

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

Herausgeber: Parkett

Band: - (2003)

Heft: 68: [Collaborations] Franz Ackermann, Eija-Liisa Ahtila, Dan Graham

Artikel: Dan Graham : quasi schizophrenia : notes for a liberated condition = quasi schizophren : Notizen zu einem befreiten Zustand

Autor: Schneider, Karin / Guagnini, Nicolás / Schmidt, Suzanne

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-680530>

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: 03.04.2026

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

DAN GRAHAM, LABYRINTH II, 2002, stainless steel, punched steel, and two-way mirrors, installation view, Galleria Massimo Minini, Brescia, Italy / Edelstahl, Lochstahl, Lochstahl und Einwegspiegel.



D a n G r a h a m

Quasi Schizophrenia

Notes for a Liberated Condition

Temporality is evidently an organized structure. The three so-called "elements of time," past, present, and future, should not be considered as a collection of "givens" for us to sum up. (...) The only possible method by which to study temporality is to approach it as a totality which dominates its secondary structures and which confers on them their meaning.

—Jean-Paul Sartre ¹⁾

Dan Graham first encountered this text at age sixteen.²⁾ Fourteen years later, in 1972, he would implement PAST FUTURE/SPLIT ATTENTION, performed without audience at Lisson Gallery in London and videotaped. Graham's premise for the piece is expressed in plain behaviorist terms: "Two people who know each other are in the same space. While one person predicts continuously the other person's behavior, the other person recounts (by memory) the other's past behavior."³⁾

PAST FUTURE/SPLIT ATTENTION is one of Graham's first video works, preceded by a series of film pieces. In early video pieces from the same period by Bruce Nauman and Vito Acconci, one structure repeatedly appears: camera/body/monitor. Graham displaces this implied interrogation of the self—

KARIN SCHNEIDER & NICOLAS GUAGNINI are New York based artists and writers. They are also the co-founders of Union Gaucha Productions, a collaborative and independent film production company for artists.

linked to the romantic notion of the artist's subjectivity expressed in the sanctioned physical space for artistic practice, the studio—and moves more towards playing with the audience and defining social spaces. Although very influenced by Nauman, who presented himself as or in place of the object, Graham subverted the subject-object relationship altogether by making the perceptual process of the spectator both the subject matter and the material of his work.

Graham discovered in the then new availability of video technology the possibility of using temporality as the preferred vehicle to rip apart the subject and consciousness. Temporality's functioning within the specificity of each media is clearly identified in the artist's notes for this work, written in the same year of 1972.⁴⁾ "As video tape [sic] is a continuum (unlike film, which is discontinuous/an analytic re-construction) with separate sound (verbal) and visual tracks, it is an ideal medium for presenting this sequence."⁵⁾

In the first seconds of the video, two unmistakably seventies looking young men begin to come to terms with the mind-boggling proposal. While the outcome and their attitude is clearly non-theatrical and anti-narrative, the psychological and projective dimension of the premise comes forward immediately.⁶⁾ The opening statement of the "predictor" is "... you will see your mother this year more than once ... you will also see Rosalind." The assumed objective "descriptor" of the predictor's pasts starts talking on top

DAN GRAHAM, PAST FUTURE/SPLIT ATTENTION, 1972,
performance video still / VERGANGENHEIT ZUKUNFT /
GETEILTE AUFMERKSAMKEIT.



of him. He cannot but answer aggressively: "... when you met your mother you were quite embarrassed to introduce your girlfriend."

As the performance progresses, both performers experience the happening of the just past and the very immediate predicted future. The present is never quite grasped, as it is permanently being projected forward and backwards. The tensions and accidents of their affection flow in spoken and bodily language while they struggle to keep within the given parameters. Their selves are irreversibly split: they perceive themselves as the other, continuously reflecting his perceptions in an endless feedback game.⁷⁾ The linearity of their thinking process explodes in infinite yet not totally arbitrary reflections. Their behavior is not their own, as it is conditioned by the perception of each one by the other and the permanent attempt to reflect the other into himself. They are on different tracks, and at the same time they collapse in each other's observations. They become, for a brief moment, quasi schizophrenics.

The interpretative definition of schizophrenia favored by Graham comes from communication theory.

Marshall McLuhan and Gregory Bateson were influential thinkers for the development of video art in the late sixties and early seventies.⁸⁾ In Bateson's own words, "The theory of schizophrenia presented here is based on communication analysis, and specifically on the Theory of Logical Types. From this theory and from observations of schizophrenic patients is derived a description, and the necessary conditions for, a situation called the 'double bind'—a situation in which no matter what a person does, he 'can't win.' It is hypothesized that a person caught in the double bind may develop schizophrenic symptoms."⁹⁾

An atomization of the unified modern subject, a critique of Aristotelian time-space continuity, and a dismantling of Renaissance perspective and its organizing social presence are at the core of Graham's overall project from PAST FUTURE/SPLIT ATTENTION on, and in particular in the pavilion sculptures that he has developed since 1980 until today. This discrete series of constructions can also be seen as variations on the science fiction theme of the time machine.¹⁰⁾ PAST FUTURE/SPLIT ATTENTION carries the model germ of the quasi-schizophrenic experi-

ence for the spectator that Graham has devised in different public pieces for the last twenty-five years of his work.

The creation of quasi-schizophrenic controlled situations through architectural, electronic and optical means gives the spectator-participant insight into the possibilities of the self, in a condition of joyful lucidity. Far from the anguish of being trapped in a pathological condition of self-alienation, the empowerment of inter subjective behavior and perception, enhanced through the use of two-way mirrors and simple geometrical forms in the situations generated by Graham's video installations and pavilions, reconciles being with becoming, constant change with identity.¹¹⁾ Designed with extreme rationality and attention to the physical, urban and historical context, these works trigger irrationality inside the quotidian as they allow for an altered perception of familiar places. They free the spectator from established reality and awake the play impulse. In group situations people perceive each other perceiving each other, permitting alternative definitions of self and community. They are objects that activate the subject, and are activated by the spectator-participants. They dissolve the split between the reality principle and the pleasure principle, allowing us to be children again.

1) Jean-Paul Sartre, *Being and Nothingness*, transl. by Hazel E. Barnes (New York: Washington Square Press, 1966), p. 129.

2) Interview with Benjamin H.D. Buchloh in *Dan Graham, Works 1965-2000* (Düsseldorf: Richter Verlag, 2001), p. 169.

3) Graham, *ibid.*, p. 139.

4) Sartre's existentialism is mostly pessimistic with regard to the possibilities of consciousness: "We can not perceive the world and at the same time apprehend a look fastened upon us; it must be either one or the other. This is because to perceive is to look at, and to apprehend a look is not to apprehend a look-as-object in the world (unless the look is not directed upon us); it is to be conscious of being looked at." Sartre, *op. cit.*, p. 317.

Graham's video works were conceived and executed immediately after the hippie era with its explosion of psychedelic drugs and the release by Sony of the first portable video camera, the Portapak. It was a moment in time in which there was an intersection of a proliferation of available equipment and communities looking for an alternative lifestyle. The usage of all electronic equipment was briefly being utopically redefined. Thus the optimism towards the notion of an expanded consciousness is socio-historically specific.

5) Graham, *op. cit.*, p. 139.

6) The distinction between real time and psychological time is rooted in the discussions around the late-nineteenth and early-

twentieth century novel. Sartre wrote a five-volume, unfinished biography of Flaubert, *The Family Idiot: Gustave Flaubert, 1821-1857*, the pioneer and chief explorer of the psychological in the quotidian level. The other crucial development in the theorization of the opposition between real and psychological time (and the social consequences of the division of everyday life into work time and leisure time) comes from Herbert Marcuse and was pushed further politically in practice and theory by Guy Debord and the Situationists. The Brazilian artist Hélio Oiticica was working in New York in the early seventies in a series of works around a concept-proposition he developed, called "Creleisure." He wrote "(...) the discovery of Creleisure is essential to the conclusion of the participation-proposition: the catalysis of non-oppressive energies, and the proposition of the leisure connected to them (...) people + time + the possibility of expansion," August 1970. *Hélio Oiticica*, ex. cat. (Rotterdam: Witte de With Center for Contemporary Art, 1992), pp. 137-138.

7) Paul Ryan, a regular contributor to *Radical Software*, published his book *Cybernetics of the Sacred* in 1973. In this book Ryan discusses the use of videotape for communitarian and therapeutic uses and comes up with topological models using feedback loops. Topology had become a dominant mathematical metaphor around that time. Graham had encountered it much earlier at home, since his mother, an educational psychologist, had been a student of Kurt Lewin at the University of Iowa in the late thirties (Lewin had published in English his seminal *Principles of Topological Psychology* in 1936). Another artist who was attempting at the time a breakdown of the object-subject relationship using topology was the Brazilian Lygia Clark: "To capture a fragment of suspended time: If I use a Moebius strip for this experiment (CAMINHANDO/WALKING, 1964) it is because it breaks our spatial habits: Right-left, inside-outside, etc. It makes us experience limitless time and continuous space." Extract from "L'art c'est le corps," artist's text, 1973, in *Lygia Clark*, ex. cat. (Barcelona: Fundació Antoni Tàpies, 1997), p. 187.

8) The magazine *Radical Software* was the arena to discuss video feedback and communication theory.

9) Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of the Mind* (San Francisco: Chandler Publishing Company, 1972), p. 201. On temporality: "The ability to place an experience in time is one of the important cues [to diagnose schizophrenia]." p. 197.

10) Graham's favorite writer is Philip K. Dick, whose time paradoxes he read extensively. "In the living room of Ruth Rae's lavish, lovely, newly built apartment in the Fireflash District of Las Vegas, Jason Taverner said, 'I'm reasonably sure I can count on forty-eight hours on the outside and twenty-four on the inside. So I feel fairly certain that I don't have to get out of here immediately.' And if our revolutionary new principle is correct, he thought, then this assumption will modify the situation to my advantage. I will be safe. The theory changes the reality it describes." Philip K. Dick, *Flow My Tears, the Policeman Said*, (New York: Vintage Books, reissue edition 1993), p. 46.

11) Describing the use and meaning of a two-way mirror in his 1978-1982 TWO ADJACENT PAVILIONS, Graham writes: "These pavilions are used for people at restful play—a fun-house for children and a retreat for adults. They are both emblematic of the power of the corporate city and help to dissolve the city's alienation effects." *Two-Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on his Art* (Cambridge, MA: MIT Press, 1999), pp. 174-175.

KARIN SCHNEIDER & NICOLÁS GUAGNINI

Quasi schizophren

Notizen zu einem befreiten Zustand

Die Zeitlichkeit ist evidentermassen eine organisierte Struktur, und die drei sogenannten «Elemente» der Zeit: Vergangenheit, Gegenwart, Zukunft, dürfen nicht wie eine Kollektion von «Daten» betrachtet werden, aus denen die Summe zu ziehen ist (...) Die einzige mögliche Methode, die Zeitlichkeit zu untersuchen, ist, sie als eine Totalität anzugehen, die ihre sekundären Strukturen beherrscht und ihnen ihre Bedeutung verleiht.

– Jean-Paul Sartre ¹⁾

Dan Graham ist mit sechzehn Jahren zum ersten Mal auf diesen Text gestossen.²⁾ Vierzehn Jahre später, 1972, entsteht PAST FUTURE / SPLIT ATTENTION (Vergangenheit Zukunft/geteilte Aufmerksamkeit), eine in der Lisson Gallery in London durchgeführte und auf Video aufgezeichnete Performance ohne Publikum. Grahams Ausgangspunkt für diese Arbeit wird mit knappen behavioristischen Begriffen umrissen: «Zwei Leute, die einander kennen, befinden sich im gleichen Raum. Während eine der beiden Personen fortwährend das Verhalten der anderen vorhersagt, rekapituliert die andere (aus der Erinnerung), wie sich die erste verhalten hat.»³⁾

PAST FUTURE / SPLIT ATTENTION (1972) ist eine der ersten Videoarbeiten Grahams, der eine Reihe von Filmarbeiten vorausgegangen war. In frühen

KARIN SCHNEIDER & NICOLÁS GUAGNINI sind zwei Künstler und Kritiker aus New York. Sie sind Mitbegründer der Union Gaucha Productions, einer genossenschaftlichen, unabhängigen Filmproduktionsfirma für Künstlerinnen und Künstler.

Videoarbeiten von Bruce Nauman und Vito Acconci aus derselben Zeit taucht eine bestimmte Struktur immer wieder auf: Kamera/Körper/Monitor. Graham ersetzt die darin implizierte Selbstbefragung – die mit einem romantischen Verständnis der künstlerischen Subjektivität zusammenhängt, welche sich in einem für die künstlerische Tätigkeit vorgesehenen realen Raum, dem Atelier, manifestiert – durch ein Spiel mit dem Publikum und ein Definieren sozialer Räume. Obwohl er sehr von Nauman beeinflusst war, der sich selbst als Objekt oder anstelle eines Objekts präsentierte, warf Graham die Beziehung von Subjekt und Objekt völlig über den Haufen, indem er den Wahrnehmungsprozess des Betrachters thematisierte, aber auch ganz konkret zum Gegenstand seines Werkes machte.

In der damals neu zur Verfügung stehenden Videotechnik erkannte Graham die Möglichkeit, unter Einsatz der dafür bestens geeigneten Dimension der Zeit, Subjekt und Bewusstsein auseinander zu dividieren. Die Funktion der Zeit in den jeweiligen Medien wird in den ebenfalls 1972 entstandenen Notizen des Künstlers zu dieser Arbeit deutlich angesprochen.⁴⁾ «Da Video (im Gegensatz zum Film, der eine analytische Re-Konstruktion ist) als kontinuierliche Aufzeichnung mit je separater (verbaler) Ton- und Bildspur entsteht, ist sie das ideale Medium zur Umsetzung dieser Sequenz.»⁵⁾

In den ersten Sekunden des Videos versuchen zwei junge Männer – ganz unverkennbar aus den 70er Jahren – mit der verwirrenden Aufgabe zurechtzukommen. Obwohl das Resultat wie ihr Verhalten



DAN GRAHAM, TWO ADJACENT PAVILIONS, 1978–1982, two-way mirror, steel, 98³/₄ x 73¹/₂ x 73¹/₂”, Kröller-Müller Museum, Otterlo, Holland / ZWEL BENACHBARTEN PAVILLIEN, Einwegspiegel, Stahl, 251 x 186 x 186 cm.

absolut untheatralisch und nicht-narrativ ist, werden die psychologischen und projektiven Aspekte der Vorgaben sofort deutlich.⁶⁾ Die erste Aussage des «Prophezeienden» lautet: «... du wirst deine Mutter dieses Jahr mehr als einmal sehen... du wirst auch Rosalind sehen.» Der so genannte objektive «Berichterstatter» über die Vergangenheit des Propheten beginnt ihm ins Wort zu fallen. Er kann gar nicht anders als aggressiv antworten: «... als du deine Mutter getroffen hast, war es dir ziemlich peinlich, ihr deine Freundin vorzustellen.»

Im Lauf der Performance erleben beide Beteiligten das eben Vergangene und die unmittelbar bevorstehende prophezeite Zukunft. Die Gegenwart wird nie ganz fassbar, weil sie andauernd nach vorn und rückwärts projiziert wird. Die Spannungen und Zufälle ihrer Gefühlsreaktionen fließen in den verbalen Ausdruck und in ihre Körpersprache ein, wäh-

rend sie sich bemühen im Rahmen der verordneten Vorgaben zu bleiben. Ihr Selbst ist irreversibel gespalten: Sie nehmen sich selbst als anderen wahr und reflektieren in einem endlosen Spiel der Rückkopplung unablässig dessen Wahrnehmungen.⁷⁾ Die Linearität ihrer Denkvorgänge explodiert und geht in unendliche, aber nicht völlig willkürliche Reflexionen über. Ihr Verhalten ist nicht ihr eigenes, da es von der wechselseitigen Wahrnehmung des jeweils anderen und vom ständigen Versuch, den anderen in sich selbst zu reflektieren, bestimmt wird. Sie bewegen sich auf verschiedenen Schienen und gleichzeitig fallen sie in ihrer gegenseitigen Beobachtung zusammen. Für einen kurzen Moment werden sie quasi zu Schizophrenen.

Die Definition von Schizophrenie, die Graham bevorzugt, stammt aus der Kommunikationstheorie. Marshall McLuhan und Gregory Bateson waren die

Denker, die in den späten 60er und frühen 70er Jahren grossen Einfluss auf die Entwicklung der Videokunst ausübten.⁸⁾ Mit Batesons eigenen Worten: «Die hier vorgestellte Theorie der Schizophrenie beruht auf der Kommunikationsanalyse und insbesondere auf der Theorie der logischen Typen. Ausgehend von dieser Theorie und der Beobachtung schizophrener Patienten wird eine Beschreibung abgeleitet sowie die notwendigen Bedingungen für eine Situation, die *double bind* genannt wird – eine Situation, in der jemand, egal was er tut, «nicht gewinnen» kann. Die Hypothese lautet, dass ein Individuum, das in einem *double bind* gefangen ist, schizophrene Symptome entwickeln kann (...).»⁹⁾

Die Atomisierung des einheitlichen modernen Subjekts, eine Kritik des aristotelischen Raum-Zeit-Kontinuums und die Demontage der Renaissance-Perspektive samt ihrer gesellschaftsordnenden Wirkung bilden den Kern von Grahams gesamter Arbeit seit PAST FUTURE/SPLIT ATTENTION; das gilt insbesondere auch für die Pavillon-Skulpturen, die er von 1980 bis heute entwickelt hat. Diese für sich stehende Serie von Konstruktionen kann auch als Variation auf das Sciencefictionthema der Zeitmaschine betrachtet werden.¹⁰⁾ PAST FUTURE/SPLIT ATTENTION bringt dem Betrachter den Urkern der quasi-schizophrenen Erfahrung nahe, die Graham in den vergangenen fünfundzwanzig Jahren in verschiedenen Arbeiten im öffentlichen Raum umsetzte.

Die Schaffung quasi-schizophrener, kontrollierter Situationen mit architektonischen, elektronischen und optischen Mitteln gewährt dem teilnehmenden Betrachter auf spielerisch einleuchtende Weise Einsicht in die Möglichkeiten des Ich. Fernab jeder Angst in einem pathologischen Zustand der Selbstentfremdung ertappt zu werden ermuntert uns zu intersubjektivem Verhalten und Wahrnehmen – in Grahams Videoinstallationen und Pavillonbauten besonders schön durch die Verwendung von Einwegspiegeln und einfachen geometrischen Formen – und versöhnt Sein und Werden, ständigen Wechsel und Identität.¹¹⁾ Obwohl diese Arbeiten äusserst rational und unter sorgfältiger Beachtung des jeweiligen physikalischen, urbanen und historischen Kontexts geplant wurden, lassen sie das Irrationale im Alltäglichen aufblitzen, da sie eine ungewohnte Sicht

auf Vertrautes zulassen. Sie befreien den Betrachter von der etablierten Realität und wecken den Spieltrieb. In Gruppensituationen nehmen die Leute einander beim gegenseitigen Wahrnehmen wahr, was ein neues Verständnis von Selbst und Gemeinschaft fördert. Es sind Objekte, die das Subjekt aktivieren, und gleichzeitig von den beteiligten Betrachtern zum Leben erweckt werden. Sie bringen die Kluft zwischen Realitäts- und Lustprinzip zum Verschwinden und erlauben uns wieder Kind zu sein.

(Übersetzung: Suzanne Schmidt)

1) Jean-Paul Sartre, *Das Sein und das Nichts*, übers. von T. König und H. Schöneberg, Rowohlt, Reinbek bei Hamburg 1994, S. 216.

2) Interview mit Benjamin H. D. Buchloh, in: *Dan Graham, Works 1965–2000*, Richter Verlag, Düsseldorf 2001, S. 169.

3) Graham, op. cit., S. 139.

4) Sartres Existenzialismus ist weitgehend pessimistisch, was die Möglichkeiten des Bewusstseins angeht. «Wir können nicht die Welt wahrnehmen und gleichzeitig einen auf uns fixierten Blick erfassen; es muss entweder das eine oder das andere sein. Wahrnehmen ist nämlich anblicken, und einen Blick erfassen ist nicht ein Blick-Objekt in der Welt erfassen (ausser, wenn dieser Blick nicht auf uns gerichtet ist), sondern Bewusstsein davon erlangen, angeblickt zu werden.» Sartre, op. cit., S. 467.

Grahams Videoarbeiten entstanden unmittelbar im Anschluss an die Hippie-Ära und die explosionsartige Verbreitung psychedelischer Drogen und unmittelbar nachdem Sony die erste portable Videokamera auf den Markt brachte, die Portapak. Zu jenem Zeitpunkt wurden neue technische Geräte zugänglich, während gleichzeitig in Kommunen alternative Lebensstile erprobt wurden. Kurz, die Verwendung elektronischer Geräte wurde utopisch undefiniert. Der Optimismus gegenüber der Idee des erweiterten Bewusstseins ist also in einem spezifischen soziologisch-historischen Umfeld zu verstehen.

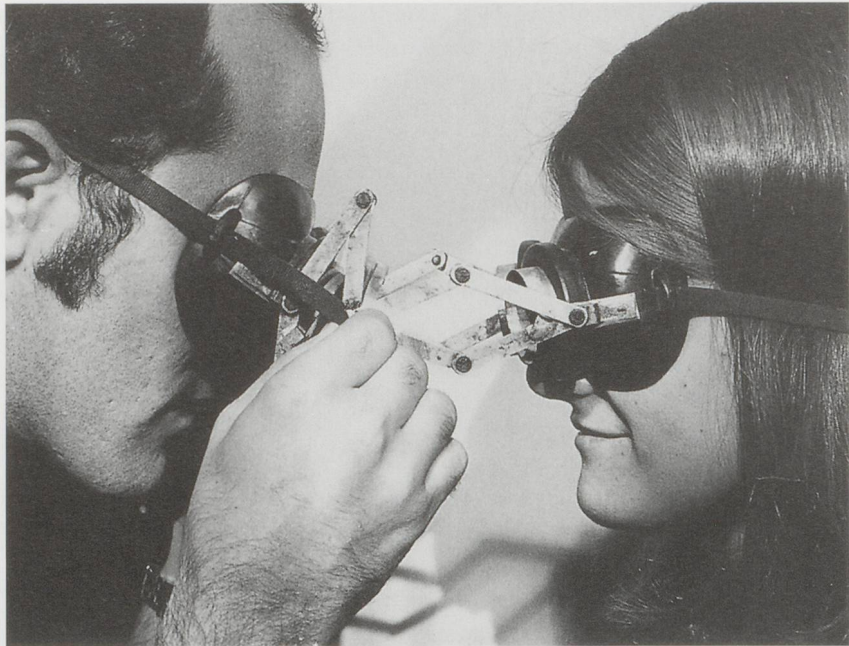
5) Graham, op. cit., S. 139.

6) Die Unterscheidung zwischen Realzeit und psychologischer Zeit geht ursprünglich auf die Diskussion des Romans des späten neunzehnten und frühen zwanzigsten Jahrhunderts zurück. Sartre hat eine vierbändige, nicht vollendete Biographie Flauberts geschrieben (*Der Idiot der Familie: Gustave Flaubert, 1821–1857*), des grossen Pioniers in Sachen Psychologie des Alltäglichen. Der andere entscheidende Entwicklungsschub für die Theorie des Gegensatzes zwischen realer und psychologischer Zeit (und seinen gesellschaftlichen Folgen der Aufteilung des Alltags in Arbeitszeit und Freizeit) stammt von Herbert Marcuse und wurde politisch in Theorie und Praxis von Guy Debord und den Situationisten weiterentwickelt. Der brasilianische Künstler Hélio Oiticica befasste sich in den frühen 70er Jahren in New York in einer Reihe von Arbeiten mit einem Begriffskonzept, das er «Creleisure» nannte (dt. etwa: Kreafreizeit). Im August 1970 schrieb er: «... die Entdeckung von Creleisure ist zentral für den Erfolg der Partizipationsidee: die Freisetzung nicht-

LYGIA CLARK, DIALOGUE:
GOGGLES, 1968.

Two participants, wearing specially equipped (diving) goggles, capture images of themselves and the surrounding space by means of mirrors. The rotating movement of the mirrors and their approaching and distancing from the eyes fragment the gaze of the participants who use this fragmentation in order to establish a dialogue. /

DIALOG: SCHUTZBRILLEN. Zwei Leute mit speziell ausgerüsteten (Taucher-) Brillen sehen in kleinen Spiegeln Bilder von sich und ihrer Umgebung. Die Drehbewegung der Spiegel und ihre wechselnde Entfernung zum Auge zerstückeln das Sichtfeld der Beteiligten, welche diese Fragmentierung einsetzen, um miteinander zu kommunizieren.



oppressiver Energien und die Vorstellung von Musse, die damit verknüpft ist (...) Menschen + Zeit + Expansionsmöglichkeit.» *Hélio Oticica*, Ausstellungskatalog, Witte de With Center for Contemporary Art, Rotterdam 1992, S. 137–138.

7) Paul Ryan, der regelmässig für *Radical Software* schrieb, publizierte 1973 sein Buch, *Cybernetics of the Sacred*. Darin untersucht er den Einsatz von Videoaufzeichnungen für gemeinschaftliche und therapeutische Zwecke und erstellt mithilfe von Feedbackschleifen topologische Modelle. Die Topologie war in jener Zeit zu einer zentralen mathematischen Metapher geworden. Graham war sie im Elternhaus jedoch schon viel früher untergekommen, da seine Mutter als Schulpsychologin in den späten 30er Jahren an der Universität von Iowa bei Kurt Lewin studiert hatte. (Der deutsche Emigrant Lewin publizierte dort 1936 sein bahnbrechendes Werk *Principles of Topological Psychology*.) Einen weiteren Versuch, die herkömmliche Subjekt-Objekt-Beziehung mithilfe der Topologie zu durchbrechen, unternahm die brasilianische Künstlerin Lygia Clark: «Ein Fragment aufgehobener Zeit festhalten: Wenn ich für dieses Experiment – CAMINHANDO/WALKING (Spazieren, 1964) – eine Möbiusschleife verwende, so deshalb, weil sie die Gewohnheiten unserer Raumerfahrung auflöst: rechts-links, innen-aussen usw. Sie macht eine grenzenlose Zeit und ein Raumkontinuum erfahrbar.» Aus «L'art c'est le corps» (1973), Text der Künstlerin, in: *Lygia Clark*, Ausstellungskatalog, Fundació Antoni Tàpies, Barcelona 1977, S. 187.

8) Schauplatz der Diskussion von Video-Feedback und Kommunikationstheorie war damals die Zeitschrift *Radical Software*.

9) Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of the Mind*, Chandler Publishing Company, San Francisco 1972, S. 201. Zum Thema Zeitlichkeit: «Die Fähigkeit eine Erfahrung zeitlich zu lokalisieren ist eines der wichtigen Schlüsselmomente [für die Diagnose von Schizophrenie], ebenda, S. 197. (Zitatübersetzung: Red.)

10) Grahams Lieblingsautor ist Philip K. Dick, dessen Zeitparadoxien er ausgiebig studiert hat. «Im Wohnzimmer von Ruth Raes luxuriösem, wunderschömem, Neubauapartment im Fireflash-Distrikt in Las Vegas sagte Jason Taverner: «Ich habe guten Grund zur Annahme, dass ich draussen mit 48 Stunden rechnen kann und drinnen mit 24. Deshalb bin ich mir ziemlich sicher, dass ich nicht sofort von hier verschwinden muss.» Und wenn unser revolutionäres neues Prinzip richtig ist, dachte er, dann wird diese Annahme die Situation zu meinem Vorteil verändern. Ich bin in Sicherheit. Die Theorie verändert die Realität, die sie beschreibt.» Philip K. Dick, *Flow My Tears, the Policeman Said*, Vintage Books, Neuauflage New York, 1993, S. 46. (Übersetzung: Red., die deutsche Ausgabe, *Eine andere Welt*, ist zurzeit vergriffen.)

11) In seinem Kommentar zu Gebrauch und Bedeutung eines Einwegspiegels in *TWO ADJACENT PAVILIONS* (Zwei benachbarte Pavillons, 1978–1982) schreibt Graham: «Diese Pavillons sind für das erholsame Spiel gedacht – ein Plauschhaus für Kinder und eine Rückzugsmöglichkeit für Erwachsene. Beide sind Sinnbilder für die Stadtgemeinschaft und tragen dazu bei, die Entfremdungseffekte der Stadt aufzuheben.» *Two-Way Mirror Power: Selected Writings by Dan Graham on his Art*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1999, S. 174–175. (Übersetzung: Red.)