

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

Herausgeber: Parkett

Band: - (1996)

Heft: 46: Collaborations Richard Artschwager, Cady Noland, Hiroshi Sugimoto

Artikel: Der Flipperspieler : Anmerkungen zu Erwin Wurms Skulpturbegriff = Playing pinball : Erwin Wurm's concept of sculpture

Autor: Wäspe, Roland / Schelbert, Catherine

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-679777>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

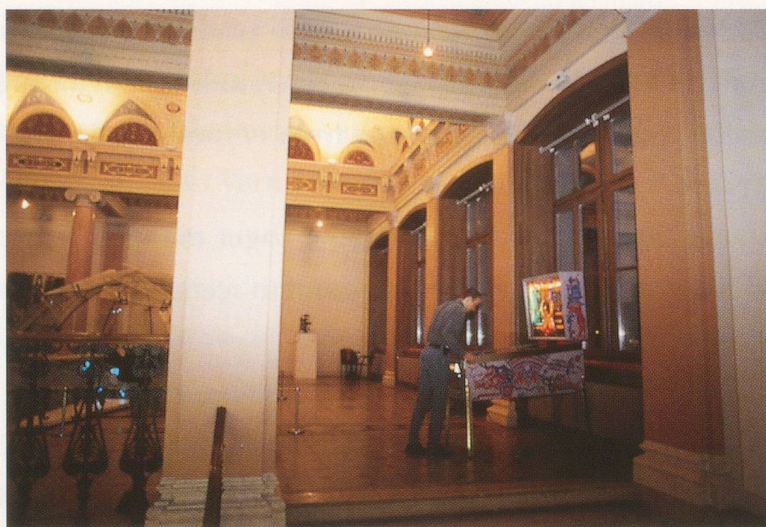
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 04.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

DER FLIPPERSPIELER

ROLAND WÄSPE



ANMERKUNGEN ZU ERWIN WURMS SKULPTURBEGRIFF

Wenn Sie auf der Fifth Avenue, Höhe 59th Street, südlich Richtung *Crown Building* gehen und morgens um sieben Uhr auf ein rechteckiges Feld aus Hausstaub stossen, so könnte es sich dabei um eine Skulptur von Erwin Wurm handeln. Was im urbanen Kontext von New York oder mit anderen Werken in Köln und Wien vom Künstler realisiert wurde, ist der zugegebenermassen radikalste Eckpunkt seiner Auffassung von Skulptur, die mit der scheinbaren Dehnung und Kompression von Handlungen in den Koordinaten Volumen und Raum arbeitet und damit skulpturale Form als prozessuale Grösse in Erscheinung treten lässt.

ROLAND WÄSPE ist Konservator des Kunstmuseums St. Gallen.

EPHEMERES

In Ausstellungssituationen hat Erwin Wurm Skulpturen geschaffen, die auf den ersten Blick aussehen wie Museumsvitrinen, aus denen die Gegenstände entfernt wurden. Tatsächlich hat in den Vitrinen jedoch nie etwas gestanden, die Staubablagerung erfolgte künstlich, mit einer Schablone und dem Inhalt eines Staubsaugerbeutels. Im Kunstzusammenhang kann man diese Staubschicht – selbst wenn sie ohne schützende Hülle direkt auf einem Podest oder am Boden erscheint – als eigenständige skulpturale Arbeit lesen. Im Aussenraum löst sich das Werk in seiner Erkennbarkeit völlig auf. Erst die Photodokumentation lässt Erwin Wurms EXPEDITION (1994) als Skulptur erkennbar werden.¹⁾

VOLUMEN

1992 lässt Erwin Wurm im Video **FABIO ZIEHT SICH AN (GESAMTE GARDEROBE)** (1992) einen Freund Schicht um Schicht seine gesamte Garderobe anlegen – von der Unterwäsche bis zum Mantel –, bis dieser, bedingt durch die Volumenzunahme, als unförmige, fast bewegungslose Puppe vor dem Betrachter steht. Im Buch **KONFEKTIONSGRÖSSE 50 ZU 54** (1993) beschreibt Erwin Wurm den skulpturalen Prozess einer mehrere Kleidergrößen umfassenden Gewichtszunahme.²⁾ Auf 120 Seiten bietet der Künstler sich in ihrer Absurdität und Extravaganz steigende Anweisungen und Rezepte, um das Ziel der Volumenserweiterung innert acht Tagen zu erreichen. Ausgehend von einer idealen Raumtemperatur von 21 Grad Celsius über Aufforderungen, sich langsam und gleichmässig zu bewegen, spät aufzustehen, früh zu Bett zu gehen und sich nach den genauen, äusserst kalorienhaltigen Rezepten zu er-

nähren, folgt letztlich die Anweisung, gar Stuhl, Urin und Luft anzuhalten. In den Köpfen der Leser wird unzweifelhaft Form evoziert, gleichzeitig aber im selben Masse als fixe Grösse auch suspendiert.

1992 entstand das 60 Minuten dauernde Video **59 STELLUNGEN**. In 59 Sequenzen (von jeweils 20 Sekunden) werden Pullover und andere Kleidungsstücke so angezogen, dass deren Funktionalität aufgehoben wird. Dabei dauern die jeweiligen Videosequenzen jedoch nicht lange genug, um für den Betrachter genau zu klären, welcher Körperteil nun in Hosenbeinen oder Ärmeln steckt. Die Situationen sind so angelegt, dass der Betrachter einen Menschen in den «mutierten» Kleidungsstücken vermutet, der die komischen, peinlichen und klaustrophobischen Stellungen provoziert. Die völlige Stille des Szenarios und die Reglosigkeit der Akteure betonen den skulpturalen Charakter. Andererseits scheint dieser durch den raschen Wechsel der Sequenzen und deren sichtbare Kurzlebigkeit gebrochen.

Seite 6 / page 6: ERWIN WURM, **FLIPPER**, 1995, Flipperspielen, 6 Wochen lang,

6 Stunden täglich, Kunstmuseum St. Gallen /

PINBALL, playing pinball for 6 weeks, 6 hours a day, St. Gall (Switzerland).

ERWIN WURM, **FLIPPER**, 1995, Flipperspielen, 5 Wochen lang,

8 Stunden täglich, Museum moderner Kunst, Stiftung Ludwig, 20er Haus, Wien /

PINBALL, playing pinball for 5 weeks, 8 hours a day, Vienna.



KOMPRESSION

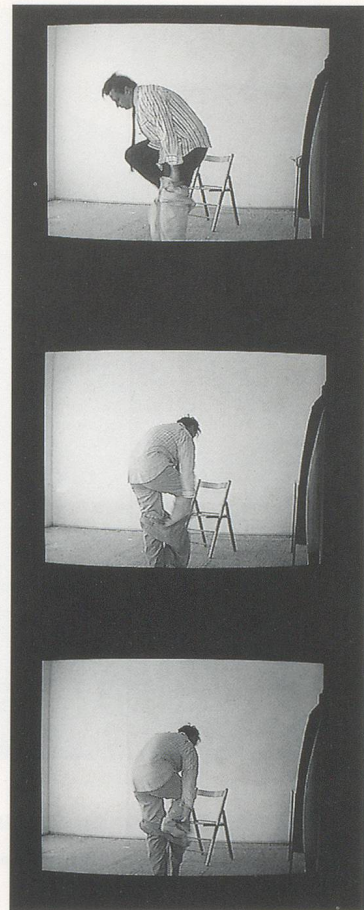
Ähnliches lässt sich auch über eine 1994 entstandene Videoarbeit sagen. In GESICHT (1000 PORTRÄTS) wurden Leute unterschiedlichster Herkunft gebeten, sich für fünf Sekunden von einer Videokamera porträtieren zu lassen. Erwin Wurm komprimiert das Element Zeit und quantifiziert dabei gleichzeitig das Motiv. Kein Porträt bleibt lange genug auf dem Bildschirm, dass es für den Betrachter in Einzelheiten erinnerbar wäre, aber doch so lange, dass die Porträtierten mehr als nur einen Augenblick verharren. Sie blicken verlegen zur Seite, lächeln, zögern, beginnen etwas zu sagen oder versuchen konzentriert, ihren Gesichtsausdruck für die Dauer der Aufnahme zu stabilisieren. Das Insistieren auf dem Einzelnen und seiner Individualität geht mit der Menge des ausgebreiteten Materials wieder verloren und führt zu einem Erinnerungsbild, in dem sich Hunderte von Gesichtern zu einer plastischen Masse vermischen. Es entsteht eine virtuelle, pulsierende und in ihrer Gestalt ständig wechselnde Skulptur, von einer letztlich nicht festschreibbaren Form.

DEHNUNG

Im Atrium der Akademie der bildenden Künste in Wien installierte Erwin Wurm 1991 einen Flipperautomaten. An sechs aufeinanderfolgenden Tagen spielte dort ein Mann ununterbrochen während je acht Stunden. Der Flipperspieler erzeugte mit seinem Gerät eine visuelle und akustische Ebene im Ausstellungsraum. Darüber hinausgehend produzierte er nichts, ausser dem Vergehenlassen von Zeit, die im selben Mass als eine zu überwindende Grösse akzentuiert wurde. FLIPPER wurde 1994 im Wiener Museum moderner Kunst Stiftung Ludwig, 20er Haus, im Rahmen einer Einzelausstellung für fünf Wochen wiederaufgeführt. Die Skulptur wurde in diesem Fall also zusammen mit anderen Werken Erwin Wurms gezeigt, wodurch sich die Verbindung mit den in den Videos dokumentierten skulpturalen Prozessen ergab. Anders als in GESICHT (1000 PORTRÄTS) arbeitet Wurm hier nicht mit der Komprimierung der Zeit, sondern mit ihrer Dehnung. Das Spiel an der Maschine erschien unendlich in die

Länge gezogen: ein Video ohne Mattscheibe. Deutlich wurde in der Gegenüberstellung mit den plastischen Werken auch die umgekehrte Möglichkeit, nämlich die gefilmten Handlungen im Video als Skulptur zu sehen. Im Kunstmuseum St. Gallen (März/April 1995) vollzog der Künstler einen weiteren Schritt, indem er die Arbeit FLIPPER wieder von den übrigen Objekten seiner Präsentation isolierte und sie für die Dauer seiner Ausstellung in die ständige Sammlung des Museums einfügte, zwischen einem Iglu von Mario Merz und einer Wandarbeit von Richard Serra. Durch die Platzierung des Flipperspielers im musealen Zusammenhang ergab sich eine Erweiterung in zwei Richtungen. Die Transformation der unpräzisen Nebenhandlung im institutionalisierten Rahmen und die lapidare Geste des Spiels wurden vom Publikum als provokant und/oder amüsant erlebt.

In den beschriebenen Arbeiten wird Erwin Wurms handlungsorientierter Skulpturbegriff besonders evident, ein Skulpturbegriff, der als wesentliches Moment eine Defunktionalisierung alltäglicher Zusammenhänge beinhaltet. Wurm interessiert in erster Linie, in welchem Masse die Inhaltlichkeit bzw. die semantische Dimension eines Materials von seiner äusseren Form bestimmt wird und wie weit sich diese Bedeutung durch die Veränderung der Form als variable und prozessuale Grösse verschieben lässt. Im Angriff auf die Idee der Form als definitive Grösse liegt ein wesentlicher Aspekt seiner Arbeiten. Einer der Gründe, weshalb man sich der Faszination des Werkes von Erwin Wurm schwer entziehen kann, liegt sicher in der beinahe zwanghaft zu nennenden Konsequenz und Präzision, mit der er seine Gedanken seit Jahren verfolgt und umsetzt, vor allem auch in der Vielschichtigkeit seines Vorgehens. Die soziologischen und emotionalen Aspekte bleiben präsent, sie sind jedoch nicht Ausgangspunkt einer Analyse, sondern ergeben sich aus der Pragmatik des Arbeitens. Die agierenden Personen, die verwendeten Materialien verselbständigen sich im erwähnten Prozess weitgehender Defunktionalisierung alltäglicher Zusammenhänge. Dieses Vorgehen birgt die klassische Struktur von Situationskomik in

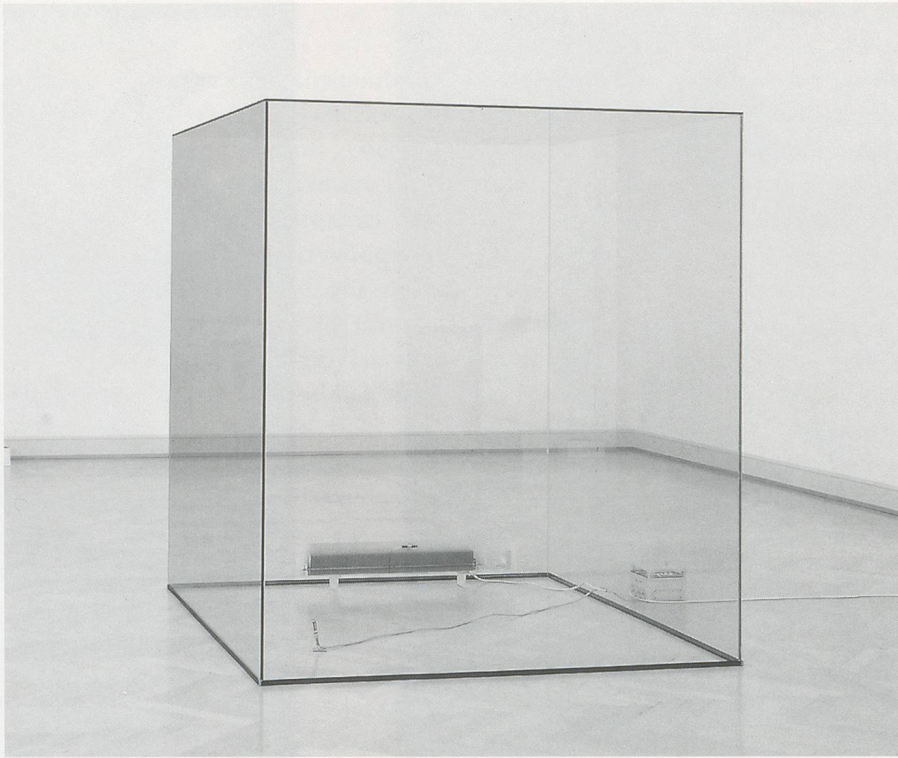


ERWIN WURM, *FABIO ZIEHT SICH AN (DIE GESAMTE GARDEROBE)*, 1992, *Stills aus Videofilm / FABIO GETTING DRESSED (ENTIRE WARDROBE)*, *stills from videofilm.*

sich. Wurms Arbeiten wirken daher häufig humorvoll. Sie tragen Züge des alltäglichen sinnlosen Kampfes mit der Tücke des Objektes und setzen auf die widerspenstige Autonomie der Dinge. Damit tritt ihre Existenz als autonome plastische Form hervor. Im Videofilm *FABIO ZIEHT SICH AN* wird der menschliche Körper gerade dadurch überpräsent, dass er unter Schichten von Textilien förmlich verschwindet. Ein Prinzip wird ad absurdum geführt. Das klaustrophobische Gefühl des Agierenden überträgt sich unmittelbar auf den Betrachter, und nur befreiendes Lachen vermag ihn zu erlösen. Der in den Werken von Erwin Wurm stets gegenwärtige humorvolle Aspekt nimmt ihnen die Verbissenheit des

Kunstmachens und gibt den treffsicheren Analysen Leichtigkeit, Schönheit und Brillanz.

In den seit 1988 entstehenden Objekten aus Kleidungsstücken finden sich zwei Kategorien: Zum einen werden Mäntel, Jacken, Hosen usw. über vorgegebene Volumen wie Holzkuben oder Metallröhren gezogen und solcherart an die Grenzen ihres Fassungsvermögens geführt, zum anderen montiert der Künstler gewöhnliche Pullover durch einfache Hängung über zwei in die Wand geschlagene Stifte. Die Pullover werden meist in Reihen präsentiert, so dass die Transformation zur Skulptur durch verschiedenartige Hängung, Farbe und Musterung immer anders in Erscheinung tritt. Für die fünfzehn



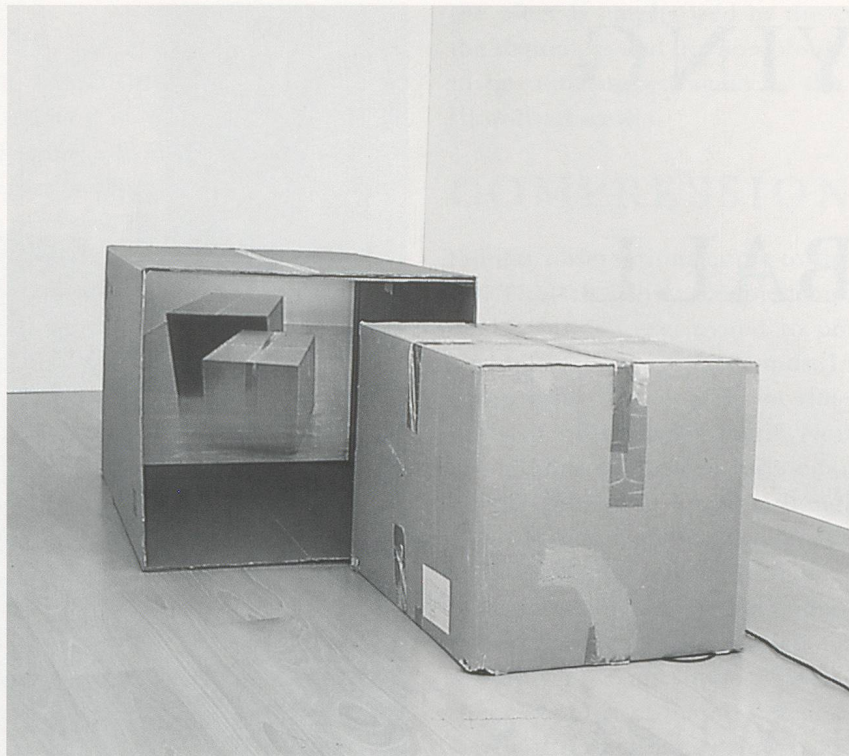
ERWIN WURM, 22 °C RAUMTEMPERATUR, 1994, Glas, Thermostat, Heizung, 200 x 180 x 180 cm /
ROOM TEMPERATURE 72 °F, glass, thermostat, heater, 78³/₄ x 70¹/₈"

unterschiedlichen Falt-Varianten, die sich in der Entwicklung der Pulloverplastiken als «einfach und logisch» ergeben haben, fertigt der Künstler schematisierte Zeichnungen, in welchen der jeweilige Erstellungsablauf minutiös, Schritt für Schritt, in der Art einer Gebrauchsanweisung festgelegt ist. Die Veränderbarkeit der Form durch minimale Verschiebungen der Disposition der Hängung ist frappierend. Mit den Skizzen werden die Skulpturen jederzeit und durch jedermann nachvollziehbar. Gleichzeitig garantieren sie durch die Möglichkeit der Wiederaufführbarkeit den Bestand der Arbeiten.

In den eingangs erwähnten Staubarbeiten findet Erwin Wurm seine radikalste Lösung im Umgang mit nicht definierbarer Grösse. Der Vorgang, der sie entstehen lässt, ist denkbar einfach und vom Künstler offengelegt, und trotzdem lässt der Abdruck im Staub beim Betrachter die Vorstellung einer Form entstehen, die individuell verschieden und nicht

näher definierbar ist. Gleichzeitig ist die Staubsulptur in ihrer Fragilität äusseren Einflüssen in hohem Masse ausgesetzt. Der später, nicht unmittelbar zur Eröffnung einer Ausstellung gekommene Betrachter wird in die zeitliche Struktur der Skulptur verstrickt, und seine Überraschung oder Enttäuschung angesichts der scheinbar abhandengekommenen Form wird zur produktiven Strategie umgewandelt, indem er den fehlenden Körper imaginiert.

In der Skulptur 22 °C RAUMTEMPERATUR (1994), die aus einem geschlossenen Glaskubus und einer Heizung mit thermostatischer Steuerung besteht, entzieht sich das Werk vollends der Überprüfbarkeit. Weder deutlich warm noch kalt, bleibt die im Werktitel behauptete Idealtemperatur von 22 Grad Celsius Fiktion. Nur die rot oder grün leuchtende Diode am Thermostat könnte dem aufmerksamen Betrachter noch ein Hinweis sein. Jedenfalls, und das ist das Erstaunlichste, hat der Betrachter



ERWIN WURM, *ILK*, 1995–96, *Kartonschachteln und Videoprojektion*, Installation in der Galerie Wilma Lock, St. Gallen /
cardboard boxes and video projection, installation at Wilma Lock Gallery, St. Gall.

plötzlich eine skulpturale Vorstellung für etwas Abstraktes wie Wärme. Nicht etwa Hitze oder Kälte, sondern eben für so etwas Unentschiedenes wie 22 Grad Celsius. Jene Temperatur, die wir gerade deshalb nicht spüren, weil sie uns physiologisch ideal entspricht.

1996 stellte Erwin Wurm in der Galerie Wilma Lock, St. Gallen, einen grossen, braunen Verpackungskarton mit weggeschnittenem Deckel seitlich auf den Boden. An der Öffnung plazierte er nun einen weiteren, kleinen Karton, der einen Teil des Einblicks abdeckte, aber doch soviel Platz frei liess, dass die hintere Wand der grossen Schachtel sichtbar blieb. Dort bemerkte man ein projiziertes bewegtes Videobild, das die beiden Kartonschachteln, aufgenommen aus der Sicht des sie Umschreitenden, zeigte. Der Blick in die Schachtel wurde sozusagen wieder nach aussen gestülpt. Das eigentliche Innen fehlte und wurde durch ein wiederkehrendes media-

les Aussen ersetzt. Der Künstler verbindet in dieser neuesten Arbeit, *ILK*, auf ebenso überraschende wie erhellende Weise die Problematik des Innen und Aussen seiner Objekte mit den Handlungsformen der Videoarbeiten.

Erwin Wurms Werk ist von analytischer Schärfe, gleichzeitig aber auch emotional aufgeladen, weil es sich letztlich als zutiefst anthropologisch erweist. Wurm arbeitet mit vertrauten Dimensionen und Dingen. Die absolute Präzision bei der Wahl des vermittelnden Mediums lässt seine Verschiebungen zu überzeugenden Visualisierungen werden, die das bisher plastisch Sagbare entscheidend erweitern.

1) Erwin Wurm, *Expedition. Köln, New York, Wien. Staubsulpturen*, Kölnischer Kunstverein (Hrsg.), Cantz Verlag, Ostfildern 1994.

2) Erwin Wurm, *Konfektionsgrösse 50 zu 54 (innerhalb von 8 Tagen)*, Edition Kunstverein Hamburg, 1993.

PLAYING PINBALL

ROLAND WÄSPE

ERWIN WURM'S CONCEPT OF SCULPTURE

When you walk south on Fifth Avenue at 59th Street towards the Crown Building and come across a rectangular field of house dust at seven o'clock in the morning, you could be looking at a sculpture by Erwin Wurm. What the artist did in the urban context of New York or with other works in Cologne and Vienna is admittedly the most radical form of his approach to sculpture. His three-dimensional works are acts of expansion and compression within the coordinates of volume and space. They treat sculptural form as process.

ROLAND WÄSPE is the curator of the Museum of Art in St. Gall (Switzerland).



THE EPHEMERAL

In the exhibition context, Wurm has made sculptures that look like museum display cases from which the objects have been removed. Actually they have never contained anything. The layers of dust are applied with stencils and the contents of vacuum cleaner bags. Within the art context, this stratum of dust can be read as a self-contained sculptural invention, even when it appears directly on a platform or the floor with no protective covering. But outdoors, it can no longer be identified. It takes photographic documentation, for instance, to recognize Erwin Wurm's EXPEDITION as a sculpture.¹⁾

VOLUME

In a video of 1992, *FABIO GETTING DRESSED (ENTIRE WARDROBE)*, a friend of Wurm's puts on all of his clothes, layer after layer, from underwear to overcoat, until he becomes a voluminous, bulky, almost motionless doll. In the book *SIZE L TO XXL (WITHIN EIGHT DAYS)* (1993),²⁾ Wurm describes the sculptural process of gaining weight to fit into progressively larger sizes. In 120 pages the artist offers an increasingly absurd and extravagant stream of instructions and formulas on how to gain the desired amount of weight within eight days. Starting with an ideal room temperature of 70 degrees Fahrenheit, he advises maintaining a slow, even pace, getting up late, going to bed early, meticulously following a prescribed high-calorie diet, and, finally, holding in bowel movements, urine and wind. Undoubtedly, form is evoked in the mind of the reader but it also eludes fixation.

In the 60-minute video, *59 POSITIONS* (1992), we see 59 takes of twenty seconds each, showing a sweater or another article of clothing being worn as if in ignorance of its function. Since the sequences are so short, it is hard to tell just which part of the body has been thrust through a pants leg or a sleeve. The situations lead viewers to assume that there must be a person inside the "mutated" articles of clothing who has intentionally adopted a funny, embarrassing, or claustrophobic position. The sculptural character of

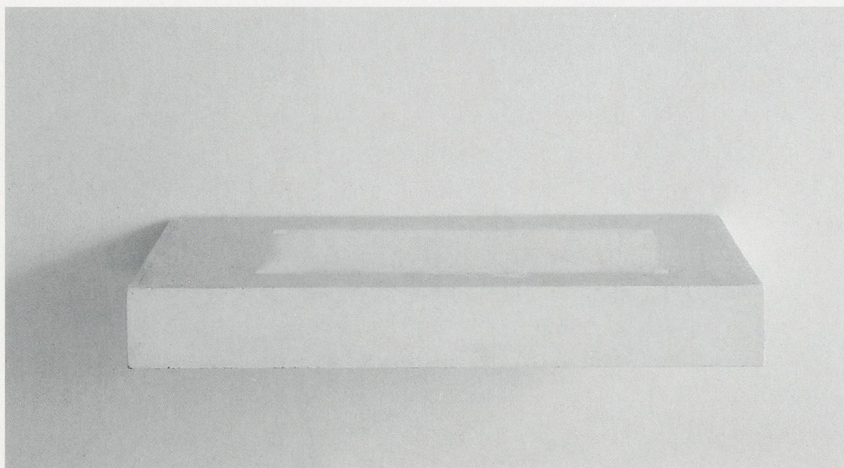
the piece is emphasized by the complete silence of the sequences and the immobility of the wearer, only to be undermined again by the rapidly changing, short-lived scenes.

COMPRESSION

Similar observations apply to the video *FACE (1000 PORTRAITS)* (1994). People from a variety of ethnic backgrounds were invited to pose in front of the video camera for five seconds. In this work, Wurm compresses the element of time while simultaneously quantifying his motif. None of the portraits remains on the screen long enough for the viewer to remember any details although long enough for the subjects to show a reaction. They look away in embarrassment, smile, hesitate, start to say something, or concentrate on immobilizing their features for the length of the take. The insistent individuality of each single person is effaced by the sheer quantity of material, leading to a memory in which the cumulative mass of hundreds of faces melts into one virtual, pulsating, and constantly changing sculpture.

EXPANSION

In 1991 Erwin Wurm installed a pinball machine in the atrium of the Academy of Fine Arts in Vienna. On six consecutive days, a man played at the ma-



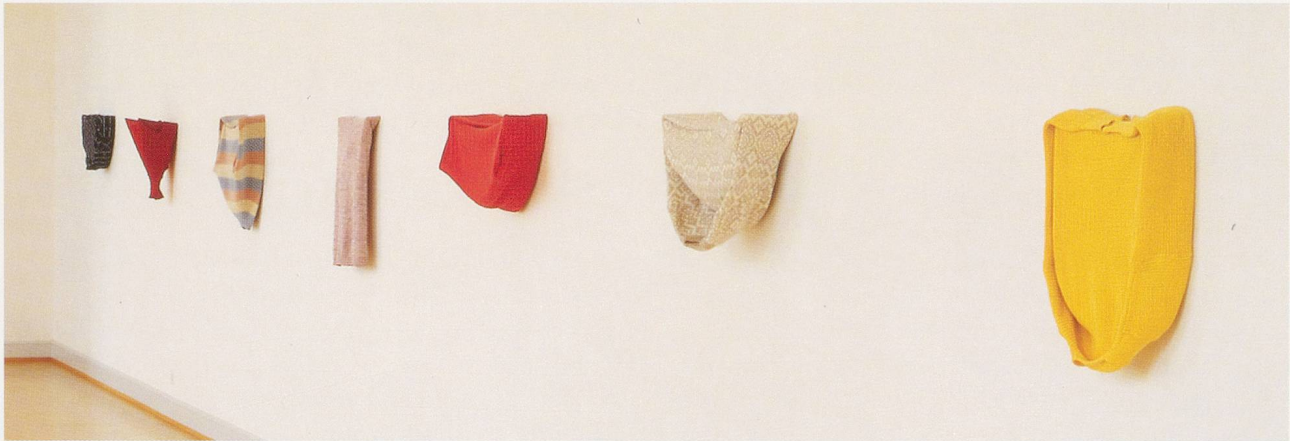
Seite 12 / page 12:

ERWIN WURM, *EXPEDITION*, 1994,
Staubskulpturen (Detail),

*New York, Köln, Wien / dust sculptures
(detail), New York, Cologne, Vienna.*

(PHOTO: KÖLNISCHER KUNSTVEREIN)

ERWIN WURM, *APERTO*, 1990, *Staub*,
Holz, Dispersion, 15 x 120 x 50 cm /
dust, wood, paint, 5⁷/₈ x 47¹/₄ x 19⁷/₈".



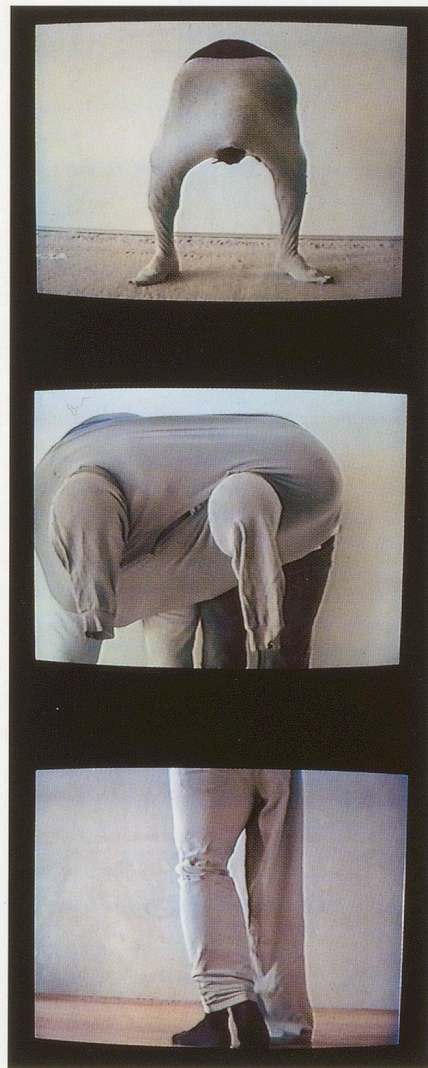
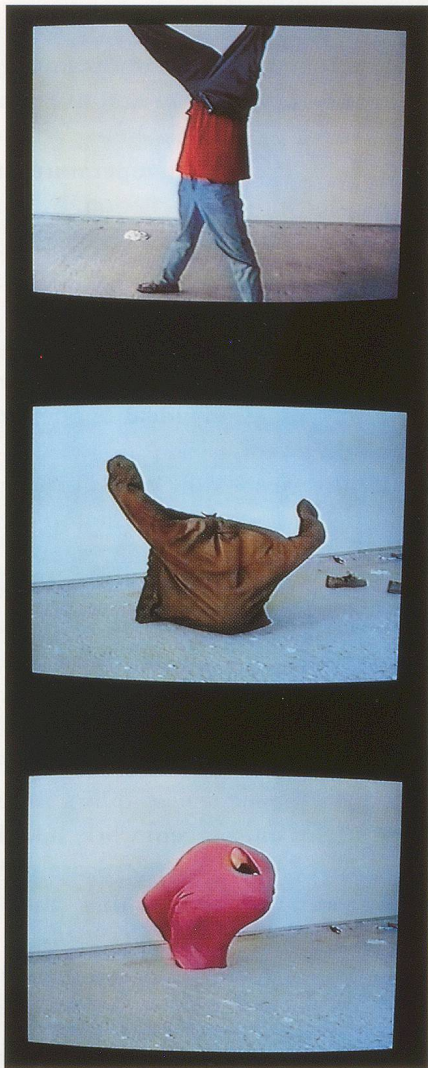
ERWIN WURM, *OHNE TITEL*, 1995, *Pullover und je zwei Nägel mit dazugehöriger Gebrauchsanweisung*, Installation im Kunstmuseum St. Gallen / *UNTITLED*, sweaters with two nails each, and instructions, installation at St. Gall Museum of Art. (PHOTO: STEFAN ROHNER)

chine for eight hours nonstop, thereby generating a visual and acoustic effect in the exhibition space. He produced nothing but the passing of time, accentuated as a factor that has to be overcome. *FLIPPER* (Pinball) was performed again as part of a solo exhibition for five weeks in 1994 at the Viennese *Museum moderner Kunst, Stiftung Ludwig, 20er Haus*, thus forming a relationship to the sculptural processes documented in the artist's videos. In contrast to *FACE* (1000 PORTRAITS), time in this sculpture is protracted rather than compressed. The pinball player seems to be engaged in an endless game: a video without a screen. The juxtaposition between live performance and video documentation can also be interpreted conversely, that is, the acts on screen can be seen as sculpture. At the St. Gall Museum of Art (March/April 1995), the artist went a step further: he isolated *FLIPPER* from his other work as before but placed it in the museum's permanent collection, between a Mario Merz igloo and a wall piece by Richard Serra, for the duration of the show. Viewers responded with annoyance and/or amusement to the transfiguration of the unpretentious "sideshow" within the institutional framework and the mundane gesture of playing.

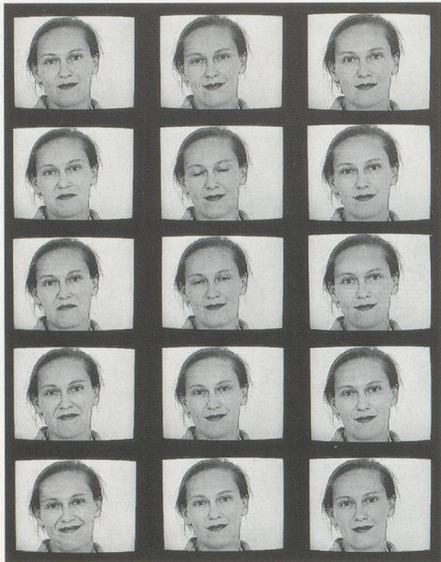
The works described above clearly demonstrate Erwin Wurm's concept of sculpture as an act. Essentially, his sculptural works are geared toward defunc-

tionalizing everyday relations. The artist is primarily interested in the extent to which content, the semantic dimension of a material, is determined by its external shape and, therefore, to what extent, changes in form will shift meaning as a variable and processual factor. This assault on form as a definitive factor is central to Wurm's oeuvre. One of the reasons his work exerts such a fascination on viewers assuredly lies in the almost compulsive single-mindedness and precision with which he pursues his ideas, and, above all, in his multilayered approach to implementing them. Sociological and emotional aspects are not negated but neither are they points of departure for analysis; they are by-products, as it were, of the pragmatic work process in which the agents and the materials acquire a life of their own.

The classical structure of situation comedy entailed in Wurm's approach often lends his work a humorous twist. The senseless, ceaseless effort to come to terms with the intractable objects of daily life and the uncooperative autonomy of things highlights their autonomous sculptural lives. In the video *FABIO GETTING DRESSED*, the presence of the human body is intensely exaggerated by the very fact that it has disappeared under so many layers of clothes. A principle is pursued *ad absurdum*. The wearer's claustrophobic feelings are communicated to the viewer who finds release only in laughter. The humor in Wurm's works precludes dogged earnest-



ERWIN WURM, 59 STELLUNGEN, 1992, 60-Minuten-Video / 59 POSITIONS, video of 60 minutes.



ERWIN WURM, GESICHT (1000 PORTRÄTS), 1993-94,
75-Minuten-Video / FACE
(1000 PORTRAITS), video of 75 minutes.

ness and infuses his on-target analyses with lightness, beauty, and brilliance.

Among the objects made out of clothing since 1988, two categories can be identified. On one hand, Wurm pulls articles of clothing—coats, jackets, pants—over solids such as wooden cubes or metal pipes, thereby stretching them to the breaking point; on the other, he mounts ordinary pullovers on the wall using two pins. They are usually hung in rows so that the transfiguration of the object into sculpture varies with variations in hanging, color, and pattern. In the course of making his pullover sculptures, Wurm has settled on fifteen “simple and logical” ways of folding the sweaters. He draws meticulous diagrams of the hanging procedure, which are in effect step-by-step instructions. Minimal variations in the hanging procedure yield striking changes in form. Wurm’s sketches make it possible for anyone anywhere to install his sculptures, thus guaranteeing their continuing existence through potential reproducibility.

The dust pieces mentioned at the beginning of this essay represent Wurm’s most radical treatment of indefinable factors. Although the artist makes them by the simplest, most obvious means imaginable, the resulting imprint in the dust evokes an impression of shape that is both singular and eludes definition. The fragility of these dust sculptures makes them extremely susceptible to outside influ-

ence. Viewers who do not see the exhibition at the opening but at a later date are inevitably drawn into the temporal structure of the work; their surprise or disappointment at the fading form emerges as a productive strategy inasmuch as they imagine the missing body.

22°C RAUMTEMPERATUR (Room temperature 72°F, 1992) makes a blatantly unverifiable claim since it consists of a heater and a thermostat placed in an enclosed glass cube. Being neither especially warm or cold, the ideal temperature of 72 degrees Fahrenheit must remain a fiction. At most, an observant viewer will note whether the diode on the thermostat is red or green. What is striking about this work is that something abstract like warmth has acquired sculptural shape. It is not even heat or cold but a moderate 72 degrees Fahrenheit, in other words, a physiologically ideal temperature of which we are hardly aware.

Earlier this year Erwin Wurm placed a big brown carton, lying on its side with the top cut away, in the Wilma Lock Gallery in St. Gall. Next to the opening he placed another smaller carton, leaving enough space to see the bottom of the larger carton. There one could watch a moving video image showing both cartons filmed from the perspective of a viewer walking around them. The view into the box had been turned inside out, as it were; the actual interior was missing, having been replaced by a recurrent medial exterior. In this most recent work, ILK, the artist uses the medium of video to investigate the problem of inside/outside with astonishing and illuminating results.

Erwin Wurm’s oeuvre has an analytic acuity and is, at the same time, charged with emotion, for it is ultimately a profound anthropological statement. Wurm works with familiar dimensions and things. The unerring precision in his choice of medium transforms his displacements into compelling visualizations that substantially expand the communicative potential of sculpture. (Translation: Catherine Schelbert)

1) Erwin Wurm, *Expedition. Cologne, New York, Vienna. Dust Sculptures*, published by Kölnischer Kunstverein (Cologne/Ostfildern: Cantz Verlag, 1994).

2) Erwin Wurm, *Size L to XXL (within 8 days)*, published by Kunstverein Hamburg, 1993.