

Zeitschrift:	Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern
Herausgeber:	Parkett
Band:	- (2004)
Heft:	71: Collaborations Olaf Breuning, Richard Phillips, Keith Tyson
Artikel:	Olaf Breuning : siehst du? : es ist immer dieselbe Geschichte = see? : it is always the same story
Autor:	Wahler, Marc-Olivier / Schmidt, Suzanne / Allen, Anthony
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-680731

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

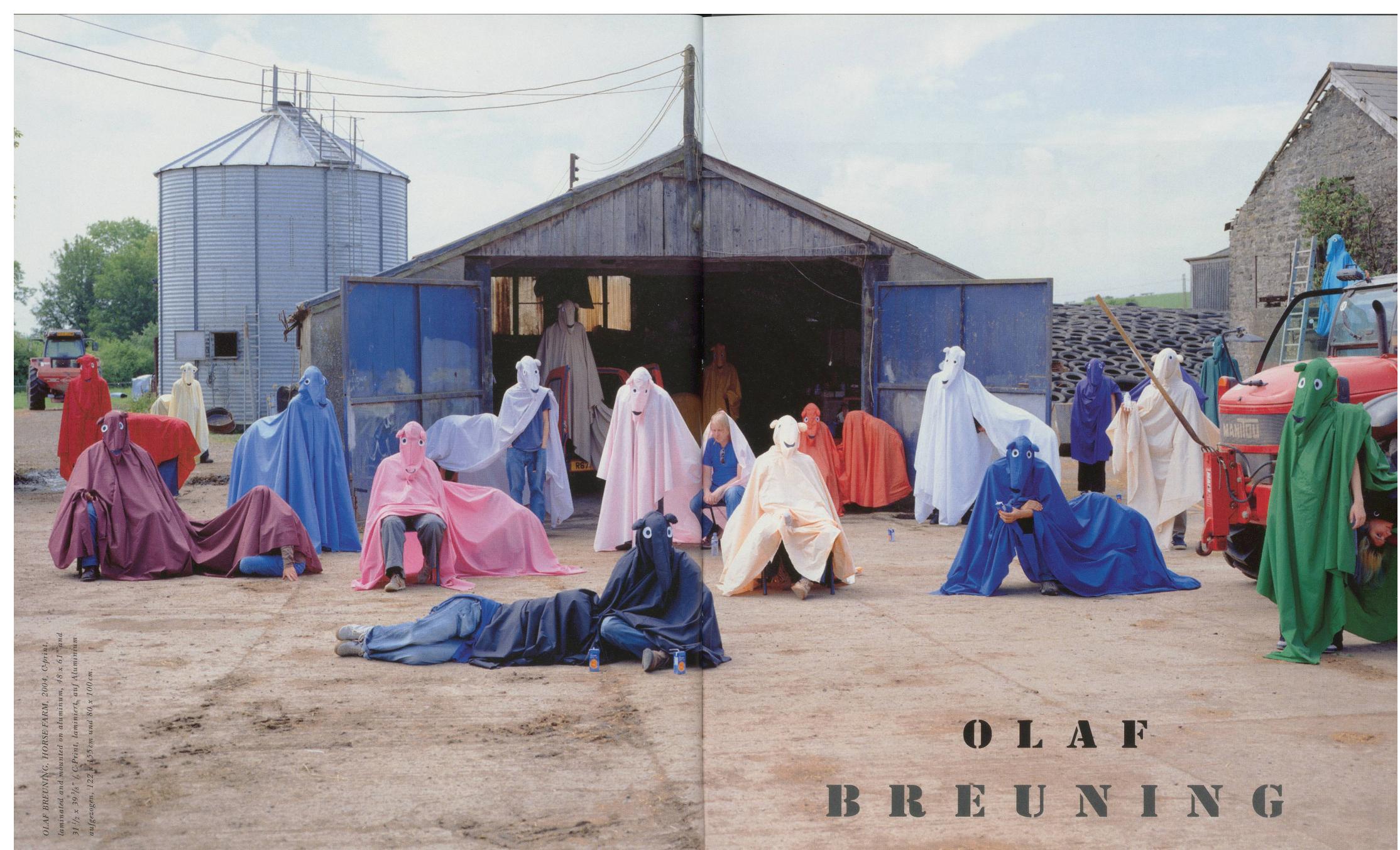
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées 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](#)

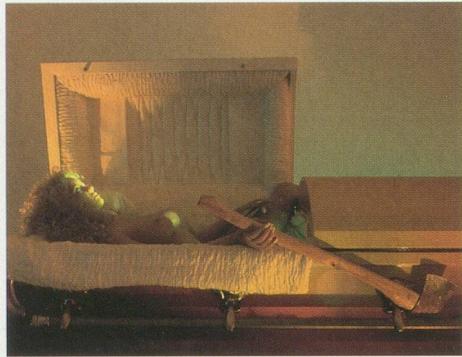
Terms of use

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: 24.01.2026

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





OLAF BREUNING, VAMPIRES, 2002, C-print,
laminated and mounted on aluminum, 48 x 61"
and 31 1/2 x 39 3/8" / C-Print, laminiert, auf Alumi-
nium aufgezogen, 122 x 155 cm und 80 x 100 cm.

SIEHST DU?

ES IST IMMER DIESELBE GESCHICHTE

MARC-OLIVIER WAHLER

Wenn man Olaf Breuning auf seinem Mobiltelefon anruft, bekommt man Folgendes zu hören: «... Ich kann das Telefon nicht hören oder nicht sehen. Hinterlassen Sie eine Nachricht und ich werde das nächste Mal, wenn ich das Telefon sehe, zurückrufen.» Olaf hört das Telefon vielleicht und sucht es gerade fieberhaft, rennt von einem Ort zum anderen, wühlt in seiner Tasche, öffnet die Schränke, schaut unters Bett... Aber vielleicht hört er es auch nicht und schaut sich gerade *The Texas Chainsaw Massacre* oder *Twin Peaks* an. Oder er hat einfach keine Lust ranzugehen, weil er viel zu sehr damit beschäftigt ist, im Netz zu surfen und nach Miniaturskeletten, Silikon-Sexpuppen, Cowboystiefeln, mittelalterlichen Rüstungen oder Särgen für seine nächsten Arbeiten zu suchen. Bei Olaf Breuning löst eine einfache Handlung – wie das Aufsprechen einer Nachricht auf seinen Telefonbeantworter – auf Anhieb eine Flut möglicher Szenarien aus.

Wie ist, zum Beispiel, eine Photographie wie PRIMITIVES (Wilde, 2001) zu interpretieren, auf der vier Männer frontal in die Kamera schauen? Ihre gebräunte Haut ist mit weissen Flecken übersät, sie haben einen durchdringenden und entschlossenen Blick. Ihre Nacktheit bleibt hinter einem Paravant aus Zweigen verborgen. Jeder ist mit einem langen spitzen Stab bewaffnet. Auf den ersten Blick wirkt dieses Photo wie ein Beleg für die Existenz eines Stamms, den ein Anthropologe in einer abgelegenen, von jeder Zivilisation abgeschnittenen Gegend entdeckt hat. Doch durch gewisse Hinweise wird dieser erste Eindruck sofort wieder

MARC-OLIVIER WAHLER ist künstlerischer Leiter des Swiss Institute of Contemporary Art in New York. Gegenwärtig bereitet er eine Ausstellung mit dem Titel «OK/OKAY» vor, die im April 2005 in der Gray Art Gallery und im Swiss Institute in New York gezeigt wird.

Olaf Breuning



OLAF BREUNING, PRIMITIVES, 2001, C-print, laminated and mounted on aluminum, 48 x 61" and 31 1/2 x 39 3/8"/
C-Print, laminiert, auf Aluminium aufgezogen, 122 x 155 cm und 80 x 100 cm.



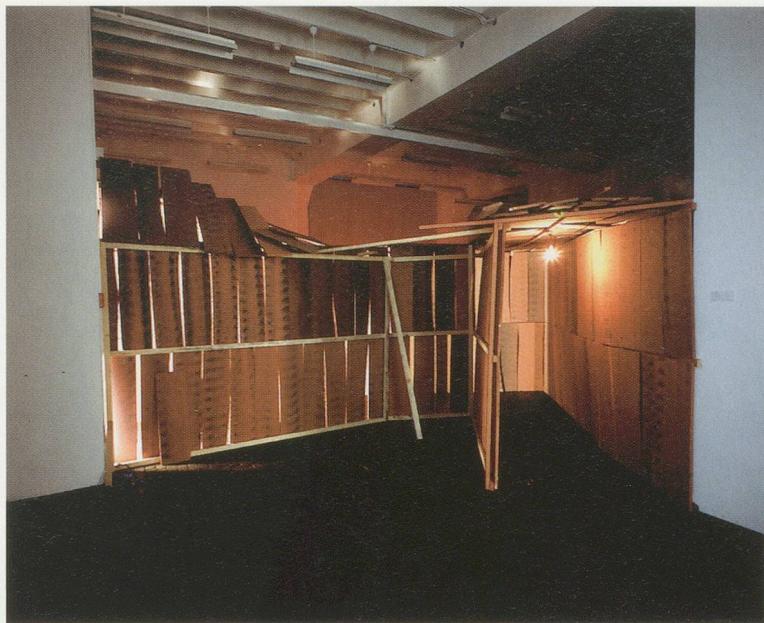
entkräftet. Der Boden, auf dem diese Wilden stehen, ist ein Parkettbelag. Wahrscheinlich handelt es sich um ein Photostudio, was auch die perfekte Ausleuchtung nahe zu legen scheint... Es ist offensichtlich eine Inszenierung, und plötzlich stechen einem zahlreiche Details ins Auge. Die Waffen entpuppen sich als ungefährliche Stücke trockenen Holzes, meist nur notdürftig zusammengeschustert. Die Flecken sind schöne weisse Kreise. Die Dynamik der Interpretation ist in Gang gesetzt und nichts wird sie mehr aufhalten. Gesicht und äussere Erscheinung der Darsteller verraten, dass sie ein sesshaftes Leben führen, und passen schlecht zur harten Realität des Jägerdaseins. Und das Buschwerk verbirgt die Unterwäsche nicht wirklich. Es könnte sich auch um eine Werbung für ein Bräunungsmittel handeln (das nicht überall aufgetragen wurde, um den Vorher-Nachher-Effekt besser sichtbar zu machen), oder auch für Unterwäsche aus Baumwollstretch, die bequem ist wie eine zweite Haut und den Wilden in uns weckt. Es sei denn, es handle sich um eine Aufnahme für das neue Plattencover irgendeiner Boyband – die vier Musiker sehen passabel aus, sie sind gut frisiert, beinah alle frisch rasiert und scheinen auf ihr Gewicht zu achten. Der durchdringende Blick dieser Wilden ist das Ergebnis einer Bemalung: Die Augen sind auf die geschlossenen Lider aufgemalt, wie um zu signalisieren, dass es letztlich nicht darauf ankomme, was man sehe. Wir können die Augen zwar schliessen, aber die Interpretation – die der Künstler ungebremst auf uns loslässt – wird in unseren Köpfen weiterlaufen.

Wie Raketen mit mehreren Zündungsstufen kommen uns die Arbeiten Olaf Breunings in Etappen näher. Der erste Eindruck – das unmittelbar Sichtbare – ist der Kern des Ganzen, aber dieses Erscheinungsbild ist dazu bestimmt, sich aufzulösen und kleinen Modulen Platz zu machen, die sich aus unseren eigenen Szenarien zusammensetzen. Diese Szenarien werden durch eine Reihe von Unsicherheiten provoziert. Zunächst meint man ein Klischee vor sich zu haben, das man kennt (so vertraut wie wir mit den typisierten Bildern sind, denen man in jeder Zeitschrift, auf jedem Plakat, an jeder Strassenecke begegnet). Aber dann beginnen eine Reihe kleiner Details diesen Eindruck ausser Kraft zu setzen und man fängt an, an seiner eigenen Urteilskraft zu zweifeln. Der Zweifel kontaminiert nach und nach alle Ebenen der Interpretation, einer Interpretation, die dazu verdammt ist, endlos fehlzugehen.

Dieses Phänomen der interpretativen Irrwege ist ein integraler Bestandteil von Olaf Breunings Arbeiten. Während dies in seinen Photographien noch nicht Konzept ist, wird es in den Installationen zu einem quasi physischen Element. In WOODWORLD (Welt aus Holz, 1999) strömten die Besucher in

OLAF BREUNING, WOODWORLD, 1998, installation video stills.

OLAF BREUNING, WOODWORLD, 1998, installation view,
Centre d'art contemporain, Genève.



einen Tunnel aus Brettern. Der Boden war mit Holzschnitzeln bedeckt. Durch die Bretterspalten sah man Lichter blinken. Manchmal mischte sich ein Donnergrollen ins allgemeine Gedröhnen des Windes und der laufenden Maschinen. Die Besucher irrten also durch einen geschlossenen, dunklen Raum, etwas zwischen Schützengraben und Minenschacht, in einer Atmosphäre, die einem David Lynch zur Ehre gereicht hätte. Am Ende des Parcours wurde eine Videoprojektion gezeigt: eine feste Einstellung auf ein Auto, gewürzt mit diversen visuellen Effekten (Kunstschnee, Seifenblasen, Rauch, Lichtstrahlen) und einer Musik, die eine Kreuzung aus Rap, Techno und Disco-Pop war. «Was zu viel ist, ist zu viel», dachte man unweigerlich. Dieser Cocktail aus Geisterzug, Achterbahn, Weihnachtsdekoration und B-Movie-Kulisse war absolut unverdaulich. Doch es blieb ein Zweifel. Vielleicht hatte man etwas übersehen? Man kehrte an den Ausgangspunkt zurück, um sich das Ganze nochmals anzuschauen. Dabei tat sich eine andere Welt auf und der Wunsch in eine Geschichte hineingezogen zu werden – ganz gleich welcher Art und wäre sie noch so pathetisch – war stärker als jedes Urteilsvermögen.

In einer anderen Installation mit dem Titel HELLO DARKNESS (2002) musste der Besucher seinen Weg durch eine mit einer Axt verwüstete Bibliothek hindurch finden. Man stieg über Bücher und Regalbretter und stand dann plötzlich in einem Tunnel aus Licht. Am Ende dieses Durchgangs räkelte sich eine Silikonpuppe, das neuste hyperrealistische Spielzeug der Sexindustrie, lasiv in einem Sarg und unterhielt sich mit einem Skelett:

“Tell me death, what do you know about death?”

“You are somewhere else,” antwortete das Skelett. “I cannot tell you exactly, but it is strange.”

“What do you mean by strange? Do you see flowers? Do you see a blue sky? Or is it only dark?”

“It is not really dark. I see the darkness and I see more than before, but it is something that I cannot tell you. It is something strange, so strange.”¹⁾



OLAF BREUNING, DOUBLE, 2003, C-print, laminated and mounted on aluminum, $56\frac{11}{16} \times 70\frac{7}{8}$ ", 48 x 61", and $31\frac{1}{2} \times 39\frac{3}{8}$ " /
C-Print, laminiert, auf Aluminium aufgezogen, 144 x 180 cm, 122 x 155 cm und 80 x 100 cm.

Man erwartet eine Beschreibung des Jenseits, einen Einfall des Künstlers zur Welt des Unsichtbaren, eine Reflexion über die Oberflächlichkeit der Dinge, oder sogar einen Blondinenwitz. Auf alles ist man gefasst, nur nicht auf dieses *It is something strange, so strange*. Die Puppe insistiert, wie man es selbst auch tun würde, hätte man die Gelegenheit, sich mit einem lebendigen Toten zu unterhalten: *Are you sad that your life is over? [...] Is life really about changing something?* (Bist du traurig, dass dein Leben zu Ende ist? ...) Geht es im Leben wirklich darum, etwas zu bewirken?) Anstelle einer Antwort summt das Skelett ein Lied («Hello Darkness»), das in den Worten gipfelt: *See? It is always the same story* (Siehst du? Es ist immer dieselbe Geschichte).

Das Thema ist unwichtig, genauso wie das, was wir zu sehen bekommen, letztlich nicht wirklich von Bedeutung ist. Es geht immer um dieselbe Geschichte, alle Bilder sind gleichwertig, alle Szenarien sind möglich. Das bringt auch Olaf Breunings Lieblingswort zum Ausdruck: *Whatever*, was auch immer. Seine Arbeiten sind aussergewöhnliche Katalysatoren der Interpretation, starke Maschinen zur Erzeugung von Szenarien, berückende und visuell faszinierende Inszenierungen, doch am Ende des Tunnels lautet die Botschaft klar und unmissverständlich: *Whatever*. Der schon durch die Arbeiten selbst zugespitzte Zweifel breitet sich weiter aus. Eine derartige Platitude unterläuft unseren Wunsch, unterhalten oder gar belehrt zu werden. Man sucht eine Bedeutung, eine Erklärung für diese systematische Aushöhlung jeglicher Position. Die Maschine beginnt wieder zu laufen, die Interpretationen, die Bilder, die Szenarien laufen nochmals vor unserem geistigen Auge ab, aber sie gehen endlos in die Irre und prallen wie Wassertropfen an der Oberfläche des Sichtbaren ab.

Eines ist offensichtlich: Unser Ego, unser Romantizismus, unser Humor, unsere Sexualtriebe werden von der Informationslawine, die von den Medien losgetreten wurde, mitgerissen und wir stehen in einem dauernden Abhängigkeitsverhältnis zu diesem unversiegbaren Fluss. Wir verlangen nach unserer täglichen Dosis, wir bedürfen der Verzauberung durch die Macht des Bildes, der Schwindel erregenden Kurven des perfekten Frauenkörpers, der blitzenden Reflexe des Autos im Metallisé-Look, des Schauers, den der Anblick wilder Naturvölker und hohnlachender Skelette auslöst, und wir bedürfen der augenzwinkernden Verweise auf unsere Populärkultur («Ja, ich habe die Anspielung verstanden, ich bin mit von der Partie!»). Während die Gesellschaft im Allgemeinen darauf aus ist, unsere Gedanken nach leicht erkennbaren Standardmustern zu formen, baut Breuning Fallen für solche Denkmuster. Er kennt unsere Vorliebe für Bilder aus der Werbung. Und als gelernter Photograph weiß er, wie man schöne verführerische Klischees herstellt. Je perfekter das Bild erscheint, desto eher wird die Falle zuschnappen. Aber bekanntlich ist eine Falle nur ein Lockmittel, ein Kunstgriff, um besser zu täuschen. Man fühlt sich angezogen von dem, was man liebt, und oft liebt man, was man uns nahe legt zu lieben. Als williges Opfer stürzt man sich kopfüber auf den Köder. Doch während das Begehren in der Welt der Werbung fortwährend neu entfacht wird, auf dass das Gefühl des Mangels nie die Konsummaschine ins Stocken geraten lasse, werfen uns die Bilder Breunings augenblicklich auf unser erbärmliches Dasein als simple Bildkonsumenten zurück. Statt uns die Leviten zu lesen oder uns zu beeindrucken und mit offenem Mund irgendein perfektes Spektakel anstaunen zu lassen, wie das ein Matthew Barney tut, arbeitet Breuning auf die Einebnung jeglicher Hierarchien hin, auf eine Nivellierung jeder romantischen Position und setzt dabei nichtsdestotrotz ein hohes Mass an Täuschung ein. Olaf Breuning ist ein Jäger des einundzwanzigsten Jahrhunderts. Mit seinen Fallen verführt, betört und betäubt er uns. Aber er überlässt es dem Zuschauer, sich selbst zu quälen, so wie in einem guten Horrorfilm das wahre Opfer ja auch nicht derjenige ist, der mit der Kettensäge massakriert oder lebendig begraben wird, sondern der Zuschauer, der danach vor Angst nicht mehr einschlafen kann.

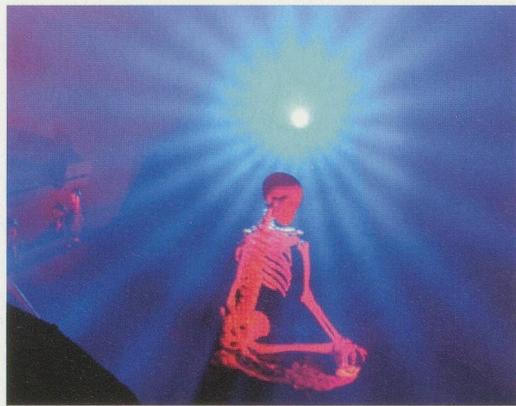
(Übersetzung aus dem Französischen: Suzanne Schmidt)

1) «Sag mir Tod, was weisst du über den Tod?»

«Man ist an einem andern Ort», antwortete das Skelett. «Ich kanns dir nicht genau erklären, aber es ist seltsam.»
 «Was meinst du mit ‹seltsam›? Siehst du Blumen, siehst du einen blauen Himmel, oder ist es einfach dunkel?»
 «Es ist nicht wirklich dunkel. Ich sehe die Dunkelheit und ich sehe mehr als vorher, aber es ist etwas, was ich dir nicht erklären kann. Es ist etwas Seltsames; ganz seltsam.»

OLAF BREUNING, WOODWORLD, 1998. C-print, laminated and mounted on aluminum, 48 x 61" and 11 3/16 x 15 3/16".
C-Print, lamineret, auf Aluminium aufgezogen, 122 x 155 cm und 30 x 40 cm.





OLAF BREUNING, HELLO DARKNESS, 2002,
installation views, Swiss Institute, New York.

SEE?

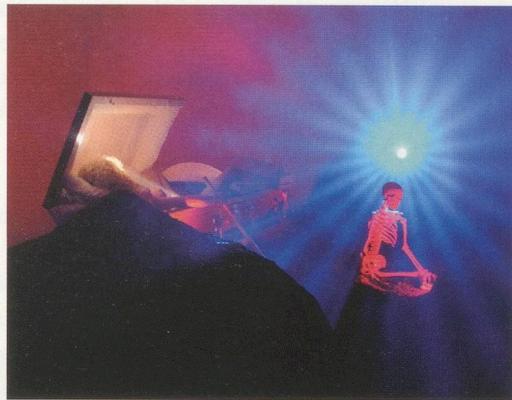
IT IS ALWAYS THE SAME STORY

MARC-OLIVIER WAHLER

If you call Olaf Breuning on his cell phone, you'll get the following message: "[...] I cannot hear or cannot see the telephone. Leave a message and I will call back the next time I see the telephone." Maybe Olaf heard the phone ringing and he's looking for it everywhere, running in all directions, rummaging in his bag, opening the closets, looking under the bed... Or maybe he didn't hear it, and he's watching *The Texas Chainsaw Massacre* or *Twin Peaks*. Or maybe he doesn't feel like answering because he's too busy surfing the net for miniature skeletons, silicone sex dolls, cowboy boots, medieval armors, or coffins for his next show. With Olaf Breuning, a simple act—like formulating an outgoing message on a cell phone's voicemail, for example—immediately generates a multitude of possible scenarios.

How are we to interpret, for instance, a photograph like PRIMITIVES (2001), in which four men are facing the camera, their tanned skin covered with white spots, their gaze piercing and resolute? Their nakedness is hidden behind a loincloth made of branches. Each one of them is armed with a long, sharpened rod. At first, the photograph seems to be some anthro-

MARC-OLIVIER WAHLER is the artistic director of the Swiss Institute of Contemporary Art in New York. He is working on an exhibition titled "OK/OKAY" (April 2005) at the Gray Art Gallery and the Swiss Institute in New York.

OLAF BREUNING, *HELLO DARKNESS*, 2002, installation views, Swiss Institute, New York.

pologist's documentation of a remote tribe, cut off from all civilization. But a few details immediately undermine the initial impression. The floor on which the primitives are standing is parquet. As the impeccable lighting indicates, this is a photographer's studio. Clearly, this shot is staged, and now a multitude of details suddenly pop up. The weapons are harmless pieces of dry wood, most of them shoddily put together. The spots are pretty white circles. Once interpretation is activated, nothing can hold it back. The faces and physiques of the hunters betray a sedentary lifestyle hardly compatible with the harsh reality of subsistence hunting. Behind the branches, underwear is visible. Could this be an ad for a tanning cream (applied in blotches, to better show the difference between before and after)? Or is it for some sexy underwear, as comfortable as a second skin, guaranteed to awaken the animal in you? Or maybe it's a photo shoot for the cover of some teenybopper band's new album: the four musicians are handsome and well-groomed, they sport nice haircuts, they seem to be in shape... These primitives' piercing gaze is the result of a drawing: their eyes are painted on their closed eyelids, as if to indicate that what one sees is of no importance in the end. Close your eyes, and interpretation—unleashed by the artist—will continue to unfold inside your head. Just like rockets with successive stages of ignition, Breuning's works reveal themselves in progressive steps. The initial impression—what is immediately visible—constitutes the

core of the work, but appearances quickly dissolve to reveal smaller modules informed by our own scenarios. These scenarios are triggered by a series of questions. First, we might think we are looking at a familiar picture, a cliché, another one of the standard images we've grown accustomed to seeing on every magazine, every poster, every street corner. Then, a series of small details creates a kind of interpretive short-circuit, and we begin to doubt our own critical skills. A suspicion infiltrates all levels of critical thinking, and interpretation is doomed to a permanent drifting.

This type of interpretive drifting prevails in Breuning's work. When it is not conceptualized in his photographs, it becomes a quasi-physical component of his installations. In WOODWORLD (1998), the viewer penetrated inside a passageway made of wooden planks. The floor was covered with wood chips. Blinking lights filtered through spaces between the planks. Now and then, a rumble of thunder could be heard amidst a maelstrom of sounds produced by heavy machinery and wind. The viewer would furrow through a dark, boarded-up corridor, suggesting a soldier's trench or a mine shaft—a setting right up David Lynch's alley. At the end of the circuit was a video projection consisting of a static shot of a car, peppered with a number of visual effects (artificial snow, soap bubbles, fog, light beams) and a soundtrack at the intersection of techno, disco, and rap. The first impression was one of excess, of being presented with a rather unpalatable hodgepodge of a ghost ride, a roller-coaster, some Christmas window display aesthetic, and a B-Movie setting. But a nagging doubt persisted: what if some small detail had been overlooked? What if you went back for another ride and a whole new world would appear? The desire to be swept up in a story—any story, even the most pathetic—would win over critical reasoning.

In another installation, entitled HELLO DARKNESS (2002), the visitor wades through a mess of books and bookshelves from a library that has been hacked to pieces. Suddenly, a tunnel of light appears, and at the end of the passage, a silicone doll, the sex industry's latest hyperrealist gadget, is lasciviously lying inside a coffin, engaged in conversation with a skeleton:

"Tell me death, what do you know about death?"

"You are somewhere else," the skeleton would reply. "I cannot tell you exactly, but it is strange."

"What do you mean by strange? Do you see flowers? Do you see a blue sky? Or is it only dark?"

"It is not really dark. I see the darkness and I see more than before, but it is something that I cannot tell you. It is something strange, so strange."

You expect a description of life after death, or perhaps an inspired representation of the invisible world, a comment about the superficiality of things, or even a blonde joke about death. You expect anything but: "It is something strange, so strange." The doll insists, just as one would if one could talk to a dead person: "Are you sad that your life is over? (...) Is life really about changing something?" In lieu of an answer, the skeleton hums a tune ("Hello Darkness"), punctuating it with the following words: "See? It is always the same story."

The subject matter is of little importance, and ultimately, what is on view matters just as little. It is always the same story: all images are of equal value, all scenarios are possible. Breuning's motto encapsulates it: "Whatever." His works are extraordinary catalysts for interpretation, powerful scenario-machines, intriguing and visually fascinating tableaux, but at the end of the tunnel, the message is clear and unequivocal: "Whatever." Our doubt, already aroused by the works themselves, increases. Such a platitude confounds our desire to be en-

tertained, or even enlightened. We want a meaning, an explanation for this systematic deflation of the artist's stance. And the machine starts again: interpretations, images, scenarios flood our mind once again, but they drift without end, gliding like raindrops on the surface of the visible.

It is obvious: our ego, our romantic notions, our humor, our sexual drives are caught up within a stream of information released by the media. We are addicted to this unextinguishable flow. We need our daily fix, we need to fall under the spell of the image, the vertiginous curves of the ideal woman, the metallic glint of cars, the *frisson* provided by the spectacle of half-dressed savages or grinning skeletons, the clever allusions to popular culture ("I got it, therefore I belong"). Whereas society in general works toward a formatting of thought according to easily identifiable models, Breuning elaborates traps for those models. He knows



OLAF BREUNING, WOODWORLD, 1998,
installation view, Centre d'art contemporain, Genève.

our inclination for the images of advertising. As a professional photographer, he is able to create beautifully seductive clichés. The more perfect the image, the more fatal the trap. But a trap is just a lure, an artifice used to deceive. We are attracted to what we like, and often we like what we are prompted to like. We are consenting victims, rushing headlong towards the bait. And whereas in the world of advertising, desire is constantly rekindled so that no feeling of lack may ever delay gratification, Breuning's images only return us to our pitiful condition as consumers of images. Rather than edifying us, or impressing us and leaving us speechless before the spectacle of some imaginary perfection (as Matthew Barney might), Breuning works toward a leveling of all hierarchies and all romantic posturing, all the while embracing the highly deceptive dimension of his endeavor. Olaf Breuning is a hunter of the twenty-first century, laying down his traps, casting his spells, beguiling us. But he leaves to us the responsibility of breaking the charm. Just like, in any good horror movie, the victim isn't the guy who was chopped to pieces with a chainsaw or buried alive, but the one who watched the movie and, shaken, cannot fall asleep.

(Translation from the French: Anthony Allen)