überforderung, wie Thomas Hirschhorn sie ebenfalls anwendet, ergibt sich ein facettenreicher Kosmos. Die Spannweite umfasst weiterhin Verweise auf performativ-körperbezogene Akte des menschlichen Daseins wie Mika Rottenberg es insbesondere hinsichtlich Körperflüssigkeiten und -formen thematisiert, als auch auf die grotesk animierten Figuren von Natalie Djurberg. Ebenso die manieristische Überladenheit, die für sich selbst steht und ein Zeitalter beschreibt,

1 vgl. Holt mich hier raus! Ryan Trecartin und Klaus Biesenbach im Gespräch, Monopol 09/14

2 vgl. KW Berlin Herbstprogramm, Ellen Blumenstein: Kuratorisches Statement

3 vgl. Borcherdt, Gesine: Internet direkt hinter dem Sehnerv. Die Kunst Werke zeigen jetzt  
Ryan Trecartin – einen der herausragendsten Künstler der Generation der Digital Natives. Art Magazin 12/09/2014

4 vgl. ebd

an dem die Kaufmänner an die Stelle des Heiligen im Bilde traten, ist eine historische Bezugnahme. Doch weder die Dynamik einer *figura serpentinata*, noch die Dimension der Deckenmalerei, welche sowohl einen Verweis auf das himmlische Jenseits als auch einen realistischen Abbildgedanken des hinter der Konstruktion liegenden physischen Himmels umfasst, vermögen das Werk von Ryan Trecartin ausreichend zu erklären. Seine Abschlussarbeit „A Family Finds Entertainment“<sup>5</sup> erlangte große Aufmerksamkeit und leitete Thematiken ein, die in darauf folgenden Arbeiten immer wieder aufgegriffen wurden: Identität als Rollenspiel, der Kampf zwischen individuellem Ausdruck und Gruppenzugehörigkeit, familiäre Strukturen, Queer-Theorie, Globalisierung sowie weniger abstrakte Gegenstände wie Hauspartys, Make-Up oder Plakatfarbe. Seine Arbeiten teilt er im Internet auf vimeo<sup>6</sup> und youtube<sup>7</sup>, um sie als Betrachter online vor dem PC erleben zu können, bei Ausstellungen jedoch übernimmt Lizzie Fitch erheblichen Einfluss auf die Gestaltung vor Ort. Sie steuert Installationen bei und erarbeitet eine Ausstellungsarchitektur, die Bezüge zum Inhalt der Filme herstellen oder Requisiten erneut aufgreifen.

Weder geweihte Galerieräume noch kunstgeschichtliche Studienliteratur stellen die native Umgebung von Ryan Trecartin dar, der Künstler bezieht seine Anregungen aus der Online-Welt oder dem non-hierarchischen Raum, den das Nachtleben bietet: „things that inspire me most in nightlife situations are room vibe, agenda spinning, and communication issues. Like how people try to present what they want to show, to experience what they need to feel and act on their contrived or un-expected gut impulses.“<sup>8</sup> In der Tradition des kalifornischen D.I.Y.-Geistes der 70er Jahre, welcher sich im „Whole Earth Catalog“ von Stewart Brand spiegelt, nutzt Ryan Trecartin die technischen Möglichkeiten als Werkzeug, um an die Selbstbedienung zu appellieren und eine eigenständige Arbeit, für jedermann abrufbar und von hoher Qualität zu erschaffen.

## Zum Begriff der Hybridität

„I started the project thinking about the structure of areas and space, both virtual and physical, and how the logics of each inform the other in tension and how ideas of territory change as the idea of space, nature, realness, and time change in a post-industrial, pre-complete technologically integrated world.“<sup>9</sup>

Ein Nachdenken des Künstlers über die Struktur von Bereichen und Räumen, die sowohl virtueller als auch physischer Natur sind und sich in einem

---

5 https://www.youtube.com/watch?v=8y5AxLiUqC8

6 https://vimeo.com/trecartin

7 https://www.youtube.com/user/WianTreetin

8 vgl. An interview with Ryan Trecartin, San Francisco Bay Guardian, January 2008, original web interview: http://mikeholboom.com/?p=16

9 vgl. „Interview between Wexner Center Associate Curator Jennifer Lange with Ryan Trecartin“

Spannungsverhältnis wechselseitig unterrichten, führte in Berlin zu einer Installation mit einem Mehrkanalfilm. Diese bietet dem Betrachter als „konzeptuelle cyber-hybrid Plattform“<sup>10</sup> eine Möglichkeit, sich mit der Thematik auseinander zu setzen und sowohl physikalische Gesetze als auch virtuelle, nichtlineare Realität zusammen zu denken. Die Performer im Film haben entsprechende Absichten, indem sie den Ausstellungsbesucher fragend darauf aufmerksam machen: „what kind of structure is this?“<sup>11</sup>

Unter Hybridität wird entsprechend eine Mischform von zwei oder mehr vorher getrennten Systemen verstanden, welche neue Qualitäten der Nutzung sowie Formen der Repräsentation hervorbringt. „Hybrid ist alles, was sich einer Vermischung von Traditionslinien [...] verdankt [...], was durch Techniken der Collage, des Samplings, des Bastelns zustande gekommen ist.“<sup>12</sup> Dabei kommt es zu einer Bestreitung der Autorität bestehender Teilsysteme, wobei Begriffe wie Historizität, Identität oder Autorenschaft neu ausgehandelt werden. Durch eine wechselseitige Durchdringung sich widerstreitender Logiken entstehen jene Formen, die ich im Folgenden als Hybridisierungen bezeichnen werde und welche das Potenzial einer Neuordnung bestehender Strukturen beinhalten.

In diesem Sinne verweist Hybridität auf einen historischen Prozess, in dem eine Autorität versucht, die Identität des Anderen zu verändern und scheitert. Das Ergebnis dieses Scheiterns ist schöpferisch, denn ein neuer Raum entsteht dabei: „The interaction between the two cultures (...) leads increasingly into resistant, opaque and dissonant exchanges. It is in this tension that a ‘third space’ emerges which can effect forms of political change that go beyond antagonistic binarisms between rulers and ruled“.<sup>13</sup> Durch „umgekehrte Wirkungen von Nichtanerkennung“ kommt es also zu der Einbettung eines Systems in „das Andere“, wobei durch neue Wissensformen eine Entfremdung vom jeweiligen Teilsystem eintreten kann.<sup>14</sup>

Diesen neuen Raum als etwas Unbekanntes erkundet auch Ryan Trecartin:

„We’re creating and participating in a new natural that we know nothing about yet. It’s like discovering fire and aliens at the same time – and not knowing it- I like living and creating in a time of overwhelming transition—I don’t want to believe in answers right now to abstract questions, because they’re always wrong somewhere else.“<sup>15</sup>

Er gibt damit keinen Master-Plan vor, sondern spielt mit der Offenheit und Potenzialität des „new natural“, von dem wir bereits selbst ein Teil geworden sind, aber dennoch nichts darüber wissen.

Vor einer genaueren Betrachtung seiner Arbeit folgt eine Werkbeschreibung von „Site Visit“, die den Rahmen der Untersuchung absteckt.

10 vgl. An interview with Ryan Trecartin, San Francisco Bay Guardian

11 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 11:27 min

12 Im Sinne des Hybriditätsbegriff von Bronfen, vgl. Montierte Texte - hybride Helden. Lydia Miklautsch, S. 15, Fußnote 56. Walter de Gruyter, 2005 , Berlin

13 [https://www.wiso.uni-hamburg.de/fileadmin/sozialoekonomie/fachbereich/\\_dwp-ordner/Forschung/Publikationen/Zum\\_Begriff\\_der\\_Hybriditt.pdf](https://www.wiso.uni-hamburg.de/fileadmin/sozialoekonomie/fachbereich/_dwp-ordner/Forschung/Publikationen/Zum_Begriff_der_Hybriditt.pdf) S. 20

14 vgl. ebenda s. 21

15 An interview with Ryan Trecartin, San Francisco Bay Guardian, January 2008, original web interview: <http://mikehoolboom.com/?p=16>

## Site Visit

Wie sich schon im Titel andeutet, handelt es sich bei der Arbeit um das erste institutionelle und ortsspezifische Werk. Kuratiert von Ellen Blumenstein und Klaus Biesenbach für das KW Institute for contemporary art in Berlin wird die Arbeit durch die Vorräume erst audiovisuell wahrgenommen, und entfaltet sich dann in einem Projektionsraum mit dazugehöriger Installation.

Betritt man die Arbeit im Erdgeschoss des Hauses durch den schweren, schwarzen Vorhang, so findet man sich in einer akustisch-räumlichen Inszenierung wieder: ein rundum mit Teppichboden ausgekleideter Raum, welcher mit Heimkinosesseln ausgestattet ist.<sup>16</sup> Der Bodenbereich unter den Sesseln ist mit LED-Lampen grün beleuchtet, setzt der Besucher sich in die motorbetriebene Sitzgelegenheit, so stimulieren Vibrationen und Soundeffekte das physische Erlebnis. Das Auditive doppelt sich, denn der Besucher nimmt die Akustik sowohl im Raum wahr, also auch durch die physische Stimulation mittels der integrierten Sessel-Lautsprecher. Der charakteristische Geruch von frisch renovierten Innenbereichen begleitet das Erlebnis und macht auf der Ebene des Geruchssinns nochmals auf den Rundum-Teppichboden-Einsatz aufmerksam. Die gleichen Heimkinosessel befinden sich in den beiden darauf folgenden Vorräumen, ein sich lang erstreckender Gang und ein kleiner Raum an dessen Ende, wo elektronische Musik aus Dubstep- und Basslementen eine auditive Stimmung erzeugt, die sich im gedimmten Raumlicht verliert. Dieses entspringt einem Beleuchtungssystem unter der Decke, welches die Vorräume abwechselnd in gelbliches, rötliches, grünliches oder violettes Licht taucht. Hier kann der Besucher sich vorerst zurücklehnen oder auch später wiederkehren, um eigene Bilder zu produzieren und Imaginationen durch die Akustik sowie das Gefühl des Rückzugs hervorzubringen.<sup>17</sup>

Wie als eine Entkoppelung führen zwei Treppen von links und rechts, ausgehend von der halb-offenen Seite des Gangs, zu einer tiefer liegenden Ebene hinunter. Die ganze Ausstellung wirkt wie ein Film, in dem die Audio-Flure in eine Ausstellungshalle münden. Unten angekommen findet sich jedoch kein ebener Boden vor, sondern eine Rampe, die weiter abfällt und wie ein physikalischer Sog zum Herzstück leitet: ein panoptischer Projektionsraum, der einen geloopten Mehrkanalfilm auf sechs Leinwänden zu je 49:24 Minuten zeigt. Fünf der sechs Leinwände sind dabei entsprechend eines 5.1-Dolby Surround-Sound-Systems aufgestellt, sodass sie den Ton auf architektonischer Ebene spiegeln und das Modell eines zentrierten Blicks unterlaufen. Die sechste Leinwand der komplexen Installation befindet sich unter der Decke, wodurch die dezentrierte Wahrnehmung des Geschehens weiter überhöht und die Situation eines „mapping in 360“<sup>18</sup> erweckt wird.<sup>19</sup> In der Mitte jener Projektionswände kann der Besucher das Spektakel auf einem der zahlreichen und in alle Richtungen angeordneten

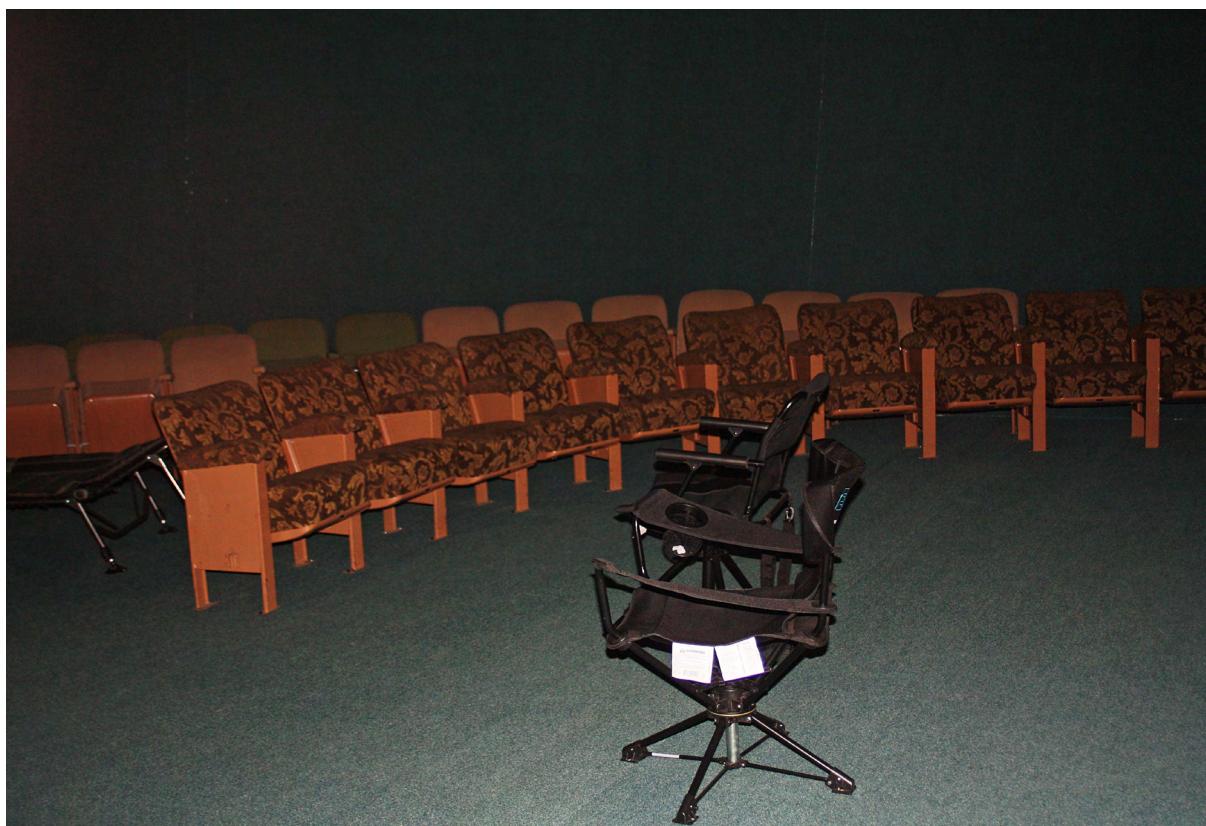
16 Bild Heimkinosessel/Rundumteppich

17 Bild Vorräume

18 vgl. AQNB. reading ryan trecartins “Site Visit” @KW. Beau Dent. 19/09/2014, vgl. <http://www.aqnb.com/2014/09/19/ryan-trecartins-site-visit-kw-reviewed/>

19 Bild Hauptinstallation quer





Campingstühlen und gemusterten Theatersessel sitzend oder liegend betrachten. Die Sitzgelegenheiten wirken vertraut suburban und sind teilweise zu Reihen, Pärchen- oder Gruppensitzen verbunden, stehen sich gegenüber, hintereinander oder laufen schräg aufeinander zu. Diese Situation wirkt liberalisiernd, da der Besucher frei über seine Sitz- oder Liegeposition, -höhe und Blickrichtung entscheiden kann und die Platzwahl intuitiv erfolgt.<sup>20</sup> Es gibt kein „drinnen“, kein „draußen“ und keine separierte Zuschauerposition, wie es in anderen Aufführungsräumen oft üblich ist. Der Boden und die Wand sind, wie in den Vorräumen ebenfalls zu sehen war, gleichsam mit Teppichboden ausgekleidet, sodass eine Wechselwirkung zwischen den Flächen eintritt und den Anschein einer Raumtransformation erweckt. Hat der Betrachter Platz genommen, so findet er sich nach einiger Zeit im Filmgeschehen situiert, denn das Inventar stellt zeitgleich einen Teil der Filmrequisite dar: Die Ausstellungsarchitektur nimmt Requisiten des Drehortes auf, „um eine Umgebung zu schaffen, in der der Inhalt materiell und digital widerholt.“<sup>21</sup> Die Galerie wird in diesem Moment zu einem immersiven Theater, welches gehört, gespürt, erfahren und gesehen werden kann, wobei der Betrachter sich selbst innerhalb der Arbeit zurecht finden muss: von Surround-Sound umgeben, ist es nicht möglich, den Ton einem konkreten Bild zuzuordnen. Das Auge wandert gleich einem „Schauspiel“ zwischen den Leinwänden umher und versucht, die Handlung im Film rudimentär zu erfassen. Nachdem eine bewusste Entscheidung über die Auswahl der zu erfassenden Informationen gefallen ist, kann der Betrachter beginnen, die Handlung im Film zu entpacken. Wirken die Bilder im ersten Augenblick wie ein trashiges Mashup aus Animationen, filmischer Realität, grotesken Körpern, Stimmen, Sounds und Schauplätzen, so wird nach einiger Zeit deutlich, dass es sich um eine Gruppenexpedition in das Unbekannte eines Tempels handelt. Es handelt sich dabei um einen verlassenen Freimaurertempel in Los Angeles, der als Hauptdrehort dient. Eröffnet wird die Szene im verlassenen Foyer mit einem medium close-up, portraitiert wird ein entfremdet wirkender und neongrün eingekleideter Darsteller, welcher ankündigt: „this is a occupy zombie movement“.

Im Folgenden erkunden unterschiedliche Gruppen in spezieller Kostümierung, bestehend aus je mindestens drei Personen, das Tempelinnere, jedoch begegnen sie sich dabei nicht, auch wenn sie Zeit in den gleichen Räumen verbringen. Sie performen dabei entweder je in der Eingangshalle, in einem Zeltlager, im Treppenhaus, in einem Theater oder in der sogenannten „off-limit-zone“ im Keller, wo sich auch Toilettenräume und ein Coca-Cola Automat befinden.<sup>22</sup> Ob sich die Darsteller alle zur gleichen Zeit, aber an unterschiedlichen Orten im Haus befinden, oder alle am gleichen Ort, aber zu verschiedenen Zeiten, oder ob sich deren Realitäten gar nicht überlagern, bleibt offen.<sup>23</sup> Der Ort wird von den Protagonisten als unheimlich und voller „haunted-house moments“ empfunden, Kommentare wie „this place is definitely scary“, „what the fuck is going on“, „we’re going to get lost here“, „what kind of structure is this“ oder „it feels like someone is watching us“ begleiten die Tour. Synchron dazu erscheinen

20 Bild Hauptinstallation hoch

21 vgl. KW Berlin Herbstprogramm, Ellen Blumenstein: Kuratorisches Statement

22 vgl. The Society’s Idiots. Ellen Blumenstein

23 vgl. KW Berlin Herbstprogramm, Ellen Blumenstein: Kuratorisches Statement

auf einigen der sechs Screens immer wieder Aufnahmen von Überwachungskameras, die das Gebäude von Außen zeigen. Im Gegensatz dazu erinnern Äußerungen wie „This is so much fun“ und sich wiederholende Anspielungen auf Geschehnisse „last summer“ an einen wie in Harmony Korines Film „Spring Breakers“ dargestellten Trip: vier Teenager reisen voller Vorfreude zum „Spring Break“, um „die beste Zeit ihres Lebens und eine Menge Spaß zu haben“, jedoch scheitert der Partyurlaub und das erwartete Erlebnis und mündet in eine apokalyptisch-finistere Erfahrung voller Schmerz und gewaltsamer Momente, jedoch unter dem Deckmantel einer heilsgewissen Disney-Ästhetik. Entsprechend tauchen in Trecartins Mehrkanalfilm immer wieder Logos auf, die sich auf „Party- und College-kids“ beziehen.<sup>24</sup> Parallel spielt das „last summer“ auf „Ich weiß, was du letzten Sommer getan hast“ an, einen Horror- bzw. Slasher-Film, der das Fehlverhalten von Teenagern in Form eines „Schlächters“ mit dem Tod bestraft und sich durch das offene Ende sowie eine subjektive Kameraperspektive des Killers auszeichnet. Auch hier wird eine bedrohliche, triebhaft wirkende Situation geschaffen, welche sich auf die Atmosphäre von „Site Visit“ auswirkt.

Ryan Trecartin und Lizzie Fitch, die selbst im Film mitspielen, wirken zusammen mit den anderen Darstellern wie die Rollenbesetzung für eine Adventure-Reality-TV-Show. Outdoor- und Überlebenswerkzeuge wie entsprechende Stiefel oder Kopfbedeckungen, Funktionsjacken, Kopfbinden, Ferngläser oder an das Militär anmutende Kleidung kommen ebenso zum Einsatz wie Jurassic Park, Nasa und Coca-Cola Walmart-Shirts, pinke Kleider, Telfar Unisex-Kleidung, Flanellhemden, Perücken oder neonfarbende Kostüme, Kontaktlinsen und Körperbemalungen. Die Charaktere finden im Laufe des Geschehens nicht aus dem Tempel heraus, stecken im Inneren fest und wirken dabei wie veranlasst, für die Kamera zu performen. Sie durchstreifen desorientiert in den unterschiedlichen Gruppen die Räume, Etagen und Treppenhäuser des Tempels, mit Heu, Lagerfeuer oder Zeltenlagern ausstaffierte Settings, fahren Motorrad, sitzen in den Zelten, ziehen durch ein Theater und halten sich im Keller auf.

Das filmische Geschehen wird von den 3D-Animationen des Kollaborators Rhett LaRue überlagert, so bevölkern mit Logos überzogene Wälder und Szenerien<sup>25</sup> von Naturkatastrophen, Dino-Katzen, verdoppelte Innenansichten und Requisiten, Eisbären, Corona Bier, Tropen, Pflanzen, Drohnen, ein Coca-Cola Automat und mit weiteren Markenlogos überzogene menschliche Körper das Geschehen.

Die Kameraperspektiven sind dabei vielseitig und der Einsatz von technischen Geräten ist im Bildraum und an den Performern sichtbar: neben Material von hochwertigen Spiegelreflexkameras finden sich Aufnahmen von Handykameras, versteckten Kameras oder Überwachungskameras, GoPros, Drohnen, Nachtsicht- oder Handkameras wieder. Der Sprachgebrauch der Protagonisten erinnert an eine Kommentarliste unter Internet-Videos oder an Verkaufsgespräche, Gesprochenes wirkt teilweise wie ein Werbeslogan und Sätze werden wiederholt sowie mit Hintergrundgeräuschen ausstaffiert, es gibt ein breites Spektrum an Tonlagen und Redegeschwindigkeiten. Ein Darsteller beteuert gegenüber einem anderen Mitglied seiner Gruppe, das Gesprochene gleiche dem Muster von Kopfsteinpflaster: „Why the hell you keep talking in all those cobblestone

24 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang  
25 Bild Logowald übernächste Seite

patterns?“<sup>26</sup>

Der Film unterbricht an einer Stelle, als zwei Darsteller in einem Theater umherlaufen, an Strickleitern hochklettern und an Seilen hinunterrutschen, nach diesem offenen Ende kommt es zu einer Überblendung aller Bildschirme, diese färben sich Grün und es setzt erneut die erste Szene vom Anfang ein.

Es folgt eine Thematisierung des Freimaurertempels, der durch seine ideellen und materiellen Bezüge als ein spezieller Austragungsort für die künstlerische Arbeit von Ryan Trecartin gilt.



## Der Freimaurertempel

Der ehemalige Freimaurertempel, der sich auf dem Wilshire Boulevard in Los Angeles befindet und seit den neunziger Jahren verlassen ist, stellt nicht nur wegen seiner Abgeschlossenheit einen geeigneten Dreh- und Angelpunkt aller filmischen Aktivitäten für „Site Visit“ dar, auch der symbolische Gehalt fällt ins Gewicht. Wie alle Freimaurertempel ist der Raum im Inneren ein Symbol für den Kosmos, allgemein stellt in vielen Kulturen der Tempel eine Repräsentation für den Kosmos schlechthin dar. Der abgeschlossene Raum lädt zu einer spezifischen Art von Spiel ein, der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga hat dem Wesen des Spiels Merkmale zugeordnet, die sich auf den abgeschlossenen Raum beziehen, „der materiell oder nur ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im Voraus abgesteckt worden ist. Wie der Form nach kein Unterschied zwischen einem Spiel und einer geweihten Handlung besteht, d.h. wie die heilige Handlung sich in denselben Formen wie ein Spiel bewegt, so ist auch der geweihte Platz formell nicht von einem Spielplatz zu unterscheiden. Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligt Gebiet, in dem besondere Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich abgeschlossenen Handlung dienen.“<sup>27</sup>

Auch die Kostümierung gehört als eine Ordnung zum Spiel dazu, eine „Vermummung“ erlaubt dabei fließende und multiple Identitäten zu erzeugen:

„Das Anderssein und das Geheime des Spiels finden sichtbarsten Ausdruck in der Vermummung. In dieser wird ‚das Außergewöhnliche‘ des Spiels vollkommen. Der Verkleidete oder Maskierte ‚spielt‘ ein anderes Wesen. Er ‚ist‘ ein anderes Wesen. Kinderschreck, ausgelassene Lustigkeit, heiliger Ritus und mystische Phantasie gehen in allem, was Maske und Verkleidung heißt, unauflösbar durcheinander.“<sup>28</sup>

Der Freimaurertempel als ein massiver, geschlossener Austragungsort für das Spiel stellt in diesem Sinne eine Basis für das Werk dar, weiterhin knüpft er an entsprechende Szenen an, die Strukturen wie in Gaming-Umgebungen aufweisen. Er bietet durch seinen verlassenen Zustand einen Freiraum für die Erkundung sowie das Experiment und ist eine geeignete Filmumgebung für die vielen Ebenen in „Site Visit“.

Rhett LaRue assoziiert den Tempel mit dem „Danger Room“ aus X-Men, eine fiktionale Trainings-Anlage für die Marvel Comic-Charaktere, in welcher sie auf eine spielerische, kämpferische Art und Weise durch hybride Situationen ausgebildet werden:

“Ryan wouldn’t even know what this means because he doesn’t read x-men, but I think of the temple as the X-Men Danger Room taking a life of its own. The Danger Room is the x-men training program that simulates dangerous situations that are

27      Johan Huizinga: *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Rowohlt Taschenbuch Verlag Hamburg 1956, S. 18 f.

28      ebd. S. 22



somehow both holographic and material, and eventually the program becomes self-aware and sentient, abstract opponent (and eventually an embodied being)...but that is more of a sci-fi reading of the movie haha“<sup>29</sup>

## Das Multiversum

Rhett LaRue, der die 3D-Animationen für den Mehrkanalfilm liefert hat, beschreibt weiterhin die Ordnung innerhalb dessen als ein Netzwerk aus digitalem Material, welches in den Prozess des Editierens eingepflegt wird und wiederum auf Hyper-Überwachung, Panoptiken und Bilderfluten verweist.<sup>30</sup> Er schildert den Arbeitsvorgang und die Entstehung der unterschiedlichen Schichten im Werk als „grundätzlich voneinander getrennt“, und zwar jenseits einer „Roger Rabbit“-Andersartigkeit zwischen Computer Generated Imagery und Videomaterial.<sup>31</sup> Der Kollaborator stellt Ryan Trecartin Bildmaterial zur Verfügung, das selbst wie eine Requisite verwendet wird und dessen Kamerakoordinaten nicht mit denen der Videos synchronisiert sind. Kamerabewegungen und Blickwinkel im Video werden also nicht wie bei der matchmoving-Technik in Zusammenhang mit den virtuellen Objekten im Raum errechnet. Rhett LaRue liefert dem Künstler diese eigenständigen Arbeiten als ein Hilfsmittel, um auf parallele Realitäten zu verweisen, Interdimensionalität zu erzeugen, das Paraphysikalische zu suggerieren und ein Multiversum anzudeuten.<sup>32</sup> Diese Angelegenheiten stellen zentrale Themen des Films dar<sup>33</sup> und manifestieren sich in einer Vielzahl von simultanen, unterschiedlichen Ebenen, welche über den Einsatz von 3D-Animationen hinausgehen. Im weiteren Verlauf kommt es demnach zu einer Beschreibung und Erläuterung, um aufzuzeigen, wie sich dieses Multiversum in der künstlerischen Arbeit manifestiert.

## Beschreibung der Ebenen

Der Ausstellungsort selbst verdoppelt das Filmische auf materieller Ebene, sodass die Zuschauer das Gefühl haben, selbst mitten im Set zu sitzen und die physische Ebene mit virtuellen Doppelgängern angereichert wird. Bereits beim Betreten der Hauptinstallation wird der räumliche Orientierungssinn angesprochen, indem der Teppichboden an der Wand weitergeführt wird und so wie ein virtuoses Karussell den Schwindel als ein Effekt anreizt. In Kombination mit der Rampe am Fuße der Treppe ergibt sich ein Raumgefühl, das zusätzlich als „Sog“ wahrgenommen werden kann und

29 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang  
30 ebd.

31 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

32 vgl. ebd  
33 vgl. ebd

sich auf den Gleichgewichtssinn ausweitet, laut Trecartin „soll der Betrachter schwanken und die unterschiedliche Wahrnehmung der einzelnen Besucher betont werden“.<sup>34</sup> Nach dieser radikalierten, divergierenden Wahrnehmungsweise am Ausstellungsort kommt es, entsprechend des Titels und einer theatralischen Inszenierung, gleichzeitig zu einem Gefühl des liberalisierten am Ort- und am Set-Seins: „people want to feel situated and located, but they don't want to feel like they're a slave to anything“.<sup>35</sup> Das Lager inmitten der Hauptinstallation wird zu einer erweiterten Umgebung des Filmischen und ist in den institutionellen Kontext eingebettet. Die Camping- und Theaterrequisiten selber vermengen Ästhetiken der Erholung und Industrie als eine weitere Ebene und bieten dem Zuschauer einen Anhaltspunkt, Teil der Wiederholung des Filmischen auf der Raumebene zu sein. Ebenso wie der Tempel im Film ist der Installationsbereich in sich geschlossen und erinnert wie das Geschehen im Tempel an eine Art Trainingslager („Danger Room“) oder „Situation Room“. Auch das Auditive des Mehrkanalfilms doppelt den Ausstellungsort, indem ein Charakter auf den penetranten Geruch des Teppichbodens hinweist: „I can't stand the smell here“.

Ebenso die dissonanten Kameraperspektiven im Mehrkanalfilm stellen durch den simultanen Einsatz von Drohnenmaterial, GoPros, Überwachungskameras, Handykameras, Spiegelreflex- sowie Nachsichtaufnahmen einen vielschichtigen Modus der Erfahrung dar, welcher persönliche Narrative in den Mittelpunkt stellt. Durch die stellenweise niedere Qualität wird deutlich, dass sich der Reiz bloßer Machbarkeit schon lange erschöpft hat und anstelle dessen der „1st-Person View“ ausgehandelt wird. Die Kamera selbst fungiert dabei als Prosument in der künstlerischen Praxis: Ein Konsument, der gleichzeitig Produzent ist. Der Futurologe Alvin Toffler führte den Begriff 1980 in seinem Buch „The Third Wave“ ein und bezeichnetet einen Moment des zeitgleichen Verbrauchs und Herstellens.<sup>36</sup> Später wurde der Begriff in Zusammenhang mit User-Generated-Content im Internet eingesetzt, um den Gedankenaustausch in sozialen Netzwerken und die „vernetzte Smartphone-Subjektivität“ zu beschreiben. Die Kamera steht dem Geschehen also nicht gegenüber, sondern ist ein vielschichtiger Akteur, der die soziale Interaktion als „Trigger“ mit anstiftet und ein Teil dessen ist. Die subjektiven Kameraperspektiven selbst ordnen das Geschehen mit und unterlaufen dabei jegliche „höher gestellte“ Regelungen zugunsten der von Rhett LaRue erwähnten Hyper-Überwachung. Jede der Figuren kann zugleich Filmender oder Gefilmter sein, Hierarchien im Bildaufbau treten zugunsten einer multiperspektivischen Darstellungsweise und von Dissonanz zurück. Durch die sechs Screens in der Rauminstallation kommt es nicht nur zu einem weiteren, panoptischen Moment der Gleichzeitigkeit aus unterschiedlichen Narrativen und Perspektiven, auch die Figuren im Film informieren den Betrachter, dass es noch einen zusätzlichen „Observer“ gäbe. Dieser steht als beobachtende Instanz unabhängig über den einzelnen Handlungssträngen und verweist auf den Besucher, der sich den Film innerhalb der Ausstellung anschaut.

34 vgl. Holt mich hier raus! Ryan Trecartin und Klaus Biesenbach im Gespräch, Monopol 09/14

35 Art in America. In the Studio: Ryan Trecartin. Interview by Sarah Lehrer-Graiwer

<http://www.artinamericanmagazine.com/news-features/magazine/in-the-studio-ryan-trecartin/>

36 vgl. Alvin Toffler. The Third Wave. The Third Wave (1980) , reprinted in New York, Bantam

Auch innerhalb des Filmgeschehens entfalten sich multiple, individuelle Positionen simultan an dem einen Drehort. Die multiperspektivische Erzählung mit dem „Hypertext-Drehbuch“ verleiht den Figuren die Freiheit, vielfältige Existenz zu erschaffen<sup>37</sup>, „to invent new territory“.<sup>38</sup> Die Realitätsebenen der einzelnen Gruppen erstrecken sich über alle Räume im Tempel, treffen dabei jedoch nicht aufeinander. Ihr Inhalt beruht auf der jeweiligen Gruppendynamik, innerhalb dessen die Realitätsgehalte der Individuen sich überschneiden. Diese selbst können demnach als Stellvertreter einer Existenzebene oder eines Denkraumes betrachtet werden, der Film fungiert als Möglichkeit, um koexistierende und multiple Perspektiven zu erkunden und unterschiedliche Narrative simultan zu betrachten. Im Mehrkanalfilm bilden sich entsprechend ortsbezogene Realitätsebenen, denn in den Konflikten, die entstehen, wenn die Charaktere in Räumen mit ganz unterschiedlichen kulturellen oder auch physikalischen Gesetzen aufeinandertreffen, bilden sich wiederum lokale Wirklichkeiten.<sup>39</sup>

Auch die Geschwindigkeit stellt einen wichtigen Anhaltspunkt dar, denn die Raumzeit wird von den Darstellern im Film als je unterschiedliches Tempo präsentiert. Die Geschwindigkeiten wirken in ihrer subjektiven Wahrnehmung entsprechend langsam oder schnell und stehen in Abhängigkeit zur Umgebung: „what(..)happened to your brain? There is something so slow. (...) Well, it's the environment.“<sup>40</sup> Auch der Betrachter hat durch Sound, Farbeffekte oder Filmgeschehen parallel das Erlebnis von einem Wechselspiel aus fieberhaftem Tempo und Slow-Motion Effekten. Ryan Trecartin beschreibt das zeitbezogene Filmerlebnis als „real time can be altered so that it feels as if the characters themselves have edited it.“<sup>41</sup> Als eine weitere Form des Multiversums kann also die Koexistenz verschiedener Zeitkonzepte und Zeiterfahrungen gelten, welche die „Echtzeit“ modifizieren. Es geht hier nicht um die Beschleunigung an sich, sondern um die Betonung von unterschiedlichen Geschwindigkeiten, nicht um „Speed“, sondern um „Timing“, „and maybe the timing is a character that evolves and has its own plot personality“.<sup>42</sup>

Durch die Art der Handlung, die Soundeffekte und die Animationen oder filmischen Bilder werden weitere Assoziationen zu Grenzbereichen und Parallelwelten ausgelöst: Das „Spiel“ im Tempel sowie Animationen von den Figuren im Raum verweisen auf Gaming-Szenerien, Nachtsichtkameras und die Kommentare der Performer erinnern an selbstreflexive Horrorfilme, Reality-TV-Aufnahmen folgen Effekten wie sie in 3D-Kinos vorzufinden sind, „College-Kids“, Bierlogos und rote Partybecher deuten auf High-School Movies, die filmische Realität überlagert das Setting am Ausstellungsort oder Discoelemente erinnern an das Nachtleben in Clubs.

---

37 Die Ökonomie der Aufmerksamkeit im Werk von Ryan Trecartin/ Lizzie Fitch und ihren Mitwirkenden(eine assoziative Reflexion). Sarah Lewis, UDK Berlin 2012  
<http://www.sarahmlewis.com/wp-content/uploads/2012/11/Masterarbeit-Sarah-Lewis-.pdf>

38 vgl. DLD Conference: Ryan Trecartin in conversation with Hans Ulrich Obrist. 16:28 min

39 Holt mich hier raus! Ryan Trecartin und Klaus Biesenbach im Gespräch, Monopol 09/14

40 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 28:50 min

41 vgl. The Society's Idiots. Ellen Blumenstein.

42 vgl. More intelligent life. The Q&A: Ryan Tracartin, Video Artist. Ein Interview, <http://moreintelligentlife.com/blog/whitney-ford/qa-ryan-trecartin>)

Neben den 3D-Animationen als visuell besonders offensichtliche Verdoppelungen, die das filmische Geschehen zusätzlich ständig bevölkern und überblenden, finden permanente Überlagerungen und Vermischungen der einzelnen Ebenen im Gesamten statt. Diese Momente möchte ich im Folgenden genauer untersuchen und entsprechende Aspekte des Hybriden im dargestellten Kosmos der Multiversen beschreiben. Um die Hybridisierungen zu analysieren, gilt es, vorerst Motive zu erklären und Referenzen darzulegen, um diese anschließend aufeinander und auf den Kontext des gesamten Werkes „Site Visit“ zu beziehen.

## Motive im Filmischen und in der Kostümierung

Während des Aufenthalts innerhalb der Hauptinstallation und der Betrachtung des visuellen Angebotes fällt nach kurzer Zeit auf, dass drei Logos in unterschiedlichen Kontexten immer wieder auftauchen, am häufigsten jedoch auf den T-Shirts der Performer. Ein glücklicher Zufall, den Rhett LaRue als typisch für einen „Fitch-Trecartin movie“ charakterisiert: eine seltsame T-Shirt Kollektion von Target oder Walmart, die zeitgleich zu den Dreharbeiten erscheint, in ihre Thematik passt und großartig vor den laufenden Kameras im Tempel aussieht.<sup>43</sup> Es handelt sich dabei um die jeweiligen Abzeichen von Jurassic Park, NASA und Coca-Cola.

„Jurassic Park“ als „ein historischer CGI-Moment“<sup>44</sup> verweist als Verfilmung nicht nur auf die Geschichte von 3D-Animationen, sondern veranschaulicht auch die Chaostheorie und ihre philosophischen Konsequenzen durch die Metapher eines Vergnügungsparks, der außer Kontrolle gerät. Die Hauptattraktion des Parks sind durch Genmanipulation künstlich erschaffene Dinosaurier, und so wie es der Chaostheoretiker Ian Malcom prophezeit, führen banale Ursachen zu einem anfänglich unbemerkt Versagen der Sicherheits- und Kontrollsysteme. Sie stürzen den Park bald in eine schwere Krise. Der Roman, der später unter der Regie von Steven Spielberg verfilmt wurde, warnt den Interpretationen nach vor menschlichen Überlegenheitsgedanken gegenüber der Natur und den nicht abschätzbaren Risiken der Gentechnik. Die Geschichte entstand 1990, laut des Autors, aus einer Sorge um die „Wissenschaftsgläubigkeit“ der Menschen: Er war davon überzeugt, dass es sich dabei zwar um ein mächtiges, aber dennoch eindeutig begrenztes Werkzeug handelt.

Die Metapher von Jurassic Park in „Site Visit“ ergibt sich aus dieser Vorgeschichte und in Anspielung auf Biogenetik sowie die Evolution: das Nutzen von vorzeitlicher DNA, um neue Lebewesen zu hervorzubringen, die eventuell ihre Schöpfer zerstören.<sup>45</sup>

Die NASA mit ihrer Vision „das Leben hier zu verbessern, das Leben nach draußen

---

43 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

44 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

45 eng. „using ancient DNA to make new beings that eventually consume their makers“, vgl.

The Seen. Regen Projects // Lizzie Fitch & Ryan Trecartin. Natalie Hegert. Animation Abuse. November 14, 2014.



auszudehnen und Leben da draußen zu finden“<sup>46</sup> erforscht das Universum als etwas Unbekanntes und sucht nach Leben. Diesen Leitsatz und besonders das Ziel, einen „erdähnlichen“ Planeten zu finden, greift Ryan Trecartin auf: das Cover seines ersten Künstlerbuches „Yet“ beispielsweise zeigt den Schriftzug „NASA Says It Has Found The Most Earth Like Planet Yet“. Damit verweist der Künstler auf eine Gegenwart, die stets nur einen „yet-Moment“ bis jetzt oder bislang darstellt und damit zukunftsorientiert ist. Das NASA-Motiv knüpft weiterhin an interdimensionale und extradimensionale Thematiken an<sup>47</sup> und macht den Betrachter mit dieser Lesart auf koexistierende Dimensionen, die bei „paranormalen Ereignissen“ zum Vorschein kommen können aufmerksam, sowie auf weitere räumliche Dimensionen außerhalb eigener Welten. In „Site Visit“ wird eine entsprechende Situation von Ryan Trecartin dargestellt, als die Performer durch den Raum huschende, animierte Wesen als „etwas Geisterhaftes“ wahrnehmen. Auch werden im Rahmen der NASA-„Explorer-Missionen“ Satelliten zur Erfüllung wissenschaftlicher Zwecke in die Umlaufbahnen der Erde gebracht, in dem Film „Site Visit“ findet sich parallel dazu ein weiteres Explorer-Motiv, auf das ich im Verlauf dieser Schrift noch eingehen werde.

Coca-Cola, ein Unternehmen, welches im Film sowohl auf der Bekleidung, als ein Automat und in Animationen seinen Platz findet, ist eines der bekanntesten Markenzeichen der Welt und ein Symbol für den „American Way of Life“ oder allgemein westlichen Lebensstil, „man erhält Coca-Cola im brasilianischen Slum, chinesischen Imbiss und ugandischen Flüchtlingscamp.“<sup>48</sup> Auch ist die Getränkefirma ein Sinnbild für den Kapitalismus und den weltweiten Werbeerfolg amerikanischer Konsumkultur schlechthin: „enjoy capitalism!“ Der Designer Earl R. Dean erschuf 1916 im Rahmen eines Wettbewerbs „eine Flasche, die jemand sogar im Dunkeln erkennt, so geformt, dass jeder weiß, was es war, selbst wenn sie zerbrochen ist“<sup>49</sup>: nur eine der determinierenden Komponenten hinsichtlich des mächtigen Images, Marktwerts und Markenkults um Coca Cola. Im zweiten Weltkrieg wurde das einstige Wundermittel zum Hauslieferanten der amerikanischen Truppen, so zogen Angestellte mit der US-Armee durch Europa und Asien und bauten Abfüllanlagen an Kriegsschauplätzen. Synonym tauchen in „Site Visit“ weitere Motive auf, die an kämpferische oder identitätsbezogene Momente der Erkundung oder Einnahme erinnern: amerikanische Flaggen, militante Kleidung und Ferngläser.

Im Laufe des Filmgeschehens erreichen die Darsteller einen Schauplatz im Inneren des Tempels, welcher viele Zelte beherbergt und an ein Zeltlager erinnert. Diese vorübergehenden Unterkünfte sind außerhalb des Werkes unterschiedlich konzipiert, so rasten die Besucher einer Musikfestivals innerhalb eines Zeltlagers, aber auch Arbeits-, Flüchtlings- oder Internierungslager sowie Protest- und Feriencamps existieren in diesem Kontext. Das einzelne Zelt, der „Raum im Raum“ wird zu einem späteren

46 vgl. Johanna Arnold. Die Neue Weltordnung. novum publishing gmbh, 2009, S. 115

47 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

48 Die Zeit online. Symbol für Amerika. Coca Cola ist überall. Fotostrecke.

<http://www.zeit.de/wirtschaft/unternehmen/2011-05/fs-coca-cola>

49 Süddeutsche Zeitung. Heilig's Fläschle. Jan Willmroth. 11. Dezember 2014,

<http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/coca-cola-gegen-pepsi-heiligs-flaesche-1.2259322>

Zeitraum relevant. In den Zwischenräumen platziert befinden sich jede Menge Pflanzen und palmenartige Gewächse in Töpfen, diese tauchen auch vereinzelt immer wieder in anderen Situationen auf. Auch Zimmerpflanzen werden üblicherweise ganzjährig von Menschen in Räumen gepflegt und kultiviert, sie sind an die unnatürlichen Bedingungen angepasst und stellen somit ein Stück domestizierte Natur dar. Ein ähnlich beschaffener, gezüchteter Haushund läuft durch die Szenerie, er uriniert auf den Boden des Theaters, klettert auf den Stuhlreihen umher und blickt frontal in die Kamera. Ryan Trecartin weitet die Thematik auf den menschlichen Körper aus: „I'm looking at the body as a pet, giving life to ideas about the body itself, and forming a sense of companionship with it.“<sup>50</sup> Diese Sichtweise verarbeitet er explizit in einem Nebenprojekt namens „Animation Companion“ für das „Moden Weekly“ China.<sup>51</sup> Zwischen Bildern wie diesen tauchen Aufnahmen von Planeten im Weltall, von Fallschirmsprüngen oder Parkoursportlern auf, deren Ziel es ist, nur mit den Fähigkeiten des eigenen Körpers möglichst effizient von einem Punkt zum anderen zu gelangen. Auch eignen sich diese „Amateur-Stuntmen“ besser als Professionelle zum Einsatz in der künstlerischen Arbeit von Ryan Trecartin und Lizzie Fitch, da sie besser verstehen und umsetzen könnten, worum es dem Künstler geht. Anfang des 20. Jahrhunderts begann die Entwicklung einer Grundidee der Bewegungsform Parkour mit der Trainingsmethode „méthode naturelle“. Durch lebenslanges, körperliches Training sollte körperliche Stärke und Geschicklichkeit mit Mut und Selbstlosigkeit einhergehen, um daraus einen Nutzen für die Gemeinschaft zu generieren, auch ist der Sportler in besonderen Maße auf seine Umgebung angewiesen. In Trecartins Videoarbeit befinden sich diese Figuren jedoch größtenteils im freien Fall, was jene Art der Tüchtigkeit und Stärke metaphorisch ins Gegenteil beziehungsweise Groteske verkehrt.

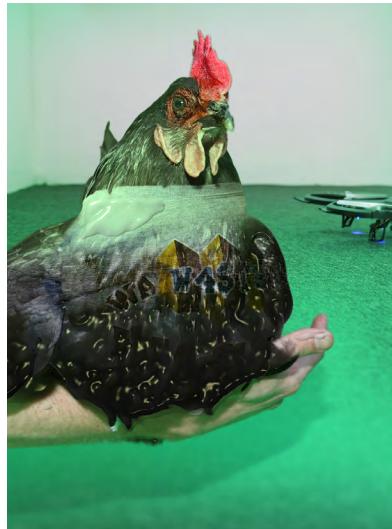
Das Geschehen im Tempel selbst wird von Drohnen aufgezeichnet, die immer wieder als Gegenstand in den Bildraum fliegen, sich inmitten der Darsteller positionieren und als Akteur fungieren. Das Bildmaterial der Drohnen ist auf den sechs Screens in der Hauptinstallation neben den anderen Aufnahmen zu sehen, wie es beispielsweise von am Körper befestigten Kameras der Performer produziert wird. Damit ergibt sich ein Gesamtmaterial im Raum, das durch die Art der Ausstellungsarchitektur keiner Rangordnung unterliegt und damit gleichermaßen von Mensch und Maschine erschaffen wird.

Immer wieder taucht die Farbe Neongrün auf, welche neben ihrer Signalkraft und Künstlichkeit auch die Green-Screen-Farbe in der Tv-Produktion darstellt. Im Rahmen der technischen Möglichkeiten bietet sie experimentelle Freiheit und erinnert an das Verfahren aus der Film- und Fernsehtechnik: Gegenstände oder Personen können nachträglich vor einen Hintergrund gesetzt werden. Dieser kann reale Filmaufnahmen, oder aber virtuelle Computergrafiken enthalten, übersteigernd gibt es virtuelle TV-Shows oder aber „virtuelle Studios“, wie es im Nachrichtenbereich etabliert ist, die mit Hilfe von Greenscreen-Technik funktionieren.

50 <http://dismagazine.com/dystopia/61220/ryan-trecartin-animation-companion/>  
Animation Companion

Project for DIS magazine originally published in modern weekly china

51 Bilder rechte Seite



Auch ein Theaterraum verbirgt sich im Inneren des Tempels, klassisch aufgebaut in Form eines Zuschauerraumes mit sich auftürmenden Stuhlreihen, sich hinwendend zu Bühne, ein erhobener Bereich mit „vierter Wand“ zum Zuschauerraum. Hier bewegen sich blau-weiße Boote über die Stuhlreihen, darüber verbindet ein Seil die Tribüne mit der Bühne selber und die Performer rutschen an diesem gleich wie an einer Seilbahn entlang. Diese suggeriert, zusammen mit der Kostümierung der Darsteller, eine aufbruchartige Stimmung, jedoch bewegen diese sich fortwährend innerhalb dem Bereich zwischen den Seilenden oder Booten. „It is like the raft of Medusa, whose simple-minded passengers have forgotten both the reason for their flight as well as their destination—and presumably neither plays a role any longer.“<sup>52</sup>

Gepaart mit Szenerien von heubedeckten Böden, Nebellandschaften oder Vandalismusexzessen wird ein apokalyptisches Klima erschaffen, welches sich bis über das Ende des geloopten Mehrkanalfilms hinaus erstreckt.

Die weitere Kostümierung ist vielseitig wie bereits angedeutet, neben Transvestiten, deren rosarote Bekleidung sich bis über den Körper hinaus in die Bildumgebung und den Hintergrund erstreckt, finden sich Kleidungsstücke von Telfar Clemens wieder. Seine Firma zeichnet sich durch den Slogan „pioneering the ‚Extremely Normal‘™ and using the digital in ways that are lightyears ahead of anyone else“<sup>53</sup> aus, die Modekollektion ist geprägt vom Unisex-Standpunkt und bezieht ihr Alleinstellungsmerkmal durch Beschreibungen wie „defining a brand which is neither conceptual nor accessible-but both in extremis“.<sup>54</sup> Dieses Paradox steht in direktem Zusammenhang zu Trecartins Ansatz. Ein Performer trägt das „Customer“-Shirt der Firma Telfar und spielt damit als ein Kunde, bei dem die Rolle der Verbrauchers im Vordergrund steht, auf die erwähnte Prosumption im künstlerischen Werk an: entsprechend hat er keine Filmkamera am Körper, dafür aber eine Taschenlampe und ein Fernglas zum visuellen Bedienen an seiner Umgebung.

Hier findet eine Rückkoppelung zu den Lifestylesport-Szenen der Fallschirmvideos oder Parkouraufnahmen statt: die Dynamik dieser „Subcultures of Prosumption“<sup>55</sup> kann zum Verständnis der Bedeutung von Prosumption beitragen. Eine Gemeinschaft, in der „Prosumption den größten Umfang wie die höchste Bedeutung aufweist und die stärkste Intensität erfährt“,<sup>56</sup> grenzt sich nach außen durch eine ästhetische Darstellungsform ab und wird nach innen durch eine Art von Kompetenz in Bezug auf spezifische Praktiken strukturiert. Prosumption bezieht sich also auch auf die Art und Weise, wie sich die Darsteller als Mitglied einer Gruppe im Tempelinneren bewegen und ihre Umgebung entdecken. Immer wieder treten einzelne, exzentrische Charaktere kurz ins Zentrum. In unterschiedlichen Szenerien tauchen einzeln weiss- und schwarz bemalte Gesichter auf, welche Strategien des Black- bzw. Whitefacing als Dehierarchisierungsprozess

52 vgl. Ellen Blumenstein. The Society's Idiots.

53 vgl. Dazed&Confused. Dazed digital. Dazed has been hacked (by Telfar).

<http://www.dazedsdigital.com/fashion/article/21098/1/dazed-has-been-hacked-by-telfar>

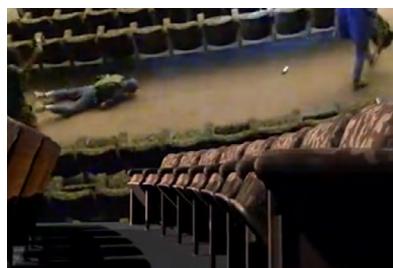
54 vgl. <http://www.telfar.net/about>

55 vgl. Niklas Woermann. Subcultures of prosumption.

Differenzierung durch Prosumption in der Freeski- Szene.

VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden, 2010

56 vgl. ebd



darstellen. Auf diesen werde ich im nächsten Abschnitt eingehen.

Parallel zu den Metaphern und Assoziationen, welche sich aus den Motiven ergeben und damit die Bildgegenstände mehr als bloße Requisiten sind, tauchen im Verlauf des Filmes weitere Leitmotive, wie zuvor erwähnt auch die „Green-Screen“ Farbe, als künstlerische Mittel auf.

Mit „this is a occupy zombie movement“ eröffnet ein Performer im Tempel-Foyer das Geschehen, auch Lizzie Fitch und Ryan Trecartin gestikulieren als Darsteller gemäß dieser Ankündigung, fragen „how are we supposed to find an idea in here?“ und geben entsprechende Laute von sich.<sup>57</sup> Zombiefilme thematisieren häufig das Abschotten einer verbliebenen Gruppe von Menschen in Einrichtungen oder Häusern, um sich gegen die natürlich-tierischen Triebe der entemotionalisierten Wesen zu schützen. Diesem Film ist eine nihilistische Weltsicht zu eigen, denn kennzeichnend ist das Fehlen eines filmtypischen Happy Ends, wenn an diesem Punkt die Überlebenden ins Nirgendwo aufbrechen und einer ungesicherten Zukunft entgegen gehen. Aus diesem Grund kommt es zu einer Erzeugung von ambivalenten Gefühlen und apokalyptischen Stimmungen. Bei dem Festvortrag „Phantombild des Zombies“ der Philipps-Universität Marburg wurde der Zombie -„nicht tot, und auch nicht lebend“- als Denkfigur thematisiert. Mit dieser Hilfe überführt der Redner das durch die klassische zweiwertige Logik geprägte Entweder-Oder-Denken ins Möglichkeitsfeld mehrwertiger Logik, hin zu einem „Zwei-in-Eins“-Denken, wodurch etwas Drittes, Neuartiges, Anderes zur Erscheinung und zum Bewusstsein gelangen soll.<sup>58</sup> Dieses „neuartige Dritte“ ist es, welches auch „Site Visit“ thematisiert.

Das physisch-funktional bestimmte Verhalten des Zombies gleicht einem Zustand der Entemotionalisierung, den Ellen Blumenstein als „Antithese zu *Und täglich grüßt das Murmeltier*“ deutet. In dem Hollywood-Klassiker muss Bill Murray den gleichen Tag immer und immer wieder erleben, bis er letztendlich versteht, dass die Fähigkeit zu lieben ihn menschlicher und sein Leben lebenswerter macht. Im Gegensatz dazu entwickeln die Charaktere im Mehrkanalfilm kein experimentelles Wissen und Verhalten sich seltsam ziellos: als würden sie direkt vergessen, dass im vorherigen Moment etwas geschehen ist und als könnten sie sich nicht vorstellen, dass es etwas im Moment „danach“ geben könnte.<sup>59</sup> An die Stelle von Liebe oder Individualität tritt die Gruppe als Bezugspunkt. Ein Charakter, dargestellt von Ryan Trecartin, wandert mit seinem Jurassic Park-Shirt, mädchenhaftem pink-blauen Make-up und Stirnband durch den Raum.<sup>60</sup> Dieser ist der Umgebung zwar zugehörig, interagiert aber nur rudimentär mit ihr: die Charaktere des „Occupy Zombie Movements“ beachten ihre Umgebung zwar, aktivieren dabei aber kein eigenes kreatives Potenzial.<sup>61</sup> Ein anderer Charakter sitzt mit seinem „Green-Screen“-Shirt auf einem Theaterstuhl und wirkt durch seine beiden Begleitfiguren, die das gleiche Oberteil mit einem Zielscheiben-Aufdruck tragen, wie ein Zielobjekt im

57 vgl. „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 40:00 min, 07:20 min

58 vgl. Natasia Neutert: Phantombild des Paradoxen, Marburg 2004.

59 vgl. Ellen Blumenstein. *The Society's Idiots*.

60 siehe Bilder übernächste Seite

61 vgl. Ellen Blumenstein. *The Society's Idiots*.

Videospiel. Er spürt seine Beine nicht mehr, und weiß nicht, ob diese zu ihm gehören: „i just don't know...this leg is mine, or that one?“<sup>62</sup> Auch Aufmerksamkeit wird zu einem schwierigen Unterfangen, der Charakter äußert ebenfalls „i'm really having a hard time paying attention, i tried reacting to it, but i'm really having a hard time“.<sup>63</sup> Ellen Blumenstein spricht von einer „Figur des Idioten“, der seine Geltung nicht durch eine Gegenüberstellung zum System legitimiert, sondern durch seine Form der affirmativen Subjektivierung. Er muss die Welt nicht mehr verstehen, denn sein Unverstand ist nicht versteckt, sondern wird offen und augenscheinlich dargelegt. Mit seiner Widerstands- und Willenlosigkeit bringt er das System an die Grenzen, da es in Folge dessen selbst keinen Widerstand mehr darstellt, der Idiot jedoch tief damit verwurzelt ist.<sup>64</sup> „he is the man ignorant of history and the carrier of its symptom, the one who exposes how individualism, agency and community relate to each other, though always in doubled, ambivalent relations.“<sup>65</sup> Die Installation verschiebt damit die Grenzen zwischen lebender und lebloser Materie, gleichzeitig verweist sie auf die Körperlichkeit des Besuchers.

In Kombination mit dem „Occupy-Movement“, eine Bewegung, die gegen weltweite soziale und wirtschaftliche Ungleichheit protestiert und eine Dehierarchisierung der politischen Verhältnisse in allen Gesellschaften als oberstes Ziel formuliert, wird das Protestmotiv ins Groteske verzerrt. Dennoch tauchen kurz entsprechend schwarz gekleidete Figuren auf, die Vandalismus betreiben, so zerstört nebenbei ein verummumpter Darsteller mit einem Hilfsmittel den Coca-Cola Automat im Keller.

Neben der „Zombie-Occupy“-Mission finden sich weitere Leitmotive im Mehrkanalfilm: Urban-Exploring und das Explorer-Motiv, welche in diesem Sinne zusammen ein weiteres, unausgesprochenes „Urban-Explorer Movement“ darstellen. Als eine Youtuber-Disziplin haben es sich viele User der Internet-Plattform zur Aufgabe gemacht, verlassene zivile Einrichtungen oder Gebäude zu erkunden und ihr Erlebnis als Videoformat im Netz zu teilen. Der „first person“-View ist aus diesen Aufnahmen ebenso bekannt wie die unheimliche Stimmung der verlassenen Orte, was ebenfalls auf das Geschehen im verlassenen Freimaurertempel als Drehort in Los Angeles zutrifft. Auch hier ist der Zweck der Tour eine Erkundung des Inneren mit seinen typischen „haunting-house-moments“. Die Darsteller sind die Entdecker, teilweise in eindeutig entsprechender Kleidung und mit Kopfbinden oder Outdoor-Tools ausgestattet, durchstreifen sie trotz des fehlenden kreativen Potenzials beobachtend und erforschend ihre Umgebung. In Anlehnung an assoziative Möglichkeiten, wie es der „Internet-Explorer“ bietet, finden die Performer jedoch nichts: Frei von jeglichen reflexiven Anmutungen finden sie - anders formuliert - das Nichts. Verstärkt wird die Wirkung der Explorer-Missionen durch das Gaming-System, eine spielenweltartige Ebene des Mehrkanalfilms, welche in Kombination mit dem Ausstellungsort reale und surreale Erfahrungen beim Betrachter vermischt. Diese Bildsprache wirkt befremdlich und suggeriert das Eintreten in eine unbekannte Welt. Untermauert wird dieses Erlebnis durch safariähnliche Outfits

62 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 23:39 min

63 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 23:20 min

64 vgl. Ellen Blumenstein. *The Society's Idiots*.

65 vgl. ebd.



und zwischengeschaltete Naturszenen sowie gruppeninterne Diskussionen um das „Weiterkommen“, welche jenes Überleben in der Wildnis suggerieren. Gleich zu Beginn wird der „Haunted-Tour“ Survival-Gedanke mit Anklang an Horrorfilmklischees von einer Darstellerin geäußert: „i can't believe how much money they gave us to spend a night in here, it's so silly!“<sup>66</sup> Ryan Tracartin, der mit einer roten Mappe im rosanen Kleid vor ihr steht und wie ein Expeditionsleiter wirkt, erwähnt darauf hin „we have to find zombies if we spend a night in here“, blickt in seine Mappe und bekundet „a girl turns into a monster and then...“, bevor er anfängt fauchend den Kopf zu schütteln.

## Motive in den 3D-Animationen

Assoziationen mit Natur- und Wildnisszenarien werden zugleich durch 3D-Animationen von Rhett LaRue hervorgerufen, „Tools von Ryan Trecartin“, welche ein wichtiges Moment im Werk „Site Visit“ darstellen: Die animierten Räume, Objekte und Figuren verdoppeln und bevölkern die filmische Realität und verlagern diese ins Virtuelle. Mit ihrer Unabhängigkeit vom filmischen Geschehen (siehe weiter oben) passen sie sich camouflage-artig an ihre Umgebung an und koppeln ein anderes Erlebnis an die Raumaufnahmen. Als parallele Realitäten aus zusätzlichen virtuellen Elementen und Doppelungen bringen sie weitere Motive hervor oder verstärken bereits erwähnte Gegenstände:

Animierte Versionen der Zelte und Pflanzen, Campingstuhl-Reihen und einzelnen Sitzen oder umherschwebenden Drohnen und Wildwasser-Rafting Boote verdoppeln die Requisiten aus dem Video als „eigenständige, virtuelle Requisiten“.<sup>67</sup> So wird auch der Kellerraum mit dem Coca-Cola Automat als 3D-Modell gedoppelt, ebenso schwebt ein freigestellter Coca-Cola Automat frei im Raum und bevölkert die filmischen Elemente des Films. Durch diese Überlagerung wird der Raum zu mehr als einer Kulisse, und erhält eine Art Charakter, wie ich zu einem späteren Zeitpunkt am Beispiel der reproduzierten Innenräume des Tempels erläutern werde.

Neben echten Hunden laufen animierte Haustier-Versionen durch den Bildraum und bunte Designer-Tiere schweben auf den Leinwänden umher, ein in rosarote Töne gehüllter Transvestit erklärt mit hypnotischer Stimme die Vorzüge von virtuellen Haustieren: „a cute little animation puppy...i don't like the boo boo on the floor, and i think it's really cute“.<sup>68</sup>

Dino-Katzen, „tickle-animals“ als Dinosaurierhybride, verwendet Ryan Trecartin als ein Sinnbild für die Evolution: „he's been talking about dinosaurs in the past few movies in terms of evolution“.<sup>69</sup> Die animierten Tiere verweisen auf das Paraphysikalische und programmierte Natur: „They are meant to be sort of haunting but silly things scampering around the temple, and something about that as their function and their habitat and

66 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 06:50 min

67 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

68 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 30:25 min

69 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

being so cross-referential of epochs and eras-and movie genres-I think brings up ideas about programmable natures or confused programmed behavior“,(...) „and yea it has to do with jurassic park“.<sup>70</sup>

Diese Wesen stehen demnach auch mit dem weiter oben erläuterten Jurassic-Park Motiv in Zusammenhang, das Massenaussterben der Urzeittiere ist bis heute nicht geklärt und Ursachen werden zwischen Meteoriteneinschlägen oder gesteigertem Vulkanismus gesucht. Das „Herumspuken“ der Hybriden Tiere verdeutlichen die Charaktere im Film, wenn sie durch das Bild huschende Animationen registrieren und sich fragend („Did you see that?“) an ihre Mitstreiter wenden, ob diese auch ein „Cartoon-Wiesel“ oder eine „Ratte“ gesehen hätten.<sup>71</sup>

Die Geschöpfe laufen umher zwischen idyllischen Landschaften voller Grün und katastrophal brennenden Wäldern, genauso befinden sich die Filmcharaktere inmitten eines virtuellen Settings zwischen Paradies und Weltuntergang. Tecate-Logowälder, Coca-Cola Menschen, mit Stoffmuster überzogene Tiere und weitere Bilder von Logo-übersäter Natur thematisieren eine Art von Natürlichkeit, die als „nature settings“ in Form von Landschaften gegenüber Objekten und Architektur stehen. „I made the landscapes because I wanted to add something more painterly and less objective-like or architectural to the cgi.“<sup>72</sup> Weiterhin sind Corona Bier-Bäume, Designer-Tiere oder Dinowesen in unterschiedlichen Farben und Formen sowie Eisbären im Weltall sehen. Diese schweben frei im Raum und erinnern in der Kombination und Zusammenhang mit den Symbolen im Mehrkanalfilm an Coca-Cola und typische Internetscheinungen wie gifs. Die arktischen Wildtiere tauchen einerseits in Form von weißen Bären als Naturerscheinung auf, andererseits schweben rote Coca Cola-Logo Eisbären als durch Kommerz kultivierte Wesen durch den Bildraum. Auch hier wird der Gedanke des Hybriden deutlich, denn es entsteht eine Mischform aus zwei sich anreichernden kulturellen Systemen, präsentiert durch das „arctic wildlife“ und die Wirtschaft.

Die vielfältigen Logo- und Firmenzeichen stellen als Bildgegenstände ein Faszinatorium und Fetischobjekt für die Charaktere dar, dem sie nachhängen: „I think the logos are in a way disconnected from the characters as much as they wouldn't know their full context maybe, they just know that the idea of branding and its consumer-era situation is fascinating for them“, eine Art von „human-era act for the characters to fetishize and indulge in“.<sup>73</sup> In K-CorealINC.K sagt eine Person: „I would like to Re-Brand, Re-Organize, and Internalize the entire „Communications War“, so that, in the end, we are on all sides.“

Auch die Musterhaftigkeit und das Ornamentale tauchen als Motive immer wieder auf, insbesondere als 3D-Animationen verdoppelt sich die Oberflächengestaltung von Gegenständen und Inventar visuell als Fläche, Bild oder Körper. Sowohl Bilder, die im Inneren des Freimaurertempels die Wände zieren, als auch die Auskleidung von Räumen, die Oberfläche von den Theaterstühlen oder sonstige Muster tauchen erneut auf der

---

70 ebd.

71 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 07:41 min

72 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

73 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang



virtuellen Ebene auf. In erster Linie als Animation, jedoch auch als Requisiten im Film stellt das Musterhafte, wie die Logos zuvor, ein Faszinatorium für die Performer dar. Das Ornamentale stellt sowohl die Überladenheit und Übersteigerung dar, es verfolgt aber auch einen Selbstzweck. Dieser Umstand verweist auf die Notwendigkeit, aus der Vielzahl der chaotischen Bildreize auswählen zu müssen. Für Hans Martin Sutermeister beruht das „Zauberische am Ornament“ auf „seiner sich durch Wiederholung summierenden affektiven [...] Wirkung, die dadurch bedingt ist, daß [...] rhythmische Außenreize vermehrt auf [die] Tiefenschichten unserer Psyche einzuwirken pflegen.“<sup>74</sup>

## Hybridität in Site Visit

Insbesondere die Ebene der 3D-Animation in Kombination mit filmischem Material erlaubt eine Untersuchung des Zusammenhangs von Virtualität und Physis, denn aus daraus resultierenden Hybriden und dem „dritten Raum“ gehen als eine Folge neue Begriffsdefinitionen und Grenzsetzungen hervor. Vorerst gilt es auszumachen, inwiefern der Begriff der Hybridität im Speziellen und in Bezug auf „Site Visit“ angewandt werden kann, um im Anschluss weitere Aspekte wie den Archiv-Begriff, Autorenschaft oder Dehierarchisierungsprozesse als Neustrukturierungen zu thematisieren.

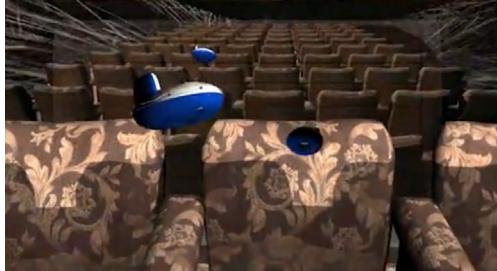
Der „Camouflage-Mode of reality“,<sup>75</sup> im Mehrkanalfilm beispielsweise visualisiert durch eine gleiche Oberflächengestaltung von Inventur und Wänden, oder die Art der Anpassung von Animationen an ihr Umfeld, verweist auf eine hybride Realität und die Verschmelzung von Virtualität und Physis, welche einen speziellen Raum entstehen lässt. Ryan Trecartin zeigt in seiner Arbeit diesen hybriden, „dritten Raum“ als Austragungsort für eine Neuordnung der Welt, die neben den erwähnten Aspekten wie der Autorposition weitere Bereiche wie Subjektivierungsprozesse oder eine Kollision von Referenzen und Verweisen im Multiversum umfasst. Er beschreibt seine Arbeit als „a conceptual part-cyber-hybrid platform that obeys and functions within both laws of physics and virtual-nonlinear reality and potential in Web 2.0/ultra-wiki communication malfunction liberation flow, add-on and debate presentation.“<sup>76</sup> Damit wird die Frage nach dem Einklang von einer Welt gestellt, die sowohl Gesetze der Physik verfolgt als auch eine virtuelle, nicht-lineare Realität umfasst.

Das Ganze Werk erfasst mittels „hybriden Manifestationen“, wie die eine Logik in die andere eingebettet wird. Bezüglich dem in erster Linie durch die Dino-Katzen geäußerten Gedanken zu Evolution beleuchtet Parag Khanna, Leiter des „Hybrid Reality“ Institute, dass das „hybride Zeitalter“ letztendlich ein Zusammenfließen

74 vgl. Martin Sutermeister. Das Ornament. In: Von Tanz, Musik und andern schönen Dingen: Psychologische Plaudereien. Verlag Hans Huber, Bern 1944. S.59.

75 vgl. Ellen Blumenstein. The Society's Idiots.

76 vgl. The New York Times. His Nonlinear Reality, and Welcome to It. Randy Kennedy. Published: January 28, 2009, [http://www.nytimes.com/2009/02/01/arts/design/01kenn.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2009/02/01/arts/design/01kenn.html?pagewanted=all&_r=0)



früherer Zeitalter darstellt: Informationszeitalter, Industriezeitalter, Agrarzeitalter, Steinzeitalter.<sup>77</sup> Technologie wird dabei immer integrierter und sozialer, als eine allgegenwärtige Intelligenz verschmilzt sie mit dem menschlichen Leben.

Hybridität verfolgt also nicht zwei „originale Punkte“, aus welchen der dritte Punkt entsteht und wie es aus der Biologie bekannt ist, sondern bezeichnet einen „dritten Raum“, der das Aufkommen anderer Positionen ermöglicht. Dieser Aushandlungsort vermischt oder addiert Bedeutungen nicht einfach, er ermöglicht eine strategische und selektive Aneignung von diesen im Hinblick auf ein erweitertes Handlungsfeld und steht im Gegensatz zum Multikulturalismus. Jener verneint die Idee des „Melting Pots“ und betont die Stabilisierung der kulturellen Vormachtstellung, aus deren Position heraus die Grenzziehung vollzogen wird und Ethnien als Ganzheiten gelten. Durch die Ausstellungsarchitektur entsteht, wie bereits erwähnt, ein Aufmerksamkeitssog auf die Mitte der Gesamtinstallation hin, indem der Boden abfällt und den Besucher im Panoptikum situiert. Auch dadurch entsteht ein integrierender Moment aus den unterschiedlichen Ebenen im Mehrkanalfilm, denn hier wirken sie zusammen.

## Der dritte Raum

Die Verschmelzung von Ebenen und Logiken sowie daraus resultierende Phänomene behandelt Ryan Trecartin in seinem Werk „Site Visit“ facettenreich, Zusammenhänge werden durch Metaphern wie den Stuhlhaufen erforscht. Als drei Performer in neongrüner Kleidung Platz auf den vorderen Plätzen einiger Theaterstuhlreihen nehmen, befinden sich als weitere Requisiten Stuhlhaufen im Bildraum. Auffällig ist, dass es sich um serielle Fertigung von Inventar handelt, da alle Stühle exakt gleich aussehen und simpel gebaut sind. Als ein Moment der Wiederholung und Umstand, der sich durch Technologie ergibt kommentiert der Künstler: „People are always saying, ‚Oh this is just a bunch of Ikea furniture?‘ But these big-box stores are sort of like the Internet. People everywhere can access the same information, the same chair. When you have 10 of them all together, there’s almost a kind of cyber quality to it, like you’re looking at a generic model in an animation program.“<sup>78</sup> Physische Gegenstände in dieser Form haben demnach eine Eigenschaft, welche als „Cyberqualität“ beschrieben wird und lassen sich wie ein generisches, virtuelles Modell im Animationsprogramm betrachten.

Die Einbettung des „einen Systems“ in das andere stellt hier also eine Qualität dessen dar, genauer handelt es sich um die Qualität einer von Computern erzeugten virtuellen Scheinwelt in physischer Form: die virtuelle Ebene verknüpft sich sehr stark mit der Logik und Struktur vom physischen Raum.

77 vgl. Congress News and Media, 17-23 Aug 2013, Singapore.

Eine neue hybride Realität für Bibliotheken. Thursday, 22 August 2013 . Yeo Pin Pin  
<http://conference.ifla.org/past-express/2013/node/6407.html>

78 vgl. Meet Ryan Trecartin, Art's First Genius Of The YouTube Age,  
<http://www.fastcodesign.com/1664522/meet-ryan-trecartin-arts-first-genius-of-the-youtube-age>





Hinsichtlich einer Beschreibung der Transformation räumlicher und zeitlicher Strukturen nimmt der „zerstörte Coca-Cola Automat“ im Mehrkanalfilm eine zentrale und herausragende Rolle ein, denn dieser verkörpert die Koexistenz von verschiedenen Zeitkonzepten und divergierender Zeiterfahrung. Während der gesamten Filmlänge kommunizieren die Protagonisten untereinander in Bezug auf „the coca-cola machine“, durch die vielseitigen Darstellungen, welche den Gegenstand beleben, wie die Bezeichnung als „an adaption of the arctic wildlife“<sup>79</sup> kommt diesem fast ein Subjekt-Status zu. Zoey und Morgan, zwei intellektuell wirkende und „normal“ aussehende, weibliche Film-Studentinnen, die mit Handkameras „on location“ drehen und auf der Suche nach einer „Story“ im Tempelinneren sind, sehen ihre Mission mit dem Fund des Coca-Cola Automaten als vorzeitig beendet an.<sup>80</sup> Sie repräsentieren sowohl einen Aufnahmemodus und das Eigenleben der Objekte, denn als die Beiden feststellen, dass sie absurderweise eine Yoga-Matte mit sich herumtragen, beantworten sie die Situation mit der Erwägung, dass die Yoga-Matte den Tempel lieben könnte: „Why did i bring my dumb yoga mat to this building? Maybe your dumb yoga mat loves dumb buildings!“<sup>81</sup> Nicht nur aufgrund von Hinweisen wie diesem, auch durch die Doppelung des Automaten als freischwebende Animation und Raummodell wird jener Subjekt-Status geschaffen. Davon ausgehend spielt dieser als Bezugspunkt eine Leitfigur für die unterschiedlichen Handlungsstränge der Kleingruppen, er verhält sich dabei wie eine Karikatur des fiktiven „out-of-control“ computers HAL 9000 in Stanley Kubrick’s „2001: Odyssee im Weltraum“:<sup>82</sup> der Computer ist fehlerhaft und soll von der Besatzung abgeschaltet werden. Bowman als ausführendes Besatzungsmitglied, der sichtliche Probleme hat, die Fassung zu wahren, zerstört langsam ein scheinbar selbstbewusstes, emotionales Computer-Wesen, dessen Fähigkeit zu wirklichen Emotionen noch zu Beginn der Mission von der Besatzung während eines Interviews mit The World Tonight angezweifelt worden war. HAL zeigt ein Verhalten ähnlich großer Angst vor seiner Abschaltung, und das Lied, das ihm von seinem Lehrer nach seiner Inbetriebnahme beigebracht worden war, ist ein Kinderlied, weil HAL lernfähig, aber ungeprägt konstruiert ist und daher wie ein Kind erzogen, sozialisiert und enkulturiert wurde.<sup>83</sup> In „Site Visit“ wird die Maschine von einem schwarz gekleideten Performer gegen Ende des Mehrkanalfilms mit einem Baseballschläger zerstört und spielt ihre Rolle als Wrack weiter. Auch hier bleibt offen, ob der Cola-Automat zu unterschiedlichen Zeiten, oder aber zur gleichen Zeit in unterschiedlichen Realitäten auftaucht. Trecartin beschreibt diesen Zustand als „co-inhabiting the same point of view but with different realities behind it.“<sup>84</sup> Verortet ist die Maschine im Keller des Tempels, einer „verbotenen Zone“, die eine Abkürzung zu einem unbekannten Zielort bietet: der Künstler beteuert als Darsteller im Film „the coca cola machine is a short

79 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 35:05 min

80 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 36:40 min

81 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 05:35 min

82 vgl. Ellen Blumenstein. *The Society’s Idiots*.

83 vgl. <http://www.thx-trailer.com/replica/Hal9000/hal9000b.htm>

84 vgl. Ryan Trecartin im Gespräch mit Thomas Mießgang (Anhang)

cut but its in the off-limits“.<sup>85</sup> Auf unterschiedlichste Weisen zeigen die Charaktere der Gruppen Interesse an dem Objekt, sie erzählen von Geistern im verbotenen Bereich des Kellers oder der Suche danach als ihr Auftrag. Sie diskutieren in Zusammenhang mit dem Coca-Cola Automaten um ein Tor, das offen oder geschlossen sei (“The gate closes on us and it looks like we are trapped.—The gate is open, what are you talking about?”) und erinnern damit ebenso an das Konzept eines Wurmlochs, welches unterschiedliche Orte derselben Raumzeit oder unterschiedliche Raumzeiten der Dimensionen eines Multiversums miteinander verbindet.

Zugleich thematisieren die Zelte in „Site Visit“ räumliche Gegebenheiten. Als abgeschlossener Raum mit netzartiger Wand aus Mesh-Stoff werden sie, wie die Logos, von den Darstellern fetischisiert „as an apocalyptic-looking, squater-looking relic/simulation that's all part of this temple tour experience“.<sup>86</sup> Die Zelte stellen provisorische Innenräume im Innenraum dar und stellen mit ihren Merkmalen wie Leichtigkeit oder Tragbarkeit ein Gegengewicht zum massiven Freimaurertempel dar, gleichzeitig verschmelzen Innen- und Außenraum. Auch das „sculptural theater“ als Installation von Ryan Trecartin greift diesen „Raum im Raum“-Gedanken auf und verweist auf parallele Raumkonstruktionen. Das Werk „Site Visit“ entfaltet auf unterschiedlichen Ebenen skulpturale Qualitäten beziehungsweise Denkformen, indem es divergierende Raumerlebnisse durch Klang, körperliche Wahrnehmbarkeit, visuelle Narrationen oder Computersimulationen herstellt. Der szenische Raum befindet sich im Tempelinneren und ist wiederum visuell in dem Ausstellungsraum auf sechs Leinwänden platziert. Der Ausstellungsraum verdoppelt die Requisiten als physische Gegenstände und versetzt den Betrachter in ein panoptisches Theater, das unter anderem einen Theaterraum mit den gleichen Requisiten im Mehrkanalfilm vorführt und provoziert damit jene „Raum im Raum“-Erlebnisse am Ausstellungsort.

Die Gestalt der Tempelinnenräume hebt sich von der eines bloßen Schauplatzes ab, indem jene Innenräume wie das Treppenhaus, der Keller oder die Aula als 3D-Animationen reproduziert werden und damit auf die Virtualität der Filmumgebung hingewiesen wird.<sup>87</sup> Die Reproduktionen nehmen eine Juxtaposition zum Video ein, da sie eng an das filmische Material gekoppelt sind aber dennoch unabhängig davon sind: „and that also pushes the temple to be more than a setting, but a subject or character“.<sup>88</sup> Auch ruft die Juxtaposition eine Unsicherheit bezüglich der Lesbarkeit vom Bildmaterial hervor, was diese Forcierung untermauert.

Die virtuelle Ebene als weitere Repräsentationsschicht wird hier demnach als eine Subjektivierungsstrategie verwendet, um das Wirken des Tempels zu beleben: „gegenwärtig erleben wir den Aufstieg des Bildes zum computergesteuerten, virtuellen Raumbild, das sich scheinbar autonom wandeln und eine „lebensechte“, visuell-sensorische Sphäre zu formulieren vermag.“<sup>89</sup> Damit wird die Gestalt der Innenräume

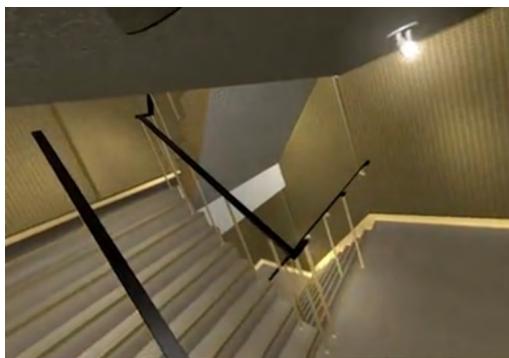
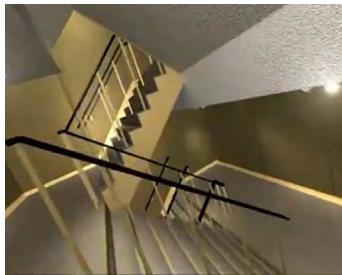
85 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 36:30min

86 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

87 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

88 vgl. ebd.

89 vgl. Grau, Oliver: MedienKunstGeschichte. Für eine transdisziplinäre Bildwissenschaft, <http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/forum/type=diskussionen&id=400&view=pdf>



durch virtuelle Reproduktion selbst zu einer Mischform, das Wesen des Tempels entfaltet sich als „Hybrid-Origin“ und bezieht sich damit ebenfalls auf Evolutionsprozesse.

Die Vielzahl der unterschiedlichen Realitätsebenen unterliegt nicht nur durch den Aspekt der Gleichzeitigkeit einer nicht-hierarchischen Ordnungsstruktur, sondern auch durch die Methode des Black-/Whitefacings, des grotesken Leibes und der Neutralisierung von sozialen Geschlechterrollen. Dehierarchisierungsprozesse entfalten sich als neue, potenzielle Weltordnung und weisen auf einen Raum, der neuen Verhandlungen offen begegnet. Ryan Trecartin hat eine zeitgemäße, humorvolle Übersetzung des Black-/Whitefacings hervorgebracht, die „Gender“ und „Race“ jeder Essenz beraubt und sie in persönlichkeitsbezogene, performative Phänomene umwandelt. „I see people as being what their personality is at the moment of expression. I feel genitals hold us back a lot.“<sup>90</sup> Er lässt mit seiner Darstellung in „Site Visit“ den Phänotypismus weit hinter sich, denn schwarze oder weiße Hautfarbe wird, genau wie die bunten Kontaktlinsen und neonfarbenen Perücken, als Accessoire getragen und dient der Stilisierung sowohl männlicher als auch weiblicher Figuren. Die abgebildeten Erlebnisse, Begegnungen und Aussagen der Darsteller, die auch unter ihrem Make-up unterschiedliche Farben aufweisen, nehmen keinen Bezug auf die zugeordneten Hautfarben oder Geschlechtsidentitäten. Schwarze oder weiße Hautfarbe ist nur ein Teil der Mannigfaltigkeit aus Farben und Körperbemalungen im Mehrkanalfilm, die queere Gesellschaft verweigert sich Rollenzuschreibungen, Stereotypisierung und Klischees, die man landläufig besonders im Theater dem Anderen zuschreibt. Das Stiltzitat wird zur Selbsttechnik, und die Strategien der Ver-Anderung<sup>91</sup> richten sich auf die eigene Persönlichkeit. Durch eine Kombination von diesem Vorgehen mit expressiven Gesten in Schauspiel und Ausstattung kommt es zu einer Übersteigerung popkultureller Referenzen, welche sich somit zur Resignifikation anbieten. Die Kostümierung löst sich in einer Zeichenhaftigkeit auf, die geschlechtliche und ethische Eindeutigkeiten ad absurdum führt und den grotesken Leib, begleitet von einer Ästhetik des Scheiterns und der Tragik, in den Mittelpunkt der Darstellung rückt. Das Maskenspiel und die groteske Leibeskonzepion beinhaltet Motive wie Offenheit, Zweileibigkeit, Verspottung, Überindividualität bzw. Kollektivität, Mischkörperlichkeit, Anatomisierung, Reisen zwischen den Welten oder Ausscheidungen und Ausdünstungen von Körpersäften.<sup>92</sup> Der groteske Leib zeichnet sich durch entsprechende Aspekte aus, begleitet von der „Ablösung von Körperteilen“ sowie deren betonter Individualität. Grenzen zwischen Körper und Umwelt werden überschritten und sind fließend, in Kostüm und Habitus erweisen sich die Darsteller im Mehrkanalfilm teilweise einer Partygeneration zugehörig und unterstreichen zugleich den Festcharakter des Karnevals. Dieser zeichnet sich durch die Stabilisierung der Ordnung anhand der Unordnung innerhalb des Festes

90 vgl. Cyberworld art star Ryan Trecartin makes over his band of merry collaborators—and takes Arthur Lubow inside his digital dreamscape. WMagazine, Nov 2010

91 „othering“

92 vgl. Kerstin Schmitt. Die Motivik des grotesken Leibes nach Michail M. Bachtin. Eine Darstellung der Motive der grotesken Leibeskonzepion sowie eine Analyse des indianischen Mythenzyklus der Winnebago Indianer. Studienarbeit, 2001. Universität Leipzig.



aus, und genau im Rahmen dieser Situierung kann der groteske Leib wirken. Er impliziert die Degradierung von Hierarchie und den Prozess des werdenden Leibes, seine Charakteristik erschließt sich durch Körperöffnungen, das Hervorstehende oder Abstehende: „der groteske Leib verschlingt die Welt und wird von ihr verschlungen“.<sup>93</sup> Michail Bachtin beschreibt diesen Vorgang wie folgt: „Alle Dinge der Welt haben ihren alten Platz in der Hierarchie des Weltalls verlassen und sich auf die horizontale Ebene der werdenden Welt begeben. Sie fangen an, sich auf dieser Ebene neue Plätze zu suchen und untereinander neue Beziehungen und Nachbarschaften herzustellen. Das Zentrum, um das sich alle Dinge und Werte neu gruppieren, ist der menschliche Körper, der in sich die ganze Vielfalt des Weltalls birgt.“<sup>94</sup> In „Site Visit“ kommt dem Stuhlgang oder dem Urinieren große Aufmerksamkeit zu, denn die Performer sind permanent auf der Suche nach den Toilettenräumen und urinieren auf Requisiten, Lizzie Fitch erwähnt eingangs als Darstellerin „lets go see this fucking toilets work 'cause i'm ready to go take a shit at one“.<sup>95</sup>

In der grotesken bildkünstlerischen Darstellungsweise werden Gegensätze in eine Einheit gebracht, das Groteske verweist im historischen Kontext auf Ornamentformen und spielte in Epochen, in denen der Glaube an eine „heile Welt“ verloren schien, eine besondere Rolle. Für Bachtin stellt die Groteske eine alte Form der Antwort des Volkes auf die Herrschenden und ihre Ideologien dar, sie ist das Gegenbild zur Harmonik der Proportionen, der Schönheit des Ebenmaßes und der Eindeutigkeit der Konstruktion. Kayser schildert den wesentlichen Grundzug als Darstellung zerstörter Harmonie, als Un-Heimliches und als verfremdete Natur: die Groteske ist eine künstlerische Struktur, in dessen Inhalten und Gestaltungsformen sich die Entfremdung des Menschen manifestiert, das Groteske ist ohne Heilsgewissheit und integriert sich mit einer Ästhetik der Tragik in die apokalyptische Stimmung vom Mehrkanalfilm.<sup>96</sup> Weiterhin kommt es aus diesen Gründen und durch die Art der Kostümierung der Performer zu einer Neutralisierung von sozialen Geschlechterrollen, während sich die Identitäten der Darsteller permanent in Übergangsstadien befinden und Prozesshaftigkeit suggerieren. Ihre Rollenhaftigkeit, Sexualität und ethischen Neigungen sind fließend und reflektieren sowohl die permanente Verfügbarkeit von neuen Identitäten als auch den nicht-hierarchischen Raum. Die groteske Körperöffnung ist auch hinsichtlich einer Ausweitung des Körpers durch das Smartphone dargestellt, wobei Identitätskonzepte durch Technologie permanent hinterfragt oder aufgelöst werden.

Ryan Trecartin thematisiert in seinem Werk frei aushandelbare, fließende Identitäten die sich, von Technik inspiriert, einer Vielzahl von Optionen gegenüber sehen. In „Ryan's Web 1.0“<sup>97</sup> skizziert der Künstler in Zusammenarbeit mit Lizzie Fitch,

93 vgl. ebd

94 vgl. Bachtin, Michail: Literatur und Karneval:  
zur Romantheorie und Lachkultur. Frankfurt am Main, 1990. S.15-23

95 „Site Visit“ Mehrkanalfilm, 01:00 min

96 vgl. Karneval.Die groteske Volkskultur nach Bachtin.  
Die Groteske als Ästhetik des Absurden bei Kayser. Groteske als Realismus bei Heidsieck.

97 Bilder nächste Doppelseite

Veronica Gelbaum, Telfar Clemens und Ashland Mines collagenhaft Avatare der futuristischen Mode. Diese Miniaturansichten stellen das Selbst als ein offenes, von Kultur durchdrungenes Netzwerk dar: Logos auf der Hautoberfläche, Rollenspiele oder aber die Persönlichkeit als Akt der synästhetischen Überidentifikation mit der kurzlebigen Konsumkultur formen den Körper zu einer avatarähnlichen Erscheinung um.<sup>98</sup> In der Tradition von Cindy Sherman erscheinen die Darsteller wie überstilisierte Körperkonzeptionen, wobei die Kamera als Trigger für das inszenierende Moment eingesetzt wird. Dieser Aufzeichnungsgedanke erzeugt vielfach Identitäten, die jeweils wegen einer Kamera ins Bild kommen und in einem performativen Akt mit der Kamera als „vierte Wand“ simultane Momente erschaffen. Dabei wird die Kamera nicht mehr als Eindringling erlebt, sondern sie ist zum Akteur geworden, der die Interaktion oft erst anstiftet. Besonders in Bezug auf Smartphones oder deutlicher „I-phones“ als Selbsttechnologien ergibt sich eine hybride Identität, die sowohl technische Komponenten als auch Körperhaftigkeit einschließt. Der „Selfie-Moment“ beschreibt einen körperlichen, sozialen Akt als die Ausrichtung zur Kamera, genauer zur „vierten Wand“. Er spiegelt eine privilegierte Generation und ihr Glaubenssystem, welches auf medialer Kommunikation beruht, von hybrider Gestalt ist und demnach körperliche Akte nach der „Netzwerk-Logik“ initiiert. Roland Barthes beschreibt in „Camera Lucida“ die Transformation: „once I feel myself observed by the lens everything changes: I constitute myself in the process of posing, I instantaneously make another body for myself, I transform myself in advance into an image“.<sup>99</sup> Nicht nur die Ausstellungsbesucher betrachten den Mahrkanalfilm im Inneren eines Kastens, auch die Performer verorten sich ähnlich und sind dabei permanent angehalten, für die Kamera zu performen. Eine Art von Status-Bewusstsein und das zur Schau stellen des Persönlichen vor der vierten Wand als Öffentlichkeit betonen das Identitätskonzept in eine „autopoietische Feedbackschleife“. Diese entstammt den Überlegungen von Erika Fischer-Lichte zu einer „Ästhetik der Performativen“: in einer Aufführungssituation ruft jedes Verhalten eines Darstellers ein spezifisches Verhalten beim einzeln körperlich kopräsenten Zuschauer hervor, was wiederum das weitere Verhalten der Darsteller und der anderen Zuschauer beeinflusst.<sup>100</sup> Damit ist die traditionelle Opposition zwischen Produzenten und Rezipienten aufgehoben, denn die Aufführung wird zum von allen körperlich Ko-Präsenten gemeinsam hervorgebrachten Ereignis. Es entsteht eine selbstbezügliche und sich selbst-hervorbringende, selbsterhaltende Feedbackschleife, welche ein zentrales Merkmal des simultanen Making-ofs beschreibt: die nonlineare Netzwerkstruktur der Wechselbeziehungen zwischen allen am kreativen Gesamtprozess beteiligten Faktoren.<sup>101</sup> Hierarchische Referenzverhältnisse scheinen durch die Zirkulation aufgehoben zu sein, weitere Faktoren der Feedbackschleife

98 vgl. The White Review. Ryan Trecartin. The real internet is inside you. April 2012  
[www.thewhitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you/](http://www.thewhitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you/)

99 vgl. The White Review. Ryan Trecartin. The real internet is inside you. April 2012  
[www.thewhitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you/](http://www.thewhitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you/)

100 Nach Erika Lichte, vgl. Lempp, Felix: autopoietische Feedbackschleife.  
[http://making-of-lexikon.de/text\\_post/autopoietische-feedbackschleife/](http://making-of-lexikon.de/text_post/autopoietische-feedbackschleife/)

101 vgl. ebd

**HAIR**  
I want Her Hair to be something like This  
(WIG)



**Face**  
**A Combination of Makeup and Post:**  
I want to age Lizzie Slightly: In a way that makes her look like She received a **ton of well done surgeries**, at too young of an age. So that she looks 46

But it's really unclear if she got to 46  
From 60 or 30

I'm thinking we could achieve this primarily with **contour makeup**,  
& the way we treat  
lips and Jaw/  
Cheeks in Post

#### EyeBrows

Same Color as Hair,  
Nicely Shaped on  
the Thicker Side



**EYES:** I want her Eyes to fade from Gray Near the Pupil to Construction Orange

**Lip Stick:** I want Lizzie to Have Construction Colored Orange Lip Stick



2.) A Shiny Army Print, Eye Mask for Sleeping

This will go in the Hair and Act like a Head Band

I then want to take a pair of Sun Glasses  
Masculine Yellow tinted shades, & put them on  
top of the Eye Mask



3.) **Earrings:** I want to put the.  
First-Class Forever Stamp on each Ear

I then want to take the Red Circle "NO" sign  
and have it really small as the bell dong part.

I then want to hang **amber mosquito fossil earrings**  
from each ear, forming one whole earring.

Does any one make Real Amber Mosquito Earrings?



4.) I want to do a Pink-ish Brass Hoop Tooth Piercing

AND a Tooth Pick to Play With



LY ISH  
ITY IZE  
OUS ISM  
ATION

wie der Rollenwechsel zwischen Produzent und Rezipient und die Bildung einer Gemeinschaft finden sich landläufig in Castinshows inszeniert: Der Zuschauer darf mitentscheiden, wie die Sendung läuft oder der Kandidat muss seine Fans mobilisieren und auf sich einschwören. Auch in Politiktalkshows muss sich der Politiker sowohl auf die Moderatoren und das Saalpublikum einstellen, als auch auf eine Beziehung zu den Zuschauern vor den Bildschirmen über die Vermittlung der Kamera herstellen.<sup>102</sup> Diese Abläufe werden in „Site Visit“ verarbeitet, nicht zuletzt sind es Casting-, Talk- und Realityshows, welche den Künstler inspirieren.

In Trecartins Werk sieht der Besucher sich mit seinem eigenen Zuschauerverhalten konfrontiert, wenn er sich im Panoptikum entscheiden muss, worauf die Aufmerksamkeit mit dem Körper in der Sitz- oder Liegeposition gerichtet wird- entsprechend generiert sich daraus ein Narrativ aus den sechs Kanälen als Form. Diese Form beruht auf der Wahrnehmung des individuellen Betrachters und appelliert an seine Erinnerung, „memorizations is a lot of how the plots form“.<sup>103</sup> Die Hauptinstallation als „Spielfeld“ des Besuchers ruft dabei in diesem das beschriebene körperliche Verhalten hervor: „the items from the film or video extend the haptic space of the on-screen work into the literal playing field of the viewer, bringing him or her further into the affective and bodily resonances of the work.“<sup>104</sup>

In Kombination mit den unterschiedlichen Realitätsebenen als Multiversum ergibt sich eine „Laborsituation“, die, ebenso wie der Tempelinnenraum, als „Austragungsort“ fungiert: „Seine Filme bilden eine performative Plattform für ein Ensemble hyperintensiver Charaktere, die fremdartig sind und uns gleichzeitig bekannt erscheinen. Manchmal tauchen sie in Form von Hybrid-Menschen aus der Zukunft auf, die in ein verzerrtes und irreales Gegenwartsmoment rückübersetzt werden. Im Ausstellungskontext sind skulpturale Environments der Austragungsort für Narrationen, die zusammen mit den Filmen entstanden sind und die BetrachterInnen in eine Struktur platzieren, die zwischen multiplen Wahrnehmungsrealitäten oszilliert.“<sup>105</sup> Das fremdartig und zugleich bekannt Erscheinen erzeugt der Künstler durch die Darstellung hybrider Identitäten, welche einerseits durch die befremdliche Kostümierung und ihr Verhalten einen Abstand zum Bekannten aufbauen, andererseits aber durch humane, alltägliche und universelle Tätigkeiten wie Kaffe trinken oder rauchen Identifikation hervorrufen. Die Wände sind voller Tags und schlecht gemachter Graffitis, wie man es aus urbanen Umgebungen kennt und viele der Performer trinken permanent aus einer Getränkendose, auch wenden sie sich zur Kamera und kommentieren nach einem großzügigen Schluck in Werbemanier „it's so good“. Das „Fremde“ wird auch durch den -im Gegensatz dazu- fehlenden Anhaltspunkt zur Identifikation erzeugt: die Occupy-Zombies „haben keine Gespür für den eigenen Körper, keine Idee von Zukunft, sondern sind ausschließlich damit beschäftigt, ihre akuten Bedürfnisse zu befriedigen.“<sup>106</sup> Das Menschliche und das Entfremdete werden hier also als Hybridisierungen, wie „Feuer

102 vgl ebd.

103 vgl. DLD Conference: Ryan Trecartin in conversation with Hans Ulrich Obrist. 13:00 min

104 vgl. Melissa Gronlund: Return of the gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere, Essay. <http://www.e-flux.com/journal/return-of-the-gothic-digital-anxiety-in-the-domestic-sphere/>

105 vgl. KW Pressetext, [http://www.kw-berlin.de/media/files/jas\\_blicke\\_glances.pdf](http://www.kw-berlin.de/media/files/jas_blicke_glances.pdf)

106 vgl. KW Berlin Herbstprogramm, Ellen Blumenstein: Kuratorisches Statement [http://www.kw-berlin.de/media/files/kw\\_herbstprogramm\\_ryantrecartin\\_de.pdf](http://www.kw-berlin.de/media/files/kw_herbstprogramm_ryantrecartin_de.pdf)



und Aliens“, auf unterschiedlichen Ebenen zusammengeführt, ähnlich wie es bei einer Cyborgisierung des Individuums der Fall ist. Die Existenz der Figuren wird dabei durch den Akt der Vermittlung aufrecht erhalten.

Das offene, von Kultur durchdrungene Netzwerk als „Selbst“ thematisiert auch Giovanni Leghisa von der HfG Karlsruhe im Rahmen einer „Verfirmung der Gesellschaft“: „Was geschieht, wenn eine neue Auffassung des Organischen auftritt, die beansprucht, sowohl das Organische als auch das Kulturelle in Bezug auf ein Modell zu betrachten, das weder organisch noch kulturell ist? [...] Posthuman wird dann zur Bezeichnung eines Menschentypus, der die Eigenschaften sowohl einer Kalkulationsmaschine, als auch eines sich der Umwelt anpassenden Organismus besitzt.“<sup>107</sup>

Ryan Trecartin sieht einer Zukunft entgegen, in welcher die Menschen nicht länger zwischen ihrer Technologie und ihrer Menschlichkeit unterscheiden: Technologie entfesselt verborgenes menschliches Potenzial und ist nicht etwas, das der Mensch erfunden hat, sondern der Mensch selbst: „I think technology is us, not something we invented, [...] I think we are more psychic now because we have cell phones and you can look and see who's calling you. When people start seeing technology as us, as humanity, our whole idea of what existence is, is going to shift. I feel with these movies that you can explore all these nuances and details in the culture, so you can see them and not just let them wash over you.“<sup>108</sup> Der Künstler versucht also, solche Hybridisierungen als vollständige Integration zu betrachten und den Besucher zu sensibilisieren, denn dann verschiebt sich die ganze Vorstellung von Existenz. „Dein Körper und kulturelles Erbe sind nicht länger durch Geburt und Erziehung vorgegeben. Auf den Körper kann, genauso wie auf das eigene Denken, formal und konzeptuell zugegriffen werden, er kann beliebig zusammengestellt werden.“<sup>109</sup>

Materielle Körper, ihre virtuelle Repräsentation, die menschliche Vorstellungskraft und Computer-Hardware und -Software wirken aufeinander und produzieren dabei eine Realität, die sowohl materielle, als auch virtuelle Elemente aufweist.<sup>110</sup> Die virtuelle Realität bezieht sich demnach auf die Logik und Funktionsfähigkeit in einem lebensähnlichen System, wobei diese eine Wesensverwandlung des Weltlichen vornimmt. Ryan Trecartins Stoff ist die Heterogenität der technoiden Medienkultur und ihrer hybriden Kunstwelten<sup>111</sup> sowie der Ort, an dem sich all die Medien treffen. Dort bringen sie eine Welt hervor, in der sich Technologie in die Körper eingenistet hat und die Sicht auf die Welt sich selbst verändert.

---

107 vgl. Cyborgisierung des Individuums – Verfirmung der Gesellschaft  
Zur Kritik der neoliberalen Organisationstheorie. Giovanni Leghissa,  
<http://www.hfg-karlsruhe.de/Cyborgisierung>

108 vgl. Cyberworld art star Ryan Trecartin makes over his band of merry collaborators—and takes Arthur Lubow inside his digital dreamscape. WMagazine, Nov 2010

109 vgl. Holt mich hier raus! Ryan Trecartin und Klaus Biesenbach im Gespräch, Monopol 09/14

110 vgl. Naomi NEMURA, Nihon UNIVERSITY: A Study of Change of the Body View in  
Cyberculture, journal of Socio-Informatics Vol. 7, No. 1 Nov. 2014,  
<http://www.ssi.or.jp/eng/pdf/Vol7No1p4.pdf>

111 vgl. Bunzmann, Katharina: Reale Fiktionen, fiktive Realitäten: Medien, Diskurse, Texte, S. 119

Weiterhin wird der Begriff des Archivs thematisiert, genauer ein „menschliches Archiv“, welches zwar beschädigt ist, aber dennoch zu funktionieren scheint: „I do think the movie has a lot to do with some kind of human archive or simulation that is damaged but still functioning.“<sup>112</sup> Das Archivieren an sich ist für den Künstler neutral, erst die Art der Nutzung des Archivs ist von Bedeutung: „Everything is going to be captured and archived in an accessible form, whether you want it or not. Its going to change all our lives. [...] There's a lot of cultural content being generated right now that sees itself as post-human“.<sup>113</sup> Daraus resultiert ein Archivbegriff, der generisch und performativ ist: eine Ansammlung von beliebig viel Aufnahmematerial beispielsweise ist unbelebt, jedoch stellt dieser Umstand eine Situation dar, die Potentiale enthält. Diese Situation ist Grundlage der performativen Wissensgenerierung, welche dem unbelebten Archiv durch Nutzung organische Eigenschaften zuweist. Die Art der Archivierung jedoch bleibt dabei offen: „es ist einfacher geworden, dreidimensionalen Raum darzustellen. Das heißt, wenn wir Zeit als eine Art dreidimensionalen Code tatsächlich dokumentieren können, wie werden wir Zeit dann archivieren? Auf welche Weise wird unser Bewusstsein dieses archivierte Gesamte, diese abgebildete Zeit nutzen können und Dinge, die bereits passiert sind, in gelebte Erfahrungen übertragen, die neue Formen entfalten können? Das entspricht einer paranormalen Erfahrung. Die Arbeit in Berlin wird somit einem Geisterhaus gleichen.“<sup>114</sup>

Auch der Autor selbst tritt weiter in den Hintergrund, Autorenschaft fungiert als Initiator für das Wirken von eigenständigen Teilen und Realitäten: So stellen auch die Performer in „Site Visit“ unabhängige Autoren dar, die zwar im Rahmen des Konzepts improvisieren, dabei aber genügend Freiraum haben, um eigene Wirklichkeiten in das Geschehen einzupflegen.

Das Zusammenführen von Wahrnehmungsinhalten aus verschiedenen Wahrnehmungsperspektiven zu Gesamtdarstellungen in einem Maße, das den Betrachter von „Site Visit“ dazu zwingt, auf die Hilfe fester Perspektiven zu verzichten, macht ihn auf die Strukturierungsleistungen von Perspektiven selbst aufmerksam. Der Autor wird in diesem Sinne zum Salonisten: ein Gastgeber, der als Initiator fungiert. Am deutlichsten wird dies in „Site Visit“ mit seinen aus youtube-Videos bekannten filmerischen Perspektiven: Der Autor ist nicht mehr nur ein Akteur hinter der Kamera, sondern auch ein Teil der Situation vor der Kamera. Dabei treten Subjekt, Objekt, Gerät und Publikum in ein unklares Verhältnis. Die aktuellen Möglichkeiten, die diese Kameratechnologie bietet, bestimmen nicht nur, wie die Autoren die Welt wahrnehmen und wiedergeben können beziehungsweise welche Bilder sie von ihr produzieren, sondern auch, welche Welt durch sie erst möglich wird.<sup>115</sup> „Die Initiative

---

112 vgl. Rhett LaRue: Statement zu „Site Visit“. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

113 vgl. The New Yorker, March 24, 2014 Issue. Experimental People.  
The exuberant world of a video-art visionary By Calvin Tomkins

114 vgl. Holt mich hier raus! Ryan Trecartin und Klaus Biesenbach im Gespräch, Monopol 09/14

115 vgl. KW Berlin Herbstprogramm, Ellen Blumenstein: Kuratorisches Statement  
[http://www.kw-berlin.de/media/files/kw\\_herbstprogramm\\_ryantrecartin\\_de.pdf](http://www.kw-berlin.de/media/files/kw_herbstprogramm_ryantrecartin_de.pdf)

geht von beiden Seiten des Bildschirms aus“<sup>116</sup> der Autor und die Darsteller mit ihrer je eigenen Existenzebene überschneiden sich und das „nähert die Arbeit jener Grenze an, wo sich Film und Spiel treffen“<sup>117</sup> Melanie Puff beschreibt in ihrem Aufsatz den Autor in diesem Zusammenhang als hybride Mensch-Maschine: „Sie nehmen fremde Stimmen und Bilder wie Aufnahmegeräte auf, werden also in diesem Sinne zu einer hybriden Mensch-Maschine, wobei sogar der Erzähler zu einem weiteren Medium, einem blossem Empfänger und Wiedergeber von Stimmen und Bildern wird.“<sup>118</sup>

An Thematiken wie das Performative als Selbstbezug wird zudem besonders deutlich, dass es zu Prozessen der Entmaterialisierung kommt. Die Wende von den Dingen hin zu dem, was die Subjekte über sich selbst und die Dinge denken, ist der Bestandteil einer Verschiebung in den Motivationsmustern.<sup>119</sup> Menschen im Zentrum einer medialen Aufmerksamkeitsstruktur, wie es sich am Ausstellungsort in der 360 Grad-Situation widerspiegelt, sind allesamt Schauspieler: Die immaterielle Performance macht den Darsteller zum künstlerischen Material für Ryan Trecartin. Im Rahmen einer „Feminisierung des Raumes“ kann die Performativität als ein auf sich selbst gerichteter Perspektivismus betrachtet werden, eine youtube-gemäße „performance on the self“. Dabei geht es dem Künstler um den spezifischen Moment: „i want a feminine moment, but it has nothing to do with performing a role that is the opposite of my being a man“.<sup>120</sup> Diese Situation des Performativen schafft einen Kontext, in dem man nicht vollständig eine Frau oder ein Mann sein kann. Es ist die Präsenz des einen Geschlechts, die es verhindert, das andere Geschlecht auf einer totalitären Ebene zu sein und welche es erlaubt, die existierende Ordnung zwischen den Geschlechtern zu überdenken und zu hinterfragen. Auch in diesem Sinne ist das Geschlecht ein Hybrid: Das Männliche und das Weibliche werden nicht getrennt voneinander gedacht, sondern das Männliche ist das „Andere“ im Weiblichen und umgekehrt. So ist es der Transvestitismus, der Ryan Trecartin interessiert, denn dieser stellt einen permanenten, fließenden Übergangsmodus dar und verkennt die feste Zuordnung zum einen- oder anderen Geschlecht.<sup>121</sup> Es ist die Verneinung des Gegensätzlichen, was schöpferische Momente sowie Potenziale hervorruft.

---

116 vgl. Holt mich hier raus! Ryan Trecartin und Klaus Biesenbach im Gespräch, Monopol 09/14

117 ebd.

118 vgl. Puff, Melanie: Formen des Hybriden. Mensch-Maschinen in der Literatur der „giovani scrittori“ Italiens. Düsseldorf, <http://www.gradnet.de/papers/pomo99.papers/Puff99.htm>

119 vgl. Die Ökonomie der Aufmerksamkeit im Werk von Ryan Trecartin/ Lizzie Fitch und ihren Mitwirkenden(eine assoziative Reflexion). Sarah Lewis, UDK Berlin 2012

120 vgl. Cyberworld art star Ryan Trecartin makes over his band of merry collaborators—and takes Arthur Lubow inside his digital dreamscape. WMagazine, Nov 2010

121 vgl. ebd.

## Schlussbetrachtung

Ryan Tracartins Werk „Site Visit“ stellt eine herausragende Reflexion der aktuellen und zukünftigen Gegenwart dar. Es thematisiert zeitgenössische Probleme wie beispielsweise das Phänomen, dass eine Aussage x zugleich wahr und falsch sein kann oder dass alles zugleich positiv und negativ sein kann,<sup>122</sup> je nachdem, wie das Umfeld strukturiert oder der Kontext beschaffen ist. Die facettenreiche Arbeit entfaltet sich innerhalb eines Kosmos, der die unterschiedlichen Realitätsebenen und -verhältnisse mit aufgreift sowie unterschiedliche Schichten der Repräsentation als Kulturpraxis thematisiert. Diese divergierenden Systeme interagieren in Form von Hybridisierungen. Schon Douglas Crimp definierte 1984 das visuelle Bild als eine Überlagerung von „Schichten der Repräsentation“, wobei das „Bild“ unter dem „Bild“ sowohl aus dem Bereich der kunstgeschichtlichen Tradition, als auch aus Bereichen wie der Werbung oder der Natur stammen kann.<sup>123</sup> Die Vorstellung von der Schichtung eines Bildes bezieht sich nicht auf dessen materielle Struktur, demnach verortet sich die Diskontinuität nicht in der materiellen Werkbeschaffenheit allein, sondern in der im Werk vermittelten Koexistenz heterogener Vorstellungen und Referenzen, Sinnbezügen und Imaginarien.<sup>124</sup> Diese koexistierenden Ebenen nutzt der Künstler als eine Methode, mit visueller Kultur umzugehen, die Grenzen und Möglichkeiten auszuloten und zu erkunden, wie visuelle Verfahren die Aufmerksamkeit im Ausstellungsraum steuern. Bekannt ist das Phänomen der „Schichtungen im Bild“ aus dem Lebensbereich und Linguistischen, wenn Ironie, Parodie oder Ernsthaftigkeit sich in einer bildlichen Darstellung treffen. An die Stelle von einer spezifischen Perspektive und Interpretation tritt in Trecartins Werk entsprechend die Koexistenz von multiplen Lesarten als eine Strategie, die mit Zitaten, Anspielungen und Wiederholungen operiert. Durch die Bedeutungsebenen entpackt sich das Werk für den Betrachter erst mit der Zeit: „you sit in it, its layered in meaning best to experience more than once cause it shifts in question and reveals hidden parts and connections.“<sup>125</sup> Man kann die Arbeit folglich zwar oberflächlich betrachten, jedoch bietet sich eine Interpretation und das Eintauchen vor dem Hintergrund an, dass die Oberfläche in solchen Kontexten, wie die eines Bildschirms, „tief ist“ und als Zugangstor funktioniert. Sowohl die zeitgenössische Hyperkonnektivität als auch die Besorgnis um den Abstand zwischen dem Einsetzten des technologischen Wandels und unserer Fähigkeit, diesen in vollem Umfang aufzunehmen, löst Trecartin durch eine kritische Bekenntnis zur Realität unter der Voraussetzung einer konstanten Überforderung auf sinnlicher Ebene. Damit schafft er einen Appell an ästhetische Präferenzen des Betrachters sowie eine Ästhetik der Rezeption, welche im künstlerischen Werk als Erkundungsstrategien der Gegenwart begriffen werden können. Die verstehende Übernahme fremden Kulturguts als Aufnahmeprozess des Kunstwerkes findet durch jenen Prozess der Überlagerung und hybriden Zusammensetzung

122 vgl. Arte Tracks - Ryan Trecartin. <https://www.youtube.com/watch?v=VPB7YNXqwPI>

123 vgl. Ernst Müller (Hg.): Begriffsgeschichte im Umbruch? Felix Meiner Verlag, 2005, S. 94

124 vgl. ebd.

125 vgl. An interview with Ryan Trecartin, San Francisco Bay Guardian, January 2008

statt, wobei das Paraphysikalische als eine weitere Ebene hervorgerufen wird. Diese Grundlage einer nicht-hierarchischen Ordnung von Ebenen und Hybridisierungen als Interaktionsmomente schafft eine Umgebung, die Neustrukturierungen zulässt. So geht es in der Arbeit neben den bereits erwähnten Punkten weiter oben auch um die Art und Weise, wie Technologie und Virtualität das Verhältnis zur Welt umstrukturieren und „Tools“ wie Animationen als Kommunikationsmedien genutzt werden. Nicht nur das menschliche Verhältnis zur Kamera hat sich weiterentwickelt, auch das Publikum positioniert sich in einer liberalisierenden Umgebung jenseits klassischer Gegenüberstellung. Während die physische Präsenz einen relativen Wert annimmt, kommt dem Cyberspace und der hybriden Realität als Austragungsort eine gleichwertige Wichtigkeit zu.<sup>126</sup> „Site Visit“ repräsentiert als multisensorisches Theater die hypersimultanen Aspekte menschlichen Lebens, es befragt das Gegenständliche und Dinghafte, indem Objekte fetischisiert werden und Symbole oder Logos in den Bereich des Autonomen sowie Übernatürlichen fallen. Durch die Rauminstallation mit den visuellen Gegenständen im Mehrkanalfilm werden weiterhin körperlich-affektive Resonanzen erzeugt, die sich auf eine Positionierung und das Verhalten der Besucher im Ausstellungsraum auswirken. Dabei generiert das Raumbild eine Ebene für den Austausch mehrerer kultureller Systeme und verschiebt die Grenzen des Narrativen und der Montage, dabei lässt die Arbeit insgesamt spüren, wie sich die Organisation von Wissen und Werten grundlegend verändert. Ryan Trecartin hält sich dabei nicht an den Objekten des digitalen Zeitalters auf, sondern er reflektiert darüber, wie eigentlich es ist, in ihm zu leben. Dabei erkennt er, dass die Menschen selbst diese Landschaft gestalten, vielmehr, dass die Landschaft aus den Menschen besteht und dass es kaum mehr einen Unterschied zwischen Innen und Außen gibt: „Es ist noch nicht lange her, da war der Cyberspace ein spezifisches Anderswo [...] Mittlerweile hat er sich umgestülpt, von innen nach außen gekehrt. Die physische Welt kolonisiert.“<sup>127</sup>

Der Künstler selbst gibt selbstreflexive Horrorfilme der Jahrtausendewende als wichtige Referenz an.<sup>128</sup> Kombiniert mit dem Zombiemotiv und der zu durchlebenden Nacht im Freimaurertempel lässt sich „Site Visit“ wie jener bahnbrechende selbstreflexive Zombie- bzw. Horrorfilm „Night of the living dead“ lesen, in welchem „die Untoten“ erstmals lebende Tote darstellen und eigenständig aus ihren Gräbern steigen: der Film nimmt Versatzstücke anderer Genres auf, dekonstruiert sie und entlarvt so ihre Konventionalität. Er reflektiert das klassische Thema des Horror- und Science-Fiction Kinos, denn verhandelt werden keine konkreten politischen Bezüge, sondern im Zentrum steht die Auseinandersetzung mit der eigenen Identität und dem fremdartigen Anderen. Wie im Mehrkanalfilm bevölkert „das Andere“ als geisterhaft und als Besuch aus einer anderen Dimension den Bildraum, auch hier treffen sich das Menschliche und das Dimensionale. Jedoch übersteigt Ryan Trecartin in seinem Werk dieses Aufeinandertreffen durch Hybridebildung mit einer umfassenden Integration des

---

126 vgl. Ellen Blumenstein. The Society's Idiots.

127 nach William Gibson, vgl. Salz, Jerry: Knechte des Digitalen: New Museum Triennale in New York. Monopol Magazin, 12.03.2015

128 vgl. KW Berlin Herbstprogramm, Ellen Blumenstein: Kuratorisches Statement

Menschlichen und einer Zuwendung zur zeitlichen Dimension.<sup>129</sup> Er hat Erfahrungen in einer fremden Umwelt durch „Site Visit“ reflektiert und zeigt jene „Zombie-Charaktere“ in Bewegung:

*„Nomadisch bewegen sie sich von Ort zu Ort, indem sie ein Transportmittel nach dem anderen benutzen, bleiben dabei aber immer auf der Reise, ohne jemals anzukommen. Es gibt keinen Ort der Ruhe, die Zeiterfahrung ist die des „rasenden Stillstands“: alles fließt um den Erzähler herum mit großer Geschwindigkeit und er selber steht darin still. Die Welt um ihn herum wird als eine chaotische und fremde erlebt, von der er sich distanziert. Dazu wählt er eine Perspektive, die ihm Distanz zu den anderen verschafft und ihn aber gleichzeitig Einblicke in intimste Situationen gestattet: die eines Kameramanns.“<sup>130</sup>*

---

129 vgl. The New Yorker, March 24, 2014 Issue. Experimental People.  
The exuberant world of a video-art visionary By Calvin Tomkins

130 Melanie Puff zu den Romanen von Andrea De Carlo, vgl Melanie Puff. Formen des Hybriden.  
Mensch-Maschinen in der Literatur der „giovani scrittori“ Italiens,  
<http://www.gradnet.de/papers/pomo99.papers/Puff99.htm>



## Aussichten

Die Arbeit „Site Visit“ bietet dem Betrachter Zugänge auf vielfältigen Ebenen, die jeweils eigenständige Qualitäten darstellen und unabhängig voneinander auf den Raum wirken.

Da der Drehort und der Wohnsitz des Künstlers sich in Los Angeles befinden, wird das Werk, aus der Perspektive der Verfasserin bezüglich ortsbezogener Umstände, zu einem Exoten. Aus diesem Grund kommt es bei Thematiken wie die Sprache oder Akzent- und Aussprachegewohnheiten zu einem Mangel in der Beurteilung sowie Urteilstatkraft. Bezüge wie die kalifornische Ideologie oder linguistische Merkmale und Wortspielereien können demnach nicht so umfassend betrachtet und analysiert werden, wie hingegen visuelle Aspekte und die vielen Schichtungen, welche das Wesen der Großstadt auf bildwissenschaftlicher Ebene widerspiegeln. Auch stellt die Komplexität und Aktualität des Werkes von Ryan Trecartin eine Situation dar, welche bis zum Entstehungszeitpunkt der vorliegenden Schrift entsprechend wenig Material und Sekundärliteratur hervorbringen konnte.

Ein künstlerisches Werk kann jedoch eigenständig Bedeutungen entfalten, die jenseits der Absichten des Künstlers beim Schaffensprozess liegen. Die Vielfalt der Ebenen in „Site Visit“ bietet entsprechende Möglichkeiten, um weiterführende Schriften zu verfassen. So liegt ein Vergleich der Ergebnisse dieser Schrift mit entsprechenden wissenschaftlichen Thesen, wie beispielsweise das Konzept der Transkulturalität und Hybridisierung nach Wolfgang Welsch, nahe. Dieser stimmt Trecartins Denkweise zu: „Kulturen sind intern durch die Pluralisierung möglicher Identitäten gekennzeichnet und weisen extern grenzüberschreitende Konturen auf.“ „Kulturen [...] sind transkulturell geworden“.<sup>131</sup> Auch die Schriften, Theorien und Erkenntnisse aus dem Bereich der Cyberkultur stellen eine bedeutende Grundlage dar, diese charakterisieren den Cyberspace als kognitiv-sozial und nicht-geografisch, umfassen aber gleichzeitig ortsbezogene Aspekte und Ästhetiken. Auch entstehen so auf Basis einer visuellen Ästhetik am spezifischen Ort hyperreale Jugendkulturen, die zwar von der Physis geprägt sind, aber dennoch ortsunabhängige Elemente enthalten. Ähnliche Figuren wenden sich in Trecartins Werken fragend an den Zuschauer: „Am i overexisting or am i over existing?“<sup>132</sup> Weitere Aspekte zur hybriden Identität in der künstlerischen Arbeit könnten hinsichtlich des feministischen im Selbstbildnis und der Performance untersucht werden.

Erkenntnisse zur Navigation der multilineararen Verläufe im Werk ließen sich mit Thesen der Kybernetik vertiefen, weiterhin bieten die Ansätze des Akzelerationismus höchst interessante Gedankengänge zum Werk. In einem kunsthistorischen Umfeld verspricht die Bezugnahme auf den Manierismus einen Wissenszuwachs, sowohl die bereits erläuterten Bezüge betreffend, als auch das Selbstporträt. Werke wie das „Selbstporträt im konvexen Spiegel“ von Francesco Mazzola (Parmigianino) oder der

131 vgl. Welsch, Wolfgang: Transkulturalität - Die veränderte Verfassung heutiger Kulturen.  
Ein Diskurs mit Johann Gottfried Herder

132 in „Any Ever“

Kaufmann, der an die traditionelle Position des Heiligen im Portrait tritt, könnten dabei ebenso aufschlussreich sein wie die Rolle der Hand als Bezugsobjekt und Abschirmung oder das Paradox der Gleichzeitigkeit von Bewegung und Ruhe. Ferner wird im Rahmen der Architekturtheorie ein operativer Ornamentbegriff entfaltet, der nach Kosmos, Evolution, Virtualität und Atmosphäre fragt. Dieser kann auch für die Arbeit „Site Visit“ relevant werden, denn insbesondere durch das Internet entstehen innovative Entwicklungen in der Ornamentik, mit einer visuellen Verbreitung einer nahezu unendlichen Zahl von bildlichen Darstellungen aus divergierenden Systemen, die ständig erneuert und vermehrt werden.

Besonders interessant erscheint eine Untersuchung der ästhetischen Präferenzen des Betrachters sowie jene Ästhetik der Rezeption, um Erkundungsstrategien der Gegenwart begreifbar zu machen.

Die weiterführende Arbeit von Ryan Trecartin und seinem Kollektiv könnte die apokalyptische Stimmung in „Site Visit“, den Freimaurertempel als Drehort und Naturszenerien weiterhin thematisieren: “I do think I’ve taken a darker turn. I generally feel very positive, but pretty soon I think there are going to be basic freedoms and rights that we have to fight for”,<sup>133</sup> „and eventually more temple-movies will come out with nature settings.“<sup>134</sup>

Was bleibt, ist die Kakophonie aus Sprache, Performance, Virtualität und dreidimensionalen Formen,<sup>135</sup> die der Künstler schöpferisch in assoziativ-affektive Umgebungen übersetzt und damit ein Teil der chaotischen Existenz menschlichen Lebens reflektiert.

---

133 vgl. Grawer, Sarah Lehrer. “In the Studio: Ryan Trecartin.” Art in America, June/July 2013.

134 vgl. Rhett LaRue: Statement zu “Site Visit”. E-Mail vom 18.02.2015, Anhang

135 vgl. Lizzie Fitch & Ryan Trecartin at Zabludowicz Collection. My Art Guides.





## Anhang

Rhett LaRue: Statement zu “Site Visit”. E-Mail vom 18.02. 2015

Hi Carina, I'm glad you are interested in what I'm doing :) I have to say a pretty good deal of animations here are coming from Ryan (he made the dancing figures, the fabric-patterned animals, the Tecate-logo forest, and the birds you mentioned), and as the editor he is responsible for how my work is composited into the videos. I'm often afraid to speak for him because he is the one framing what I do into his own work, but I can tell you how I think I function for him and share my opinions.

WIth this collaboration, unlike with him and Lizzie, I have to be devotional and sacrificial because I usually have no control over how its presented and need to just give it over. In a sense I am providing a sort of prop material for him to edit with, but because I'm rarely given the footage to composit into, the results are inherently disconnected, beyond just like a Roger Rabbit otherness between cgi/video, the cameras' coordinates from my end in Maya are not synched with the camera motion on the video side (that's called match-moving/motion-tracking/camera-solving), and I think that situates whatever I to bring him as a tool for suggesting parallel realities, interdimensionalities, paraphysicalities, a multiverse.....and I think those are themes of this movie. And I think these sort of dissonant camera angles paired with the drone footage and the GoPro cams and the multi-screen theater make my work a part of a network of digital material to feed into the editing process. And that you could say has to do with hyper-surveillance, panopticons, media-overload---and just Ryan's own media/footage addiction.

I think that the logos are a product placement only so far as product placement, in whatever this post-human sort of setting is, is a sort of human-era act for the characters to fetishize and indulge in. I think the logos are in a way disconnected from the characters as much as they wouldn't know their full context maybe, they just know that the idea of branding and its consumer-era situation is fascinating for them. But the logos aren't entirely arbitrary---I mean its kind of party or college-kid themed and there's beer logos, Jurrasic Park is a historical cgi moment, and NASA ties to the inter/extra dimension themes. But the shirts all came from I think Target or Walmart, and thats a typical serendipity for a Fitch-Trecartin movie to have such a weird t-shirt line come out at the time of their movies and have it fit into their themes and look so great on camera in the temple we shot in.

The temple itself I reproduced, and obviously I think that functions as a way to suggest the virtuality of the movie environment, just by its juxtaposition with the video, and that also pushes the temple to be more than a setting, but a subject or a character. I made the landscapes because I wanted to add something more painterly and less object-like or architectural to the cgi, and there is lot of talk of naturalness. And eventually more temple-movies will come out with nature settings.

I did the dino-cats as well, something Ryan wanted that I was excited about. He's been talking about dinosaurs the past few movies in terms of evolution, and designer pets, companion animations, and yea it has to do with Jurassic Park. They are meant to be sort of haunting but silly things scampering around the temple, and something about that as their function and their habitat and being so cross-referential of epochs and eras--and movie genres-- I think brings up ideas about programmable natures or confused programmed behavior--but that's not something I've talked to Ryan about. I do think the movie has a lot to do with some kind of human archive or simulation that is damaged but still functioning. Ryan wouldn't even know what this means because he doesn't read x-men, but I think of the temple as the X-Men Danger Room taking a life of its own. The Danger Room is the x-men training program that simulates dangerous situations that are somehow both holographic and material, and eventually the program becomes self-aware and sentient, abstract opponent (and eventually an embodied being).....but that is more of a sci-fi reading of the movie haha

And the tents I love. I think they are an interesting prop to reproduce since their materiality is so meshy and revealing of their enclosure. Like the logos I think the tents here are being fetishized by the characters as an apocalyptic-looking, squatter-looking relic/simulation that's all part of this temple tour experience, but I think its also about having interiors within interiors, something make-shift and portable within a solid temple.

And I know Jordan a little; he went to my school actually, a few years ahead. But I can't say that his work has had any influence on or similarity to what we are doing besides that fact that there's compositing going on. He outsources his cgi, so I'm sure I have more micro-managed formal concerns in that sense since I am generating things. I should be left out of it since this is really Ryan's work--but i don't think there's much comparison between those two. Jordan seems to be more concerned with his artist persona, class/race, the value of art, idk--maybe only in a misleading way since his work is formally beautiful and he asks for misreadings it seems like.....I actually like his art, but think its a bit of a superficial comparison:) but yea there is a link in that he is superimposing and compositing with probably the same intention to evoke the paraphysical.....idk :)

I hope that helps you!





## Literaturverzeichnis

Arnold, Johanna: Die Neue Weltordnung. Novum Publishing Gmbh, 2009.

Bachtin, Michail: Literatur und Karneval: zur Romantheorie und Lachkultur. Frankfurt am Main, 1990.

Blumenstein, Ellen: The Society's Idiots. Vorrübergehender Text im Anhang auf CD. Wird voraussichtlich Erscheinen in: Ryan Trecartin: Site Visit Hardcover – May 26, 2015. By Thomas Miessgang, Ellen Blumenstein, Ryan Trecartin, Klaus Biesenbach. Walther König, Köln (May 26, 2015).

Borcherdt, Gesine: Internet direkt hinter dem Sehnerv. Die Kunst Werke zeigen jetzt Ryan Trecartin – einen der herausragendsten Künstler der Generation der Digital Natives. Art Magazin 12/09/2014  
[http://www.art-magazin.de/kunst/75389/ryan\\_trecartin\\_berlin](http://www.art-magazin.de/kunst/75389/ryan_trecartin_berlin)

Bunzmann, Katharina: Reale Fiktionen, fiktive Realitäten: Medien, Diskurse, Texte. LIT Verlag Münster, 2000

Holt mich hier raus! Ryan Trecartin und Klaus Biesenbach im Gespräch, Monopol 09/14, Artikel in dt. Übersetzung auf der CD im Anhang

KW Berlin Herbstprogramm, Ellen Blumenstein: Kuratorisches Statement.  
[http://www.kw-berlin.de/media/files/kw\\_herbstprogramm\\_ryantrecartin\\_de.pdf](http://www.kw-berlin.de/media/files/kw_herbstprogramm_ryantrecartin_de.pdf)

KW Berlin Pressetext. [http://www.kw-berlin.de/media/files/jas\\_blicke\\_glances.pdf](http://www.kw-berlin.de/media/files/jas_blicke_glances.pdf)

Lewis, Sarah: Die Ökonomie der Aufmerksamkeit im Werk von Ryan Trecartin/ Lizzie Fitch und ihren Mitwirkenden(eine assoziative Reflexion). Sarah Lewis, UDK Berlin 2012.  
<http://www.sarahmlewis.com/wp-content/uploads/2012/11/Masterarbeit-Sarah-Lewis-.pdf>

Miessgang, Thomas: Walking In and Out of Clarity. On the complex aggregations of sound that provide additional space-time dimensions in the installation of SITE VISIT and plunge the visitor into an “ocean of sound.” Vorrübergehender Text im Anhang auf CD. Wird voraussichtlich Erscheinen in: Ryan Trecartin: Site Visit Hardcover – May 26, 2015. By Thomas Miessgang, Ellen Blumenstein, Ryan Trecartin, Klaus Biesenbach. Walther König, Köln (May 26, 2015).

Miklautsch, Lydia: Montierte Texte - hybride Helden. Walter de Gruyter, 2005 , Berlin.

Müller, Ernst (Hg.): Begriffsgeschichte im Umbruch? Felix Meiner Verlag, 2005.

Neutert, Natias: Phantombild des Paradoxen, Marburg 2004.

Rhett LaRue: Statement zu “Site Visit”. E-Mail vom 18.02.2015.

Sutermeister, Martin: Das Ornament. In: Von Tanz, Musik und andern schönen Dingen: Psychologische Plaudereien. Verlag Hans Huber, Bern 1944.

Puff, Melanie: Formen des Hybriden. Mensch-Maschinen in der Literatur der „giovani scrittori“ Italiens. Düsseldorf. <http://www.gradnet.de/papers/pomo99.papers/Puff99.htm>

Salz, Jerry: Knechte des Digitalen: New Museum Triennale in New York. Monopol Magazin, 12.03.2015.  
<http://www.monopol-magazin.de/blogs/der-kritiker-jerry-saltz-blog/2013499/Knechte-des-Digitalen--New-Museum-Triennale-in-New-York.html>

Toffler, Alvin: The Third Wave. The Third Wave (1980) , reprinted in New York, Bantam Books. ISBN 0-553-24698-4

Welsch, Wolfgang: TRANSKULTURALITÄT - DIE VERÄNDERTE  
VERFASSUNG HEUTIGER KULTUREN. Ein Diskurs mit Johann Gottfried Herder. [http://via-regia-kulturstrasse.org/bibliothek/pdf/heft20/welsch\\_transkulti.pdf](http://via-regia-kulturstrasse.org/bibliothek/pdf/heft20/welsch_transkulti.pdf)

# Internetquellen

An interview with Ryan Trecartin, San Francisco Bay Guardian, January 2008, original web interview:  
<http://mikehoolboom.com/?p=16>

AQNB. reading ryan trecartins “Site Visit” @KW. Beau Dent. 19/09/2014.  
<http://www.aqnb.com/2014/09/19/ryan-trecartins-site-visit-kw-reviewed/>

Arte Tracks - Ryan Trecartin.  
<https://www.youtube.com/watch?v=VPB7YNXqwPI>

Aydin, Yesar: Zum Begriff der Hybridität. Diplomarbeit, Hamburg. September 2003.  
[https://www.wiso.uni-hamburg.de/fileadmin/sozialoekonomie/fachbereich/\\_dwp-ordner/Forschung/Publikationen/Zum\\_Begriff\\_der\\_Hybriditt.pdf](https://www.wiso.uni-hamburg.de/fileadmin/sozialoekonomie/fachbereich/_dwp-ordner/Forschung/Publikationen/Zum_Begriff_der_Hybriditt.pdf)

Congress News and Media, 17-23 Aug 2013, Singapore. Eine neue hybride Realität für Bibliotheken. Thursday, 22 August 2013. <http://conference.ifla.org/past-express/2013/node/6407.html>

Dazed&Confused. Dazed digital: Dazed has been hacked (by Telfar).  
<http://www.dazedsdigital.com/fashion/article/21098/1/dazed-has-been-hacked-by-telfar>

Die Zeit online. Symbol für Amerika. Coca Cola ist überall. Fotostrecke.  
<http://www.zeit.de/wirtschaft/unternehmen/2011-05/fs-coca-cola>

DIS Magazine  
<http://dismagazine.com/>

DLG Conference: Ryan Trecartin in conversation with Hans Ulrich Obrist  
<https://www.youtube.com/watch?v=3EDEONmuPHw>

Graiwer, Sarah Lehrer. “In the Studio: Ryan Trecartin.” Art in America, June/July 2013.  
<http://www.artinamericanmagazine.com/news-features/magazine/in-the-studio-ryan-trecartin/>

Grau, Oliver: MedienKunstGeschichte. Für eine transdisziplinäre Bildwissenschaft.  
<http://hsozkult.geschichte.hu-berlin.de/forum/type=diskussionen&id=400&view=pdf>

Gronlund, Melissa: Return of the gothic: Digital Anxiety in the Domestic Sphere, Essay. <http://www.e-flux.com/journal/return-of-the-gothic-digital-anxiety-in-the-domestic-sphere/>

Hegert, Natalie: The Seen. REGEN PROJECTS // LIZZIE FITCH & RYAN TRECARTIN. Animation Abuse. November 14, 2014. <http://blog.expositionchicago.com/art-seen-national/regen-projects-lizzie-fitch-ryan-trecartin>

Interview between Wexner Center Associate Curator Jennifer Lange with Ryan Trecartin.  
<http://wexarts.org/blog/interview-director-ryan-trecartin>

Karneval. Die groteske Volkskultur nach Bachtin. Die Groteske als Ästhetik des Absurden bei Kayser. Groteske als Realismus bei Heidsieck. [http://www.kunstgesellschaft.de/wp-content/uploads/downloads/2012/09/Groteske\\_Text\\_kurz.pdf](http://www.kunstgesellschaft.de/wp-content/uploads/downloads/2012/09/Groteske_Text_kurz.pdf)

Kennedy, Randy: His Nonlinear Reality, and Welcome to It. The New York Times. Published: January 28, 2009. [http://www.nytimes.com/2009/02/01/arts/design/01kenn.html?pagewanted=all&\\_r=0](http://www.nytimes.com/2009/02/01/arts/design/01kenn.html?pagewanted=all&_r=0)

Leghissa, Giovanni: Cyborgisierung des Individuums – Verfirmung der Gesellschaft Zur Kritik der neoliberalen Organisationstheorie. <http://www.hfg-karlsruhe.de/Cyborgisierung>

Lempp, Felix: autopoietische Feedbackschleife. [http://making-of-lexikon.de/text\\_post/autopoietische-feedbackschleife/](http://making-of-lexikon.de/text_post/autopoietische-feedbackschleife/)

Lobow, Arthur: Cyberworld art star Ryan Trecartin makes over his band of merry collaborators—and takes Arthur Lubow inside his digital dreamscape. WMagazine, Nov 2010. [http://www.wmagazine.com/culture/art-and-design/2010/11/ryan\\_trecartin](http://www.wmagazine.com/culture/art-and-design/2010/11/ryan_trecartin)

Meet Ryan Trecartin, Art's First Genius Of The YouTube Age. <http://www.fastcodesign.com/1664522/meet-ryan-trecartin-arts-first-genius-of-the-youtube-age>

More intelligent life. The Q&A: Ryan Tracartin, Video Artist. Ein Interview. <http://moreintelligentlife.com/blog/whitney-ford/qa-ryan-trecartin>

My Art Guides: Lizzie Fitch & Ryan Trecartin at Zabludowicz Collection. <http://www.myartguides.com/categories/art/item/3518-lizzie-fitch-ryan-trecartin-at-zabludowicz-collection>

Nemura, Naomi: A Study of Change of the Body View in Cyberculture, Nihon UNIVERSITY, journal of Socio-Informatics Vol. 7, No. 1 Nov. 2014.  
<http://www.ssi.or.jp/eng/pdf/Vol7No1p4.pdf>

Ryan Trecartin: Animation Companion.  
<http://dismagazine.com/dystopia/61220/ryan-trecartin-animation-companion/>

Ryans Web 1.0  
<http://dismagazine.com/dysmorphia/9844/ryan-trecartin-w-magazine/>

Schmitt, Kerstin: Die Motivik des grotesken Leibes nach Michail M. Bachtin. Eine Darstellung der Motive der grotesken Leibeskonzepion sowie eine Analyse des indianischen Mythenzyklus der Winnebago Indianer. Studienarbeit, 2001. Universität Leipzig. <http://www.grin.com/de/e-book/206751/die-motivik-des-grotesken-leibes-nach-michail-m-bachtin>

“Site Visit” Mehrkanalfilm. Auf einem Bildschirm: <https://vimeo.com/110664387>  
Passwort: erfragen bei Sprüth Magers/ Andrea Rosen Galerie

Telfar Clemens  
<http://www.telfar.net/about>

The White Review. Ryan Trecartin. The real internet is inside you. April 2012.  
[www.thewhitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you/](http://www.thewhitereview.org/art/ryan-trecartin-the-real-internet-is-inside-you/)

Tomkins, Calvin: Experimental People. The exuberant world of a video-art visionary, The New Yorker, March 24, 2014 Issue. <http://www.newyorker.com/magazine/2014/03/24/experimental-people>

Willmroth, Jan: Heilig's Fläschle. Süddeutsche Zeitung, 11. Dezember 2014.  
<http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/coca-cola-gegen-pepsi-heiligs-flaesche-1.2259322>

Woermann, Niklas: Subcultures of prosumption. Differenzierung durch Prosumption in der Freeski-Szene. VS Verlag für Sozialwissenschaften | GWV Fachverlage GmbH, Wiesbaden, 2010.  
[http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-531-91998-0\\_9](http://link.springer.com/chapter/10.1007%2F978-3-531-91998-0_9)

2001: A Space Odyssey. Hal 9000-Logic memory center-Shield  
<http://www.thx-trailer.com/replica/Hal9000/hal9000b.htm>

Stand: 30. März 2015

## Abbildungsverzeichnis

KW\_110914\_-©thomas-eugster-471

KW\_110914\_-©thomas-eugster-491

Ryans Web 1.0

<http://dismagazine.com/dysmorphia/9844/ryan-trecartin-w-magazine/>

Screenshots:

“Site Visit” Mehrkanalfilm. Auf einem Bildschirm: <https://vimeo.com/110664387>

Passwort: erfragen bei Sprüth Magers/ Andrea Rosen Galerie

Site Visit Gesamtansichten

1640Lizzie-Fitch-Ryan-Trecartin-SITE-VISIT-2014-installation-view.-Photo-by-Thomas-Eugster.-  
Courtesy-the-artists-Andrea-Rosen-Gallery-New-York-Regen-Projects-Los-Angeles-and-Spru-th-Magers-  
Berlin-London.

# CD

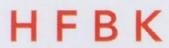
Blumenstein, Ellen: The Society's Idiots. Vorrübergehender Text. Wird voraussichtlich Erscheinen in: Ryan Trecartin: Site Visit Hardcover – May 26, 2015. By Thomas Miessgang, Ellen Blumenstein, Ryan Trecartin, Klaus Biesenbach. Walther König, Köln (May 26, 2015).

Holt mich hier raus! Ryan Trecartin und Klaus Biesenbach im Gespräch, Monopol 09/14

KW Berlin Pressemappe

Miessgang, Thomas: Walking In and Out of Clarity. On the complex aggregations of sound that provide additional space-time dimensions in the installation of SITE VISIT and plunge the visitor into an “ocean of sound.” Vorrübergehender Text. Wird voraussichtlich Erscheinen in: Ryan Trecartin: Site Visit Hardcover – May 26, 2015. By Thomas Miessgang, Ellen Blumenstein, Ryan Trecartin, Klaus Biesenbach. Walther König, Köln (May 26, 2015).

Vielen Dank an Rhett LaRue, das Team der Kunst-Werke Berlin, Galerie Sprüth Magers und Andrea Rosen Gallery für das Material



H F B K

Hochschule für bildende  
Künste Hamburg



