Thomas Demand : memoryscapes

Autor(en): **Ruby, Andreas / Schelbert, Catherine**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern**

Band (Jahr): **- (2001)**

Heft 62: **Collaborations Tacita Dean, John Wesley, Thomas Demand**

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-680670

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

THOMAS DEMAND, SPÜLE / SINK, 1997, C-Print Diasec, 52 x 56,5 cm / 20½ x 22¼".

Memoryscapes

ANDREAS RUBY

Zu Beginn wirkt es wie eine ganz reale Szene, photographiert und an die Wand gehängt. Ein Motiv, das an Beiläufigkeit nicht zu übertreffen ist, wiegt den Blick in Sicherheit. Eine Spüle mit Abwasch drin, nichts Besonderes. Eigentlich will man schon nicht mehr hinschauen, weil es ja n i c h t m e h r zu sehen gibt. Aber man schaut doch wieder hin. Irgendwas scheint in dem Bild zu sein, was man nicht sehen kann. Es ist, als ob das Bild zurückschaut. Mit der Zeit wird der Blick aus dem Nichts unangenehm. Man beginnt sich gegen das Bild zu wehren, indem man es anschaut, es abhorcht und in ihm rumschnüffelt wie ein Spürhund. Irgendwo muss sich die Inszenierung verraten, wenn es denn eine ist. Seltsam, diese polierte Reinlichkeit der Edelstahlspüle. Ihre Oberflächen sind so blank, als seien sie noch nie von einem Tropfen Wasser benetzt worden. Stattdessen diese merkwürdig scharfen Kanten. Warum sie sich hier und da zu dunklen Fugen verdicken, ist unerklärlich. Sollte es etwa gar keine Spüle... aber die Tassen und Gläser sind doch ganz... nur dass der blaue Henkel so eckig ist... und alles andere so dünn...

Und dann ist es passiert. Wie ein Lauffeuer breitet sich der Zweifel im Bild aus, Stück für Stück entpuppt sich dessen Innenleben als mimetische Papierlandschaft. Eine riesige Ent-Täuschung lässt den Raum, der einem gerade vertraut zu werden begann, vor den eigenen Augen implodieren. Kuriose Verwirrung der Gefühle im Moment danach: eine Mischung aus Unverständnis (warum dieses Versteckspiel?), Enttäuschung (dass man sich an der Nase hat herumführen lassen), aber auch Bewunderung (für die Virtuosität der kunstvollen Illusion). Leicht benommen, die Initiation erfolgreich durchlaufen, wendet man sich an-

ANDREAS RUBY lebt in Köln und schreibt über zeitgenössische Kunst und Architektur.

deren Bildern zu, um die Verwandlung nun bewusst zu erleben. Ist die Manipulation der Vorstellung erst einmal abgestreift, richtet sich der Betrachter wieder in der souveränen Position des aktiv handelnden Subjekts ein. Auf einmal lässt sich das Schauspiel geniessen, wie eine Zeitlupenwiederholung im Fernsehen. Man möchte sich förmlich ausstrecken in diesem unmerklichen Gewahrwerden; sich selbst zu manipulieren macht Spass. An den Reglern des Realitätsmischpults stehend kontrolliert man wissend das Fading von Illusion zu Realität (und zurück). Als DJ der eigenen Erfahrung entscheidet man selbst, wie man von dem einen Track in den anderen überblendet. So kann man sich in STALL (2000) seelenruhig durch das Stroh wühlen ohne sich von der Illusion bedroht zu fühlen – schliesslich lässt sich der Prinz genauso leicht auch wieder in den Frosch zurückverwandeln: Ein Blick in die Ecke oben rechts auf das tapetenartig

THOMAS DEMAND, STALL / STABLE, 2000, C-Print Diasec, 110 x 132 cm / 43 7/16 x 52".

an die Wand geklebte Papier genügt, um das Weltbild wieder gerade zu rücken.

Wie beim richtigen DJ-ing sind auch hier jene Phasen am faszinierendsten, in denen beide Tracks gleichzeitig hörbar sind, sich überlagern und Interferenzen schaffen. Der Beat gerät aus dem Takt, wird synkopisch; mehrere Tonarten färben aufeinander ab und erzeugen Zwischenräume. In diesem Sinn sind beispielsweise in ARCHIV (1995) beide Ebenen gleichzeitig präsent: Die Kistenstapel verströmen eine vollkommen glaubhafte Atmosphäre bürokratischer Ordnungsliebe und das fahle Licht versetzt den Betrachter unweigerlich in ein unterirdisches Aktenverlies. Andrerseits sind die Anzeichen der Papierwelt sensorisch nicht minder sichtbar: Der Papieransatz an der Wange der Leiter und die Klebestellen an den Stirnseiten der Regalkonstruktion haben gerade genug Präsenz, um die tatsächliche materielle Beschaffenheit des evozierten Interieurs anzudeuten.

Ambiguität

Diese Gleichzeitigkeit der Realitätsebenen verleiht den Bildern Thomas Demands jene Ambiguität, die dafür sorgt, dass das diskrete Spektakel ihrer Verwandlung nicht nach dem ersten Mal als Effekt verpufft. So lässt sich der Zweifel über den ontologischen Status der Bilder nie ganz ausräumen. Man schwankt zwischen den Interpretationen hin und her. Was, wenn sie doch real wären? Es bereitet Lust, sich der Verführung ihres Realitätsversprechens hinzugeben und die makellose Glätte ihrer Flächen für das zu halten, was sie vorzugeben scheinen: Putzwände, Aluminiumbleche, Plastikabdeckungen, Plüsch, Holz, Glas – und eben nicht Papier und Pappe. Nietzsche meint, wir ertrügen die Wahrheit nicht und zögen es deshalb vor, uns zu betrügen, indem wir uns die Welt solange zurechtfälschten, bis sie unserem Wunschbild entspräche.

Simulation / Spiel

Dabei geht es Demand um alles andere als eine Simulation der Realität. Seine Bilder zielen nicht darauf ab, den Betrachter zu betrügen; eher lassen sie ihm die Wahl, die Illusion an sich selbst zu vollziehen. Die Illusion aber ist keine Täuschung, wie der späte Baudrillard, nachdem er sich von der Theorie der Simulation verabschiedet hat, erkennt, sondern ein Spiel. Das lateinische Verb *illudere* bedeutet so viel wie «etwas ins Spiel setzen». Und das Spiel bringt die Wirklichkeit dazu, das Dogma ihrer unbedingten Gültigkeit abzulegen, um mit dem Möglichen zu flirten. Im Falle von Demands Bildern wird das Spiel dadurch abwechslungsreich, dass es ständig zwischen Nachahmung und Konstruktion von Wirklichkeit hin und her changiert. Man kann nie genau sagen, welche Wirklichkeit in diesen Bildern regiert: Ist es die des Dargestellten oder jene der Darstellung selbst? Oder beide gleichzeitig?

Rekonstruktion

In einem gewissen Sinn könnte man Demands Kunst als Rekonstruktion beschreiben. Sie zeigt räumliche Situationen, die als solche schon einmal existiert haben. Die Orte ihres Ursprungs sind dem Betrachter häufig unbekannt. Manchmal stammen sie aus der Erinnerung des Künstlers, häufig jedoch liegen ihnen Photographien zugrunde. Photographien, die oft in der Absicht gemacht wurden, eine Situation zu dokumentieren. Tatorte zum Beispiel. Indem Demand diese «Beweisphotos» in raumfüllenden Modellen aus Papier und Pappe «nachbaut», ergreift der photographische Impetus des «Zeugnis Ablegens» auch seine Bilder – jenes *ça a été* (das hat stattgefunden), das Roland Barthes als Grundaussage jeder Photographie herausstellt. Was den Willen zur Rekonstruktion anbelangt, übertreffen Demands Bilder die Photographie sogar noch, insofern sie sich nicht mit der flächigen Abbildung begnügen, sondern ihren Referenten dreidimensional wiederherstellen. Gleichzeitig entzieht Demand jedoch diese mühsam nachgebaute Wirklichkeit dem Betrachter wieder, indem er seine Modelle nur in Form von grossformatigen Photographien präsentiert (die ihnen allerdings massstäblich entsprechen). Diese Verkettung von Reproduktionen führt die Sehnsucht nach der Wiederherstellung von Wirklichkeit – wenn nicht die, so doch zumindest eine der populärsten Motivationen der Photographie – systematisch ad absurdum. So gesehen betreibt Demand nachgerade eine Dekonstruktion der Photographie als dominantes Bildmedium der Moderne. Dass er sich dabei der Photogra-

phie selbst bedient, ist kein Widerspruch, sondern die Bedingung dieser Dekonstruktion. Durch den Akt, den in einer Photographie abgebildeten Raum nachzubauen und von neuem zu photographieren, überdehnt Demand das Band zwischen Dargestelltem und Darstellung so weit, dass der Signalfluss der Zeichen zum Erliegen kommt. Was wofür steht, ist vollkommen unklar. Nur eines ist sicher: Beweisen tun diese Bilder nichts mehr.

Darstellung der Darstellung

Trotz Demands spürbarer Distanz zur traditionell mimetischen Funktion der Kunst kann man seine Bilder nicht als gegenstandslos bezeichnen. Diese Bilder haben jeweils schon einen Gegenstand, nur stellen sie diesen nicht direkt und als solchen dar, sondern als Ergebnis einer Verkettung von Darstellungen. Die Trennung von Signifikat und Signifikant wird dabei teilweise ähnlich auf die Spitze getrieben wie in den Hochzeiten der Zeichentheorie. Man denke an Jean-Luc Godards Film *Weekend* (1968), in welchem statt Blut rote Farbe eingesetzt wird – und zwar so, dass sie als rote Farbe erkennbar ist. Genauso kann man bei Demand sehen, dass Papier benutzt wird, um alles Mögliche darzustellen. Interessant ist, dass dieses Chamäleonspiel des Materials bei Demand das Papier derartig de-realisiert, dass es sogar dort, wo es tatsächlich als Papier eingesetzt ist, verfremdet und unglaubwürdig wirkt. Das gilt zum Beispiel für den ZEICHENSAAL (1996), obwohl die dort an der Wand aufgehängte blaue Planrolle ihre papierene Materialität mit betörender Sinnlichkeit in den Raum ausströmt.

Story / No Story

Angesichts der beobachteten Verflüchtigung der Rekonstruktion könnte man also Demands Thema in der Thematisierung der eigenen Darstellung vermuten. Dem widersprechen allerdings die vielfältigen zeitgeschichtlichen Bezüge, die sich aus den von Demand benutzten photographischen Primärquellen ergeben. Auch wenn der Künstler die Hintergründe der Geschichten in seinen Bildtiteln nicht preisgibt, kann er sicher sein, dass sie dem Publikum nicht verborgen bleiben werden. In einigen seiner Arbeiten zitiert Demand Ikonen der jüngeren Zeitgeschichte, etwa den Tunnel am Pont de l'Alma in Paris, in dem Prinzessin Diana verunglückt ist. Speziell deutsche Betrachter werden sich bei BADEZIMMER (BEAU RIVAGE) (1997) an das berühmte *Stern*-Photo erinnern, das den deutschen Politiker Barschel tot in der Badewanne zeigt. STUDIO (1997) wiederum lässt unzählige Fernsehabende der Sendung «Was bin ich?» auferstehen.

Viele von Demands Bildern weisen allerdings keine derartig prominente Ikonographie auf, sondern sind anonym. Deswegen stellt sich die Frage, welche Funktion die bildlichen Rekurse auf die erwähnten *fait divers* aus Tagespresse und Fernsehen haben. Dass es tatsächlich um die Inhalte der evozierten Anekdoten gehen könnte, ist unwahrscheinlich – dafür sind sie zu zurückhaltend eingesetzt (häufig kann man sie auch nur auf Umwegen, zum Beispiel über die Sekundärliteratur, erfahren). Ihre Bedeutung muss woanders liegen. Angesichts der von Demand betriebenen Dekonstruktion der Photographie spricht viel dafür, dass diese Bildthemen vornehmlich als Katalysatoren der Erinnerung eingesetzt sind. Erinnerung nicht an ein bestimmtes Ereignis, sondern als Technik zur Vergegenwärtigung der Welt, die eine Alternative zur erwähnten kulturellen Praxis der Photographie als Wirklichkeitsvergewisserung eröffnet («Ein Urlaub ohne Photos ist wie ein Erlebnis ohne Erinnerung» hiess vor einiger Zeit mal ein Photo-Werbespot). Das *ça a été* der photographischen Wirklichkeitsdefinition wandelt sich im Paradigma der Erinnerung in ein «das habe ich gesehen» (gehört, erlebt etc.): Nicht dass etwas stattgefunden hat, ist wesentlich, sondern dass man sich daran erinnert. Diese Praxis der Erinnerung beeinflusst den Umgang mit den Bildern erheblich, insbesondere mit jenen, die nicht mit einem ikonographischen Blickfang ausgestattet sind. Denn fast zwangsläufig projiziert man nun jenen Erinnerungseffekt aus den Bildern mit «prominenten» Motiven auch auf alle anderen. Auch diese Garagen, Hauswände und Rolltreppen könnten letztlich bedeutsame Orte sein, nur dass man es nicht weiss. Oft genug sind sie es tatsächlich, wie beispielsweise die SCHEUNE (1997), die auf ein Photo von Jackson Pollocks Atelier in Long Island zurückgeht. Doch geht es nicht darum, die Bilder zu dechiffrieren und ihnen ihr Geheimnis zu

entreissen. Viel entscheidender ist es, diese andere Form von Erinnerung zu praktizieren, die sich aus dem Zusammentreffen der Bilder mit unserer Neugier ergibt. Eine Erinnerung, die Geschichten nicht rekonstruiert, sondern erst produziert (weil sie nicht mehr oder noch nicht da sind, im Gegensatz zum Raum des potenziellen Ereignisses). COPYSHOP (1999) ist deswegen ein Bild, das man nie zu Ende betrachten kann, weil es unserer Imagination endlos Spielraum und Stimulation bietet, jene Ereignisse zu (re)konstruieren, die in diesem Raum mit seiner mysteriösen Alltäglichkeit stattgefunden haben oder stattfinden könnten.

Memoryscapes

In einer anderen Reihe von Bildern erzeugt Demand diese Fiktionalisierung des Bildraums durch eine Abstraktion in der Darstellung. So gibt es vor allem in den Architekturbildern kaum Details. Die Häuser werden zu reinen Volumen, schemenhaft gezeichnet durch Licht und Schatten. Manche Bilder, wie LABOR (2000), PARKGARAGE (1996) oder BALKONE (1997), könnten deswegen fast gemalt sein. Man steht vor ihnen und möchte so sehr glauben, dass sie gebaute Modelle darstellen, und kann es einfach nicht. Aus dieser Unglaublichkeit erwächst den Bildern ein ganz eigener Realitätseffekt. Letztlich geht es Demand nicht um Photographie an sich, sondern er betreibt mit ihr gewissermassen ein mediales *cross-dressing*. Das Photo ist zwar das Endformat des Bildes, doch funktionieren die Arbeiten oft nach ganz anderen als photographischen Gesetzen. Häufig realisiert man das Photo als solches überhaupt nicht, weil man so mit dem Raum beschäftigt ist, den es realisiert. Spätestens jetzt wird nachvollziehbar, dass Demand als Plastiker angefangen hat. Photographie begann in seiner Arbeit erst eine Rolle zu spielen, als er die sich vermehrenden Rauminstallationen nicht mehr in seinen Räumlichkeiten unterbringen konnte.

THOMAS DEMAND, ROLLTREPPE / ESCALATOR, 2000, 35mm-Film / 35mm film.

Diese Raumnot hat Demand schliesslich dazu geführt, die Photographie als Raummedium zu praktizieren. Dass er in seinen neueren Arbeiten wie TUNNEL (1999) oder ROLLTREPPE (2000) die Grenzen der Photographie überschreitet und sich des Films als Medium bedient, ist deswegen auch nicht als mediale Diskurswende in seiner Kunst zu verstehen; eher spitzt sie ihre Prinzipien noch zu. Auch hier geht es nicht um Kino an sich, sondern um die Stimulation einer Erinnerung, die in diesem Fall eben durch bewegte Bilder gespeist wird. Im Fall von TUNNEL wird Lady Dianas letzte Fahrt durch das unterirdische Paris zum TV-vermittelten Nacherleben präsentiert. Was die Vorlage für ROLLTREPPE gewesen sein mag, bleibt ebenso rätselhaft wie die merkwürdig gleichförmige Bewegung der filmischen Repräsentation. Der «Film» besteht in Wirklichkeit aus 24 Einzelbildern einer von Demand nachgebauten Rolltreppe, deren Stufenpositionen in jedem Bild leicht verschoben sind. Anschliessend wurden die einzelnen Bilder mit einem Computerprogramm zu einer filmischen Sequenz montiert, die für unseren Blick die Illusion einer Bewegung erzeugt – eine Technik, die sowohl im traditionellen Animationsfilm wie in modernsten Hollywoodstreifen zur Repräsentation des nicht naturalistisch verfügbaren Teils von Wirklichkeit angewendet wird. Das Fliessende der filmischen Bewegung, die ihrerseits ja völlig synthetisch ist, scheint den Realitätseffekt von Demands Konstruktionen auf eine noch höhere Ebene zu heben. Es ist, als umhülle die filmisch injizierte Bewegung das Bild automatisch mit einer Aura von Glaubwürdigkeit, die jeder Befragung seiner Wahrheit die Grundlage entzieht (zumindest solange man Poppers Prinzip folgt, dass wahr sei, was man nicht falsifizieren könne). Und so findet sich der Betrachter vor Demands Bildräumen in derselben Situation wie der Photograph am Ende von Michelangelo Antonionis *Blow up:* Soll er glauben, was er sieht, oder sehen, was er glaubt?

THOMAS DEMAND, HECKE / HEDGE, 1996, C-Print Diasec, 100 x 140 cm / 39 3/8 x 55 1/8".

THOMAS DEMAND, KONSTELLATION / CONSTELLATION, 2000, C-Print Diasec, 180 x 130 cm / 70 7/8 x 51".

Memoryscapes

ANDREAS RUBY

At first it looks like a perfectly real scene that has been photographed and hung on the wall. The gaze basks in the security of a motif that is casual to the extreme. A sink full of dishwater, nothing special. We are about to look away because there is not more to see. But then we take another look after all. There seems to be something in the picture that we cannot see. It is as if it were looking back at us. After a while this gaze out of nothing is almost embarrassing. We begin to fight back—by studying the picture, listening to it, and sniffing it out like a bloodhound. There must be something somewhere that betrays the staged scene—if that's what it is. Odd, the polished cleanliness of the chrome sink. So clean, in fact, that it looks as if it had never seen a drop of water. Instead, these curiously sharp edges. Why they occasionally form these dark, thick joints is inexplicable. Maybe the sink isn't... but the cups and glasses are quite... except that the blue handle is so angular... and everything else so thin...

And then something clicks. Doubt spreads like wildfire as, piece by piece, the inner life of the picture proves to be a paper landscape. Immense disillusion, the room that was just beginning to feel familiar implodes before our very eyes. Oddly jumbled feelings ensue: a mixture of incomprehension (why this hide-and-seek?), disenchantment (because we've been tricked), and also admiration (for the superbly executed artifice). Slightly dazed after successfully surviving the initiation, we turn to the other pictures ready to take a now conscious look at their transformation. Having seen through the mental manipulation, the viewer has once again become the confident, active and acting subject, capable of enjoying the drama, like watching a slow-motion instant replay on TV. One is tempted to succumb to imperceptibly growing awareness, to indulge in the fun of self-manipulation. Standing at the levers of the reality mixing board, we knowingly check the fade from illusion to reality (and back again). As DJs of our own experience, we decide how to fade from one track to another. In STALL (Stable, 2000), we can poke around in the straw to our heart's content without feeling threatened by illusion. It's as easy as turning the prince back into a frog: we need only glance at the (wall)paper glued to the wall in the upper right-hand corner to realign our worldview.

As in real DJ-ing, the most fascinating bits are the ones in which both tracks are audible and superimposed, causing mutual interference. The beat gets out of kilter and becomes syncopated; different keys rub off on each other and generate spaces. For instance, in ARCHIV (Archive, 1995) both levels are present at once: emanating from a stack of boxes is a perfectly credible aura of bureaucratic order and the pallid lighting inevitably transports the viewer into deep underground archives. But signs of a paper world are equally visible: the papered edge on the cheek of the ladder and the glued patches on the front of the shelves have just enough presence to hint at the actual quality of the materials used to evoke the scene.

Ambiguity

These synchronous levels of reality lend Thomas Demand's pictures an ambiguity that prevents the discrete spectacle of their transformation from fizzling out after the first time. Since the effect of the pictures thus endures, doubts about their ontologi-

ANDREAS RUBY, based in Cologne, Germany, writes on contemporary art and architecture.

cal status are never fully allayed. We are buffeted back and forth between interpretations. What if they're actually real after all? It is a pleasure to surrender to their seductive promise of reality and to take the immaculate smoothness of their surfaces at face, or rather fake value, as plastered walls, sheet aluminum, plastic coating, plush, wood, glass—rather than paper and cardboard. Nietzsche thinks we cannot bear reality and therefore prefer to deceive ourselves by kneading and molding the world until it suits our fancy.

Simulation / Play

But the last thing Demand wants to do is simulate reality. His pictures have no intention of deceiving viewers; rather, they give them the choice of taking part in the illusion themselves. Illusion is not an act of deception; it is play, as Baudrillard realized late in life, having abandoned the theory of simulation. The Latin verb, *illudere*, means "to mock" or "to play on" something. Play compels reality to surrender the dogma of its unconditional validity in order to flirt with possibility. In the case of Demand's pictures, it acquires diversity by ceaselessly commuting between the imitation and the construction of reality. You can never quite tell what kind of reality prevails in these pictures: that of the represented? or the representation itself? or both at once?

THOMAS DEMAND, BADEZIMMER / BATHROOM, 1997, C-Print Diasec, 160 x 122 cm / 63 x 48".

Reconstruction

To a certain extent Demand's art might be described as reconstruction. It shows spatial situations that once existed as such. We are often ignorant of their origin—geographical or otherwise. Sometimes they are a product of the artist's memory, but they are more frequently based on photographs. Photographs that were often taken to document a situation. The scene of a crime, for example. Through the "reconstruction" of this "photographic evidence" in large-scale models made of paper and cardboard, the photographic impetus of "testifying" spills over into Demand's pictures—the *ça a été* (that happened), declared by Roland Barthes to be the fundamental message of any photograph. Regarding the will to reconstruct, Demand's pictures even outdo the photograph inasmuch as they are not content to deal only in surface depiction but actually reconstruct their referent in three dimensions. At the same time Demand subverts this laboriously reconstructed reality by presenting his models only in large-format photographs (albeit in full scale). This concatenation of reproductions systematically leads the longing to restore reality *ad absurdum*—which is undoubtedly one of photography's most popular motivations. Demand has definitively deconstructed photography as the dominant visual medium of modernism. The fact that he does so by using the medium itself is not a contradiction but indeed a condition of deconstruction. The act of physically building a model of a room after a photograph and then re-photographing the reconstruction obstructs the link between represented and

THOMAS DEMAND, STUDIO, 1997, C-Print Diasec, 183,5 x 349,5 cm / 72⅛ x 137⅝".

representation to the point of stopping the tide of signals that emanate from signs. Only one thing is certain: these pictures no longer prove anything.

Representation of Representation

Despite Demand's palpable distance from the traditionally mimetic function of art, his pictures cannot be described as having no subject matter. They do have one, only it is not represented directly and as such, but rather as the outcome of several linked representations. The distinction between signifier and signified is thus also driven to extremes, as in the heyday of semiotics. Think of Jean-Luc Godard's Film *Weekend* (1968), in which the red paint used for blood is intentionally shown to be red paint. Similarly Demand's use of paper to represent all manner of things is equally undisguised. Interestingly this chameleon-like exploitation of the material is so alienated in his work that even where it is meant to represent paper, it looks odd and implausible. This applies, for example, to ZEICHENSAAL (Drafting Room, 1996), although the blueprint hanging on the wall radiates its papery materiality with intoxicating sensuality.

Story / No Story

Given the manner in which the reconstruction fades, Demand's agenda might also be found to address the question of the representation itself. However, the many historical references, resulting from the artist's choice of source photographs, contradict that hypothesis. Even though the titles do not reveal the stories behind the pictures, Demand can rest assured that his audience will not miss the point. In some of his works, he references icons of recent history such as the tunnel at Pont de l'Alma in Paris, the scene of Princess Diana's fatal accident. In BADEZIMMER (BEAU RIVAGE) / Bathroom (Beau Rivage), 1997, viewers from Germany will no doubt be reminded of the famous photograph in the magazine, *Stern*, of the German politician Barschel found dead in the bathtub, while STUDIO (1997) brings back to life countless showings of *Was bin ich?* (German version of *What's My Line?*).

Many of Demand's pictures do not entail such a prominent iconography; they are anonymous. What

THOMAS DEMAND, TREPPENHAUS / STAIRCASE, 1995, C-Print Diasec, 150 x 118 cm / 59 x 46½".

then is the function of pictorial recourse to the *fait divers* from the daily press and television? The main concern is hardly the content of the evoked anecdotes; the use of them is too understated (and sometimes only discovered fortuitously, for example by reading secondary literature). Their significance must lie elsewhere. In view of Demand's deconstruction of photography, one might plausibly argue that the themes of his pictures primarily serve as catalysts of memory. Not the memory of a specific event but memory as a technique of conjuring world, which offers an alternative to the above-mentioned cultural practice of photography as a reality check. (As a recent commercial puts it, "a vacation without photos is like an event without a memory.") The paradigma of memory turns the *ça a été* of a photographically defined reality into "I saw that" (or heard it, experienced it, etc.). What matters is no longer that something happened but that I remember it. This aspect of memory substantially influences our approach to the pictures, especially those that are not furnished with an iconographic eye-catcher. We inevitably project the act of remembering inspired by the pictures with "prominent" motives onto the other pictures as well. These garages, walls of buildings, escalators could all be "important" places; we just don't have the necessary background information. Often enough they really are important as in SCHEUNE (Barn, 1997), which is derived from a photograph of Jackson Pollock's studio in Long Island. But deciphering the pictures and exposing their secrets is not the main concern. It is far more incisive to engage that other form of memory generated by the encounter between the pictures and our curiosity. A memory that does not reconstruct stories but actually produces them (because they are no longer or not yet there, in contrast to the room in which they potentially could have happened or will happen). This makes COPYSHOP (1999) a forever open-ended picture because it offers our imagination endless leeway and stimulation for reconstructing the events that have taken or might take place in this room with its enigmatic ordinariness.

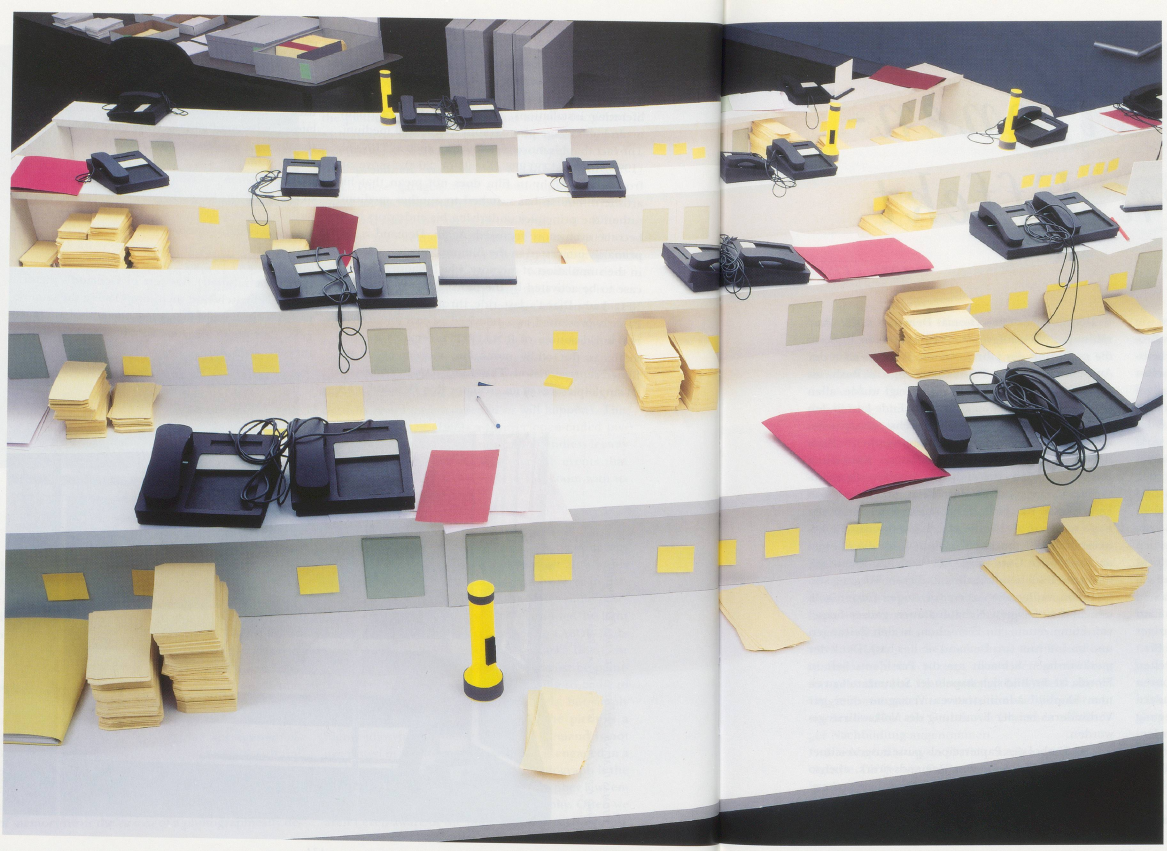
Memoryscapes

In another series of pictures, Demand fictionalizes the pictorial space by adding an abstract aura to his representations. In the architectural pictures in particular there are hardly any details. The buildings become pure volume, schematically outlined by light and shadow. Some of the pictures, like LABOR (Laboratory, 2000), PARKGARAGE (Car Park, 1996), or BALKONE (Balconies, 1997), could almost be paintings. We stand in front of them, wanting so badly to believe that they represent built models, but simply unable to. This lack of belief lends the pictures a highly idiosyncratic sense of reality. Demand is not interested in photography as such; he is engaged in a kind of medial cross-dressing. The photograph is the final form the works take but they often obey laws entirely different from those of photography. Often we aren't even aware of the photograph as such because

we are so involved in deciphering the room that it depicts. There is no denying that Demand started out as a sculptor. In fact, photography did not play a role in his work until he ran out of room for his proliferating installations. A shortage of space finally made him engage photography as a spatial medium. The fact that his more recent works, such as TUNNEL (1999) or ROLLTREPPE (Escalator, 2000), move on from photography to film does not mean that his artistic discourse has switched to another medium; rather, the principles underlying his endeavors have become even more focussed. Again, Demand is not primarily interested in the film medium as such, but in the stimulation of memory, which happens in this case to be activated by the moving picture. In TUNNEL, Lady Diana's last ride through subterranean Paris is presented as a televised re-enactment. The real-world source of ROLLTREPPE remains as enigmatic as the oddly monotone movement of the filmed representation. The "film" actually consists of 24 single pictures of an escalator that Demand built, with a slight shift in the position of the steps in each picture. The single pictures were then mounted as a moving sequence with a computer program that creates the illusion of movement—a technique that is used in both traditional animated films and in the latest Hollywood flicks to create those parts of reality that are not available in nature. The flowing movement of motion pictures, which is of course completely synthetic, serves to enhance the reality effect of Demand's work even more. The filmic injection of motion automatically seems to lend the images an aura of credibility and pulls the ground out from under any attempt to question their truth (at least if one embraces Popper's principle that truth is what cannot be falsified). Viewers of Demand's pictorial spaces ultimately find themselves facing the same situation as in the photograph at the end of Michelangelo Antonioni's *Blow up:* should they believe what they see, or do they see what they believe?

(Translation: Catherine Schelbert)

THOMAS DEMAND, ZEICHENSAAL / DRAFTING ROOM, 1996, C-Print Diasec, 183,5 x 285 cm / 72¼ x 112⅛".



THOMAS DEMAND, POLL / AUSZÄHLUNG, 2001, C-Print Diasec, 165 x 275 cm / 65 x 108⅜".