Liam Gillick : literally no place : an introduction = eine Einführung

Autor(en): **Gillick, Liam / Opstelten, Bram**

Objekttyp: **Article**

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

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

Heft 61: **Collaborations Bridget Riley, Liam Gillick, Sarah Morris, Matthew Ritchie**

PDF erstellt am: **29.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-679839

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

stallation view, Galería Javier López, Madrid, 2001 / Blick in die Ausstellung. (PHOTO: JAVIER CAMPANO)

LIAM GILLICK

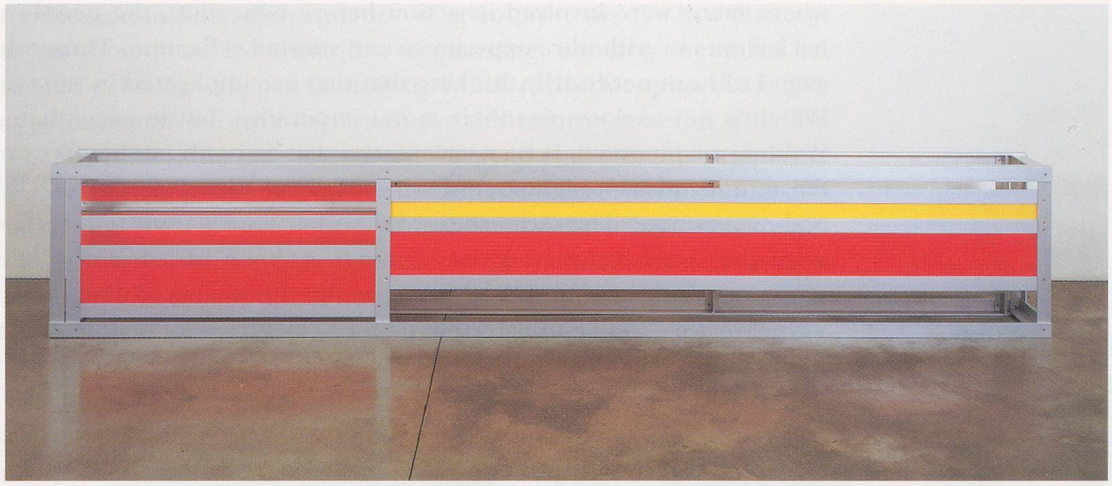
LIAM GILLICK

Literally No Place An Introduction

Reframed and reworked around a number of false starts and three short stories. *Literally No Place* will be a book that attempts to address the revised aesthetics that accompany certain types of softly communicated nebulous ethical shifts and exercises of conscience that have recently left their traces around us. Re-organized socio-economic structures have sought out new homes for their mutable transfers of meaning. In doing so they have created new visualizations of activity. In this book there will be three stories which develop situations that could be described as significant and marginal simultaneously. Three moments that carefully position and then unpack specific micro-environments where the seeds of recent socio-economic revisions and reassessments could have found germination points. Three locations in a series of scenarios that were initially considered to be starting points for radio plays. Some things to be heard, not read or seen. These are some notes towards how to begin with the focus stalled and turned backwards to an antecedent for a moment.

Stuck in a commune. It was then that I turned in the ravine and climbed to the top of the bank and saw the place again. I had been gone for three days and had walked about a hundred kilometers. I felt fine. The stiffness and soreness had been walked off and my legs had been growing strong and my step was light and I could feel the ball of each foot pushing the earth down from me as I walked. *Walden 2* by B.F. Skinner is a clunkily written vision. It is one of those superficially problematic texts that have formed a subliminal model for certain socio-economic developments and manifestations of branded activity that circulate, half-digested, around post-corporate and post-industrial environments. The idea could be re-framed as a beach towel, with the last sentence of the book printed or woven in: MYSTEPWASLIGHTANDICOULDFEELTHEBALLOFEACHFOOTPUSHINGTHESANDDOWNFROMMEASIWALKED

The idea of a commune, or a functional campus-style workplace that can be described as a semi-autonomous self-sufficient place; isolation towards the distribution of ideas. A book and a text that could only be produced in an immediate post-war environment, an American environment that was on the verge of excessive sentimentality in place of a particular memory for socialist or Marxist potential and change. The head of the American Communist party died in the year 2000, maybe waiting for a



LIAM GILLICK, EXPANSION SCREEN, 1999, anodized aluminum, Plexiglas, 24 x 144 x 12" / RAUMSCHIRM, eloxiertes Aluminium, Plexiglas, 61 x 366 x 30,5 cm.

round number before giving up. He had sent a letter of complaint to Gorbachev during the late changes in the Soviet Union. Never repenting from a particularly perverse form of Stalinism, taking his style-book, even to the end, from a dour fifties model, all fedoras and homburgs and large, boxy, union built cars. *Walden 2* is a book that is somehow divorced from that ossified ideological lumpiness. A book produced in the gap between the Second World War and the first Cold War.

The projection of a place, a sketching of location, some idea of a commune, a functional rationalist commune that can really work and be productive through its focus upon the production, not just of better "things" but better "relationships." Prescient in its gloss over what should be produced. Vague in its description of relationships between the site and nature of production and everyone else. A place that is not really sub-cultural or communistic in tone but something more complicated than that. "My step was light and I could feel the ball of each foot pushing the earth down from me as I walked." It's the moment of re-engagement with the land; it's the moment when the main character expresses some belief in the world of the commune through its ability to make him feel the earth again. In touch for the first time, a Californian sense of touch, feeling the sand, not the sand of Omaha Beach but of a burgeoning desert place of Neutra Houses and exiled psychiatrists waiting for patients. *Walden 2* is a place where the trays are better designed than they were before the global conflict swept some histories away, where people are free because they cannot really communicate with the outside world, where they are free because they are stuck. *Walden 2* is a place where art is ten steps behind design, where focus on classical music is a reflection of the real values of the author, and a nice quasi-communistic touch. Any play with the idea of *Walden 2* is kind of complicated. It is no accident that the working model of the new technology companies of the late-twentieth century bore some relation to the legacy of *Walden*. Dusty location, flat organization and the residual potential of shady finances veiled behind initially content-free exchange and the rhetoric of functional utopia.

In *Walden 2* a group of outsiders join together to visit a new community and they are absolutely an American group of post-war people. They are from that moment

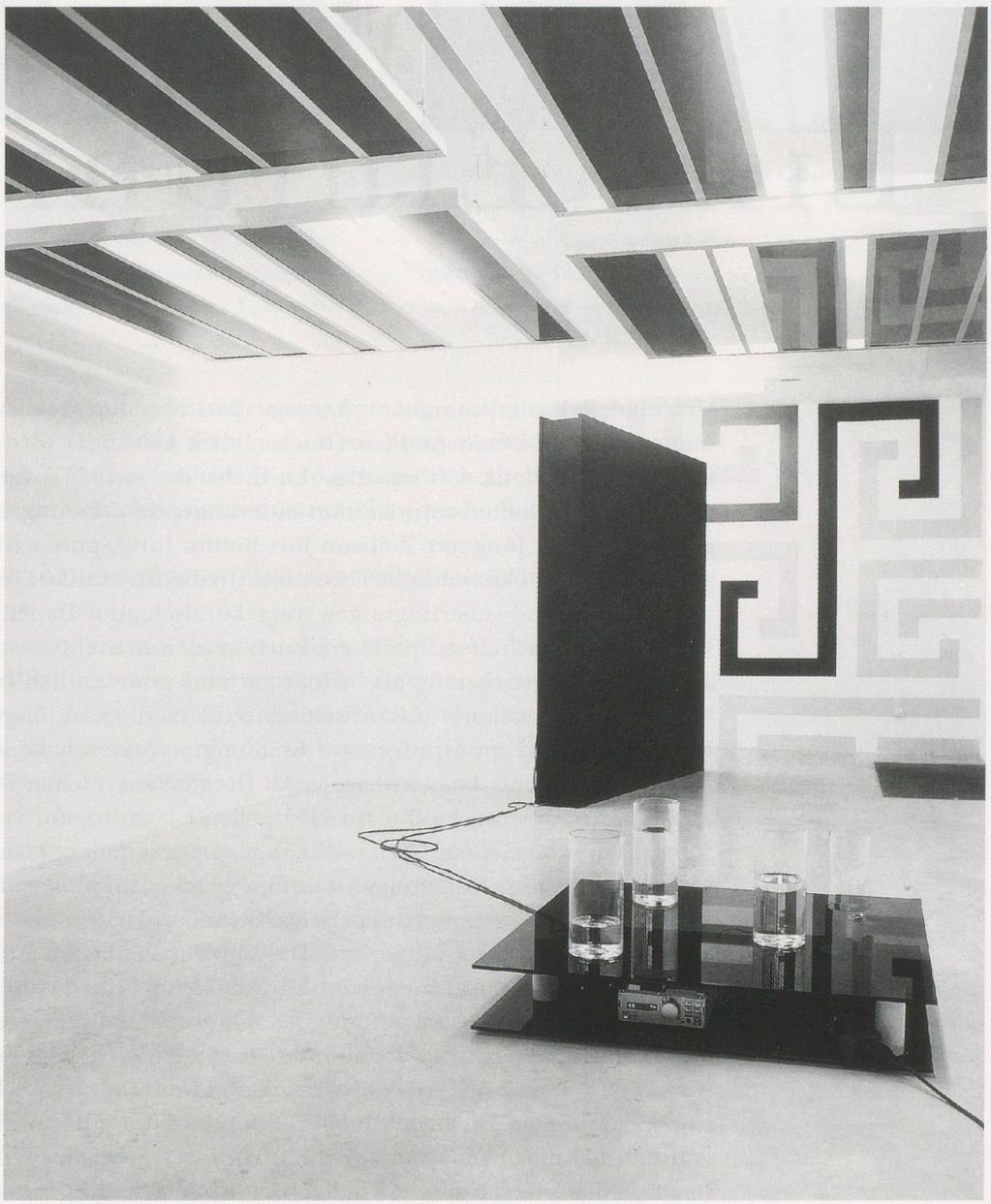
where many were involved in action before education, the people who are coming back from war with ultra-experience and stunted reflection. Those who have been engaged without necessarily thinking that they are implicated in what might come next. Which is not to downplay their moral imperative, but to accentuate their desire for Waldenistic potential. It is an acceptance that can only cut in after some serious skepticism and middleweight questioning. A form of utopia necessarily de-ideologized and experiential. The seriousness of their war-time actions reflects back on them only once they have returned home. A heart grabbed by a freezing hand every time it snows, reminders of huddling alone in the mountains of Italy, waiting to move forward. *Walden 2* can be transferred in time. The groups of people joining together have a functional relationship; they have a research necessity. They have a need to come and somehow project a place where they can be controlled and free simultaneously. Where their sense of ethics and sense of conscience can be collectivized, where it can be pulled together. A place that can be communal without being communist. A nostalgia point, but one that functions in a pioneer framework. The young pioneers of the Soviet model undercut by the legacy of the old (real) pioneers of the American model and the projecting towards technological pioneers of our recent past. One that provides all the potential of post-conflict reconfiguration, both literal and social.

A model for living and working, a model of appropriation; of a certain form of language. A desire for a certain lifestyle and a certain creativity without the attendant problems of control or prediction or planning. A speculative situation, where speculation alone replaces other collective action. Speculation as collectivism. You have it in *Walden 2* from 1948 as a kind of unwitting projection. It only functions as a fully formed ideal at the point of the Internet boom of the mid-nineties.

In *Walden 2* projection exists as a non-planned idea, as something that can only happen as a result of a collective desire and search for content-free research without revolution and as a result of a clumsily overwritten set of ethical revisions and shifts. This connection between the idea of a communal place that is based on desire within a rupture away from a fully planned communistic system has a fluid connection to a contemporary environment. It is a model of collectivism that challenged the Soviet model; it is a model that relied upon the presence of other models within a pluralistic, post-war American federal system. Not Federal central government, but the over-identification with a collection of semi-autonomous states and therefore semi-autonomous states of mind and self-images. "Where are you from?" replacing "Where are we going?" It's a connection that permits exposure to shifts of strategy towards the appropriation of apparently better or notionally conscience-based and ethically driven idea structures in the language of the consultant and the design detail. The use of a global-computer network that was never envisaged as a way to generate income looping round a story of a place that could never possibly be self-sufficient. The appropriation of an ethically derived language within a fractured sense of progress combined with a strange localist neo-conservative nostalgia. It is a situation that leads to ashrams and Microsoft; neo-conservatism and casual Fridays.

For the small group of people living in *Walden 2* their world appears initially as a description of rationalist heaven, a perfect place, an organized place, a place that shows how things can be. The way they live through the conditions described in the book is connected to the proliferation of soft analysis; the excess of context that surrounds

our contemporary decision-making; the escalation of attempts to predict in a situation where prediction has come loose from the idea of planning. Looking ahead has become a form of second-guessing wrapped in analysis, which really does plan the future but always claims to be reactive to the desires of the desired consumer. A situation where projection has begun to shimmer. *Literally No Place* will play with this completely revised sense of the relationship between the individual and place; the individual and the nature of production; and most crucially the function and use of creative thought as a fetish rather than a tool towards a paradigm shift in the relations between people and production, time-off and time running out.



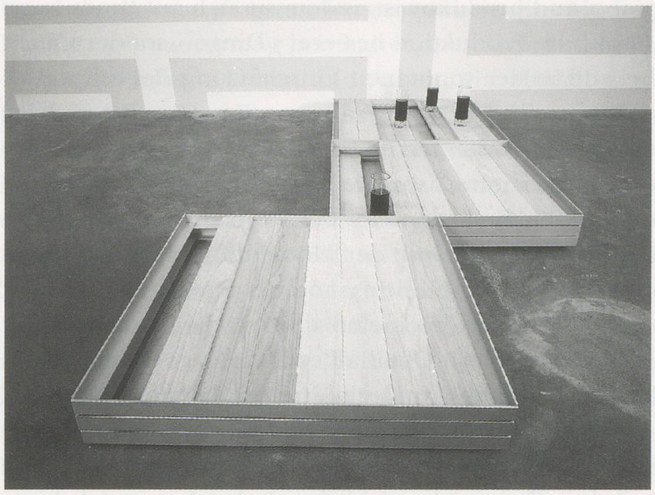
LIAM GILLICK, "Literally No Place," exhibition view, Air de Paris, Paris, 2000 / Blick in die Ausstellung.

LIAM GILLICK

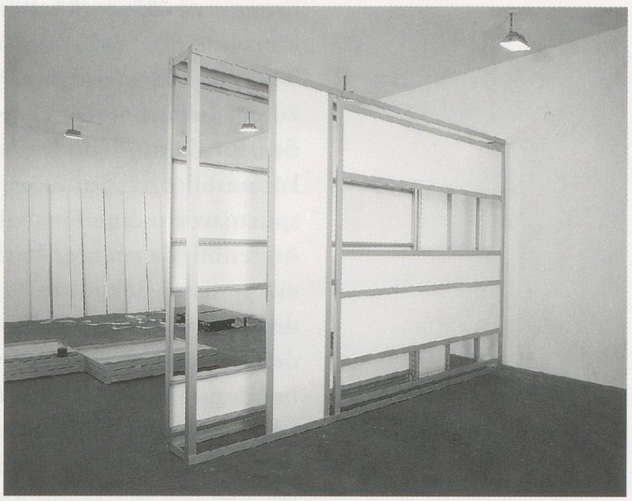
Literally No Place
Eine Einführung

Um eine Reihe misslungener Anfänge und drei Kurzgeschichten herum aus- und umgearbeitet. *Literally No Place* (Buchstäblich kein Ort) wird ein Buch sein, das die gewandelte Ästhetik zu thematisieren sucht, die mit einer bestimmten Art sanft vermittelter, nebelhafter ethischer Veränderungen und Übungen des Gewissens einhergeht, welche in jüngerer Zeit um uns herum ihre Spuren hinterlassen haben. Neu geordnete sozioökonomische Strukturen haben neue Orte für ihre Bedeutungsverschiebungen und -übertragungen ausgekundschaftet. Dabei haben sie neue Bilder von Aktivität geschaffen. In diesem Buch werden in drei Geschichten Situationen skizziert, die sich gleichzeitig als bedeutsam und unwesentlich bezeichnen liessen; drei Momente, die bestimmte Mikrowelten, in denen die Saat jüngster sozioökonomischer Revisionen und Umwertungen zur Keimung gefunden haben könnte, zunächst sorgfältig umrissen und danach ausgepackt. Drei Stellen in einer Reihe von Szenarien, die zunächst als Ausgangspunkte für Hörspiele gedacht waren. Sachen zum Hören, nicht zum Lesen oder Sehen. Hier sind einige Anmerkungen dazu, wie anzufangen wäre, wenn die Hauptblickrichtung erst einmal blockiert und der Blick einen Moment lang zurück auf Vorausgegangenes gerichtet würde.

In einer Kommune festsitzend. Das war der Punkt, wo ich in der Schlucht kehrtmachte, die Böschung hinaufkletterte und den Ort wieder sehen konnte. Ich war drei Tage lang fort gewesen und hatte rund hundert Kilometer zu Fuss zurückgelegt. Ich fühlte mich gut. Steifheit und schmerzende Stellen waren beim Gehen verschwunden, meine Beine waren kräftiger geworden, mein Schritt war leicht und ich spürte, wie meine Fussballen beim Gehen die Erde unter mir wegdrückten. *Walden 2* von B. F. Skinner ist eine unbeholfen zu Papier gebrachte Vision. Es ist einer dieser oberflächlich fragwürdigen Texte, die unterschwellig ein Modell für bestimmte



LIAM GILLICK, LITERALLY NO PLACE, BARFLOOR, 2000, anodized aluminum, oak, 4 large glasses, Pepsi, 9 units, 4' x 4' x 2" each, installation at Casey Kaplan Gallery, New York / BUCHSTÄBLICH KEIN ORT, BARBODEN, eloxiertes Aluminium, Eiche, 4 grosse Gläser, Pepsi, 9 Einheiten, je 122 x 122 x 5 cm.



LIAM GILLICK, FLUCTUATION SCREEN, 2000, anodized aluminum, white opaque Plexiglas, 8' x 12' x 1', installation at Casey Kaplan Gallery, New York / WECHSELWANDSCHIRM, eloxiertes Aluminium, weisses opakes Plexiglas, 244 x 366 x 30,5 cm.

(PHOTOS: ERMA ESTWICK)

sozioökonomische Entwicklungen und Erscheinungsformen unternehmerischer Aktivität hergeben, die in halb verdauter Form in einem postgewerkschaftlichen und postindustriellen Klima ihre Blüten treiben. Die Idee liesse sich auch als Badehandtuch wieder aufgreifen, man brauchte nur den letzten Satz des Buches aufzudrucken oder einzuweben:
MEINSCHRITTWARLEICHTUNDICHSPÜRTEWIEMEINEFUSSBALLENBEIMGEHENDIEERDE UNTERMIRWEGDRÜCKTEN

Die Idee einer Kommune oder eines funktionalen Arbeitsplatzes, ähnlich dem Campus einer Uni, der als halbautonomer, autarker Ort bezeichnet werden kann: Absonderung zur Verbreitung von Ideen. Ein Text, der nur im unmittelbaren Nachkriegsmilieu entstehen konnte, in einem Amerika, in welchem der Hang zu übertriebener Sentimentalität die deutliche Erinnerung an den sozialistischen und marxistischen Aufbruch und Wandel verdrängt hatte. Der Parteivorsitzende der amerikanischen KP starb im Jahr 2000, vielleicht weil er eine runde Zahl abwarten wollte, ehe er aufgab. Er hatte während der letzten Umbrüche in der Endphase der Sowjetunion einen Beschwerdebrief an Gorbatschow geschrieben. Ohne je seine besonders perverse Form von Stalinismus bereut zu haben, bis zuletzt in Erscheinung und Auftreten einem finsteren, aus den 50er Jahren stammenden Vorbild treu, weicher Filzhut oder Homburg, und immer nur grosse, kastenartige Autos aus gewerkschaftlich organisierter Produktion. *Walden 2* ist ein Buch, das von dieser verknöcherten ideologischen Schwerfälligkeit irgendwie abgekoppelt ist. Ein im Vakuum zwischen dem Zweiten Weltkrieg und dem ersten Kalten Krieg entstandenes Buch.

Die Projektion eines Ortes, eine skizzenhafte Ortsbeschreibung, eine bestimmte Vorstellung einer Kommune, einer dem funktionalen Rationalismus verpflichteten

Kommune, die wirklich funktioniert und produktiv ist, indem sie sich auf Produktion konzentriert, und zwar nicht nur auf die Produktion besserer «Dinge», sondern auch besserer «Verhältnisse». Weitblickend in der spontanen Einschätzung dessen, was es zu produzieren gilt. Vage in der Beschreibung der Verhältnisse zwischen Ort und Art der Produktion und allen anderen. Ein Ort, der nicht wirklich subkulturell oder kommunistisch anmutet, sondern komplizierter ist. «Mein Schritt war leicht und ich spürte, wie meine Fussballen beim Gehen die Erde unter mir wegdrückten.» Es ist der Augenblick erneuter Verbundenheit mit dem Land, der Moment, da die Hauptfigur ein gewisses Bekenntnis zur Kommune ablegt, weil sie es möglich gemacht hat, dass er die Erde wieder spürt. Zum ersten Mal geerdet, in einem kalifornischen Sinn geerdet, den Sand spürend, und zwar nicht den Sand von Omaha Beach, sondern in einer blühenden Wüstenlandschaft voller Neutra-Häuser und emigrierter Psychiater, die auf Patienten warten. *Walden 2* ist ein Ort, wo sich das Design der Serviertabletts verbessert hat im Vergleich zu damals, bevor der Weltkrieg einige Geschichten hinwegfegte, ein Ort, wo die Menschen frei sind, weil sie nicht wirklich mit der Aussenwelt kommunizieren können, wo sie frei sind, weil sie festsitzen. *Walden 2* ist ein Ort, wo die Kunst zehn Schritte hinter dem Design herhinkt, wo die zentrale Rolle der klassischen Musik die wahren Werte des Autors widerspiegelt und dem Ganzen eine nette pseudokommunistische Note verleiht. Jede Spielerei mit der Idee von *Walden 2* ist irgendwie kompliziert. Nicht von ungefähr weist das Arbeitsmodell der neuen IT-Unternehmen des ausgehenden zwanzigsten Jahrhunderts eine gewisse Nähe zum Vermächtnis von *Walden* auf. Sandiger Standort, horizontale Organisation und Umschlagplatz für zwielichtige Gelder, getarnt hinter einem zunächst inhaltslosen Austausch und der Rhetorik einer funktionellen Utopie.

In *Walden 2* tut sich eine Gruppe von Aussenseitern zusammen, um eine neue Gemeinschaft zu besuchen, und es ist eindeutig eine amerikanische Gruppe der Nachkriegsgeneration. Es sind Kinder einer Zeit, in der viele in den Krieg verwickelt wurden, bevor sie eine Ausbildung erhalten hatten, Leute, die mit extremen Erfahrungen und geistig verkümmert aus dem Krieg heimkehrten. Menschen, die dabei waren, ohne je daran zu denken, dass sie etwas mit dem Kommenden zu tun haben könnten. Womit keineswegs ihr moralischer Imperativ heruntergespielt, sondern vielmehr ihre Sehnsucht nach Walden'schem Aufbruch hervorgehoben werden soll. Es ist ein Hinnehmen, das sich nur nach ernsten Zweifeln und halbwegs tiefgehenden Fragen einstellen kann. Eine Art von Utopie, die zwangsläufig entideologisiert und erfahrungsgebunden ist. Der Ernst ihres Kriegseinsatzes schlägt erst auf sie zurück, nachdem sie heimgekehrt sind. Ein Herz, das jedesmal, wenn es schneit, wie von eiskalter Hand umklammert wird, Erinnerung daran, wie man alleine zusammengekauert in den italienischen Bergen auf den richtigen Moment zum Vorrücken wartete. *Walden 2* ist auf andere Zeiten übertragbar. Leute, die sich zu Gruppen zusammenschliessen, verbindet eine funktionale Beziehung, sie spüren einen Forschungsdrang. Sie haben das Bedürfnis hinzugehen und einen Ort zu entwerfen, wo sie unter Kontrolle stehen und gleichzeitig frei sind. Wo ihre Vorstellungen von Ethik und Gewissen kollektiviert und vereinheitlicht werden können. Ein Ort, der gemeinschaftlich ist ohne kommunistisch zu sein. Ein nostalgischer Ort, aber einer, der mit dem Pioniermodell vereinbar ist. Ein Verschnitt aus jungen Sowjetpionieren, dem Vermächtnis der alten (wirklichen) Pioniere amerikanischer Prägung und der Vorwegnahme der Technologie-

Pioniere unserer jüngsten Vergangenheit. Ein Modell, das alle Möglichkeiten einer Nachkriegsneuordnung beinhaltet, im wörtlichen wie im gesellschaftlichen Sinn.

Ein Modell für Leben und Arbeit, ein Modell der Aneignung; einer bestimmten Form von Sprache. Eine Sehnsucht nach einem gewissen Lebensstil und einer gewissen Kreativität ohne die damit verbundenen Probleme der Kontrolle, Voraussage und Planung. Eine spekulative Situation, in der das Spekulieren jedes kollektive Handeln ersetzt. Spekulation als Kollektivismus. In *Walden 2* von 1948 begegnet sie uns als eine Art unbeabsichtigter Projektion. Als voll ausgereiftes Ideal funktioniert sie erst zum Zeitpunkt des Internet-Booms Mitte der 90er Jahre.

In *Walden 2* hat die Projektion die Gestalt einer ungeplanten Idee und ist etwas, was nur auftreten kann als Ergebnis einer kollektiven Sehnsucht und Suche nach inhaltsloser Forschung ohne Revolution sowie als Ergebnis einer unbeholfen überformulierten Reihe von ethischen Revisionen und Veränderungen. Diese von Sehnsucht bestimmte Vorstellung eines Orts der Gemeinschaft in Abkehr von einem durchgeplanten kommunistischen System steht in fliessendem Bezug zu einem zeitgenössischen Umfeld. Sie ist ein Modell des Kollektivismus, welches das sowjetische Modell herausfordert; ein Modell, das sich auf das Vorhandensein anderer Modelle in einem pluralistischen, föderativen amerikanischen System der Nachkriegszeit abstützt. Nicht auf die föderale Zentralregierung, sondern auf die Überidentifikation mit einer Anzahl halbautonomer Bundesstaaten und folglich halbautonomer Geisteshaltungen und Selbstbilder. «Woher kommst du?», trat an die Stelle des «Wohin gehen wir?». Das ist ein Bezug, der eine Berührung erlaubt mit Strategiewechseln auf dem Weg zur Aneignung offenbar besserer oder begrifflich gewissensgebundener und ethisch motivierter Gedankengebäude in der Sprache des fachmännischen Beraters und der Gestaltungsdetails. Die Einsatzmöglichkeiten eines globalen Computernetzes, das nie als Einkommensquelle gedacht war, als Hintergrundfolie für eine Geschichte über einen Ort, der mit Sicherheit nie autark sein wird. Die Aneignung einer ethisch fundierten Sprache im Rahmen eines gebrochenen Fortschrittsdenkens, verbunden mit einer seltsam lokal orientierten neokonservativen Nostalgie. Eine Situation, die zu Aschrams und Microsoft führt: Neokonservatismus und lockere Freitage.

Der kleinen Gruppe von Leuten, die in *Walden 2* leben, erscheint ihre Welt anfangs als Inbegriff eines rationalistischen Himmels, ein vollkommener, organisierter Ort, ein Ort, der vor Augen führt, wie die Dinge sein könnten. Die Art und Weise, wie sie unter den im Buch beschriebenen Bedingungen ihr Leben gestalten, hängt mit der Überhandnahme der «weichen» Analyse zusammen: Das Übermass an Kontext, das unsere heutigen Entscheidungsprozesse begleitet, die inflationäre Zunahme von Versuchen zur Voraussage in einer Situation, in der Voraussage nicht mehr mit Planung verbunden wird. Die Voraussage ist zu einer Art selbsterfüllender Prophezeiung im analytischen Gewand geworden, die die Zukunft zwar tatsächlich plant, aber stets auf die Wünsche des Wunschkonsumenten einzugehen vorgibt. Eine Situation, in der die Projektion aufzuleuchten beginnt. *Literally No Place* wird mit diesem völlig veränderten Begriff der Beziehung zwischen Individuum und Ort, Individuum und Wesen der Produktion spielen; und vor allem auch die Funktion und den Einsatz des kreativen Denkens als Fetisch statt als Instrument für einen Paradigmenwechsel im Verhältnis zwischen Mensch und Produktion, Freizeit und knapp werdender Zeit thematisieren.

(Übersetzung: Bram Opstelten)