

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: Keith Tyson : primordial soups = Ursuppen
Autor: Archer, Michael / Schmidt, Suzanne
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-680864>

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: 23.02.2026

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



Primordial Soups

There is a small, fairly unremarkable still life painting. It shows some kiwi on a green, willow pattern plate, sitting on a table spread with a cloth printed in dark shades of blue, brown, and black. It's a banal image, but also quite a strange one—Cézanne out of the art society of an English provincial town circa 1975. And anyway, willow pattern is blue not green. Where did that come from?

There is a drawing on the wall in Keith Tyson's studio, where there are usually several of them on the go at any one time. He describes them as constituting a kind of diary, and this one is dated May 1, 2004. It has a long heading that relates to a new series of paired paintings that are just getting under way: *The Geno/Pheno Paintings* (2004). The rest of the drawing is covered in a variety of Conway Forms. These automata were invented by the Cambridge

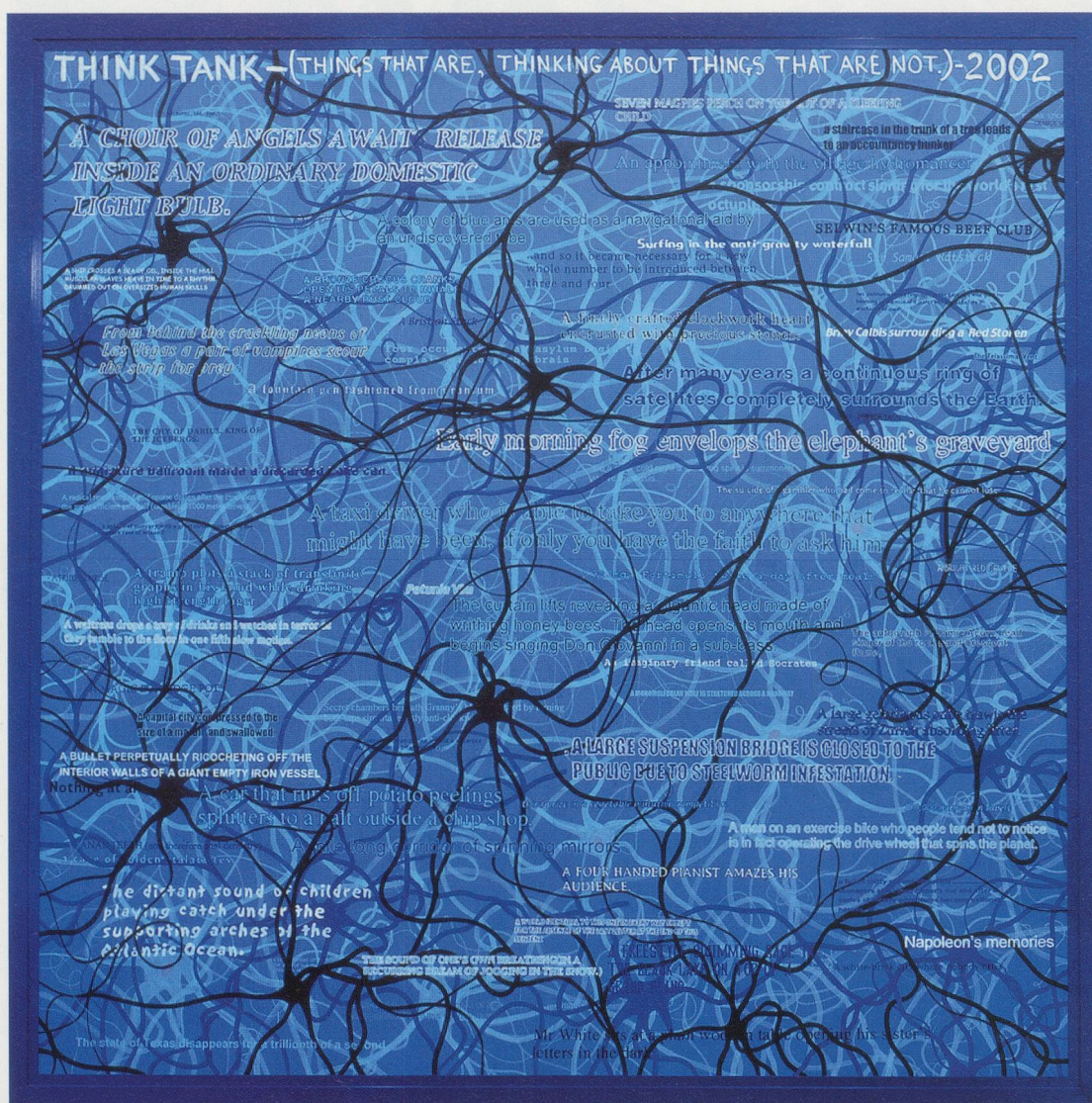
mathematician John Conway in 1970 to populate a two-dimensional cellular universe in what he called *The Game of Life*. Depending on the status of the surrounding cells, a cell is switched on or off, or left unaltered from one generation to the next, according to a set of Conway's simple rules. Think of a game board consisting of a large sheet of graph paper with some of the squares inked in to make a simple pattern. On your first move, some of the squares stay as they are, some go blank, and some new ones are inked in to make a new shape. Some shapes ("still lives") stay the same from one generation to the next, while others ("methuselahs") may take more than a thousand generations to stabilize. In general principle, some move, while others remain static; some die out, while others consume whatever comes near. Cells have amusing names based on what they look like and on how they behave—"fish hook," "barge," "aircraft carrier," "puffer train," "spaceship," etc. Apparently, a very small number of shapes have no father pattern, meaning that they cannot be

MICHAEL ARCHER is a London-based critic and writer on art. He teaches at the Ruskin School of Drawing and Fine Art, University of Oxford.



KEITH TYSON, SOUP PAINTING 2 (PRIMORDIAL SOUP), 2003, acrylic on aluminum, central panel, 120 x 120" / SUPPENBILD 2 (URSUPPE), Acryl auf Aluminium, Mittelbild, 305 x 305 cm. (ALL PHOTOS: KEITH TYSON & HAUNCH OF VENISON, LONDON)

KEITH TYSON, THINK TANK – (THINGS THAT ARE, THINKING ABOUT THINGS THAT ARE NOT), 2002,
mixed media on aluminum, framed, 120 x 120 x 2 3/8" / THINK TANK – (DINGE DIE SIND,
ÜBER DINGE NACHDENKEND, DIE NICHT SIND), Mischtechnik auf Aluminium, gerahmt, 305 x 305 x 6 cm.



derived from any other form. Each one of these fatherless shapes is called a "Garden of Eden" for obvious reasons.

But humans are not quite like that. We all have a father and a mother, and there's not a lot we can do about it. Where we come from and what we are seem

at one and the same time to be both utterly arbitrary and thoroughly determined. And at any and every moment we find ourselves in a situation that represents the confluence of countless other such arbitrary and determined facts. How to deal with the overwhelming, uncontrollable wonder and/or hor-

ror of this reality is what Tyson's art contends with. A second new *Studio Wall Drawing*, begun on April 18, includes the title SOMETHING BETWEEN EVERYTHING AND NOTHING (2004). Everything exists somewhere between these two extremes. However incalculably large the number of factors that act on us at any given instant, it is not infinite. There is a limit. And though things are destroyed, they are not annihilated. Something does not become nothing. We find ourselves in something of the same situation with Tyson's *Primordial Soups* (2003–present). The title is borrowed from a fifty-year-old experiment conducted by Stanley Miller, a then graduate student in Chicago. Miller's work has come to be regarded as an experiment to create life, but was in fact, more prosaically, an attempt to show that early in the earth's development the atmospheric and marine conditions were such that a natural event, such as an electric discharge resulting from a storm, might have been sufficient to bring about the synthesis of some of the compounds found in the cells of living organisms.

The starting point for each of Tyson's *Primordial Soups* is a large square panel that contains bits of anything and everything. There is no discernible order or consistent logic to the organization of these central panels, Tyson's aim being to produce a mix of layers, fragments, and snatches of perception that point in no particular direction. Though they are full of incident, color, and possibility, the overall impression they give is one of equanimity. It's a mix of the studied indifference Duchamp showed towards those objects he selected as readymades, and the overall presence of white noise. Everything is there at once and, while nothing is ruled out, neither is anything especially ruled in. Another of Tyson's *Soup* drawings in progress during my visit was begun on June 1, 2004, and is titled GIVEN THE UNIVERSE IS ISOTROPIC (2004). Tyson's aim in building the mix of imagery in the central panel of the *Primordial Soups* sequence is to generate a similarly isotropic situation—to allow the possibility that the agglomeration of visual material on the panel might allow the imagination to spin off in any or all directions equally.

The mix for the first *Soup* is a dense, blue-black, matted surface, combining lists, a hint of a car's tire, and networks of lines with a scattering of white blobs

that look like a night sky somewhere in the universe. The second *Soup* mix is less dark. There's a cluster of familiar logos and signs—the VW of Volkswagen, KFC's Colonel Sanders, the smiley face, Kmart, the yin/yang symbol, the radioactivity warning, Adidas, the hammer and sickle, the Star of David, the Virgin, etc. There's a brown blob with a kind of umbilical cord extending from it to another, smaller blob. There's a fragment of the London tube map running over the whole area. There's an armadillo. There's a drum, possibly African. There's an upside-down silhouette of a man, and a spread of four or five white trails, which end in little blobs that appear to be sketched neural clusters or a ganglion. There are other figures, and other patterns, and colors as well—a wasp, a child, a fragment of fairground signage, and a block of numbers that could be computer code. There's an isometric cube with a diagram inside.

The diagram has a number of isolated words in rings joined to other words by hand-drawn lines. One might think of a hastily sketched flowchart, or Alfred H. Barr's famous diagram showing the relationships between the various movements and tendencies of modern art, or a drawing by the London-based artist Jeremy Deller that tracks the connections between rave culture and the way unions fought against the dismantling of heavy industry in northern England in the eighties. Tyson's diagram plays a multi-dimensional game of tennis-elbow-foot: the word "Manchester" joins in one direction to "Ship Canal" and in the other to "Real Madrid." In one direction, we're transported back to the nineteenth century, when the city of Manchester was famous for being the powerful motor of Britain's industrial and imperial expansion; and if read in the other direction, we're left to dwell upon the city's contributions to the leisure industry that make it known today—its football team and its erstwhile star player, David Beckham, who has since left to join the biggest team in Spain. Also in the diagram, "Carbon" is linked both to "C60," the formula for a Buckminster Fullerene (the model also, of course, looks somewhat like a football), and to "Diamond," which goes to "Ring," which goes to "Wedding," and/or "Boxing," and/or "Bullfight"... Across all of this there are also a number of statements written in a variety of scripts and arranged

in several circular arrays. Just as the first *Soup* calls to mind Tyson's THINK TANK (2002), the arrangement here is reminiscent of his ESCAPE MECHANISM of the same year, where different text wheels contain statements of different varieties. One group relates to the imagination and the senses: "Unobserved manifestations of the miraculous," "A perfume trapped in soft folds of linen." While another collects phenomena of the world together with ideas and theories about how it works now or might work in the future: "Manufactured pop bands," "Non-violent conflict solutions," "Game theory," and "Holistic international health service." The words themselves, however, don't survive much beyond this first stage, though the ideas and sentiments they represent suffuse the whole process.

On one level, the production of the fifteen panels that make up each *Primordial Soup* sequence is straightforward. Two square areas are delineated on the initial panel. These are reproduced at double their dimensions, and the first-generation paintings are placed one at either side. Two square areas are marked out on each; these too are reproduced at double their dimensions and placed alongside the first-generation panel. All four second-generation paintings also have two squares marked out on them and in turn give rise to eight final paintings, making fifteen panels of four different sizes in all. Even though successive generations produce panels that are smaller than the dimensions of their predecessors, the portion of the generating image from which they are derived is only a quarter of their size. They might therefore be thought of as enlargements of the original. Tyson, however, refers to them as "dilutions." The model is a homeopathic one, implying that even if by the sequence's end nothing of the original material remains, we might nonetheless sense that the final images have retained an imprint or a memory of their origins.

All of this, the random plotting of the squares notwithstanding, is mechanical. What makes it more than the mere execution of a preordained set of moves is that each stage requires Tyson, and to a certain extent the assistant who is working on the panel with him, to select, interpret, and arrange the visual material. When pictorial elements are magnified

they begin to change in appearance, and their distortions become suggestive. For example, a patch of patterning gains numerous horn-shaped peaks at its border. Tyson focuses on these elements in the next image and transforms them into a little devil figure smoking a cigarette and wielding a pitchfork. Another area in the same panel has more jagged lines along its edges, which morph into the open mouth of a snake. Among the pile of reading material sitting beside Tyson's desk are *Wired*, *New Scientist*, *Focus*, a book entitled *The Natural History of the Universe*, and volume one of *Cassell's Book of Knowledge: A-Boa*. On this occasion, then if not aardvark to boa, the illustration is at least from armadillo to boa.

The final panels show a diverse, but largely banal assortment of objects and views: an array of colored pipe-work, a diner called "The Nineteenth Hole," (its name is advertised on a huge golf ball sign mounted on a pillar shaped like a tee), a fifties car parked in a nearby lot, a fish swimming amidst a dense forest of seaweed fronds, that plate with the kiwi, etc. The end of the line trailing from the brown blob has detached and turned into an articulated knee protector, a portion of this morphing even further into the head of a Samurai warrior in full armor. One of the studs on his helmet looks like, and subsequently becomes, a halved kiwi, while the layered leather and metal of his armor provide the colors and patterning for the tablecloth.

It's all so simple and obvious, but neither of us would have arrived there from that beginning. Tyson is unapologetic about the fact that it is only he, really, who can decide what does and does not get through each stage of the production. The studied blankness of the original *Soup* and the series' title make a conscious reference to Warhol. But the link is less apparent given the light industrial scale in which Tyson now works; and I'm reminded of how, when talking about his *Oxidation Paintings*, Warhol complained that some people just didn't know how to piss right.

Keith Tyson's exhibition "Geno / Pheno Paintings" will be on view at Haunch of Venison, London, 3 November 2004 – 8 January 2005.

103



KEITH TYSON, STUDIO WALL DRAWING: 20TH FEB. 2003 – HEXCELL CHAIN CRAWLER (PART ONE), 2003, mixed media on paper, 61 13/16 x 49 5/8" / ATTLIERWANDZEICHNUNG: 20. FEB. 2003 – HEXZELLEN-KETTENRAUPE (TEIL EINS), Mischtechnik auf Papier, 157 x 126 cm.

MICHAEL ARCHER

U^rsuppen

Es gibt ein kleines, eher unauffälliges Stillleben: Es zeigt einige Kiwis in einer Schale mit grünem Weidenmuster auf einem Tisch, dessen Tischdecke in dunklen Blau- und Brauntönen sowie Schwarz bedruckt ist. An sich ein banales Bild, aber zugleich auch etwas seltsam – ein Cézanne, der aus der Kunstgesellschaft eines englischen Provinzstädtchens um zirka 1975 hervorgegangen sein könnte. Und überhaupt ist das klassische Weidenmuster eigentlich blau, nicht grün. Woher das wohl kommt?

An der Wand von Keith Tysons Atelier befindet sich eine Zeichnung; gewöhnlich hängen dort mehrere Zeichnungen, die noch in Arbeit sind. Er sagt, sie stellten eine Art Tagebuch dar. Diese hier trägt das Datum vom 1. Mai 2004. Sie trägt auch eine lange Überschrift, die auf eine neue Serie von Bildpaaren Bezug nimmt, die gerade im Entstehen begriffen sind: die *Geno/Pheno Paintings* (Geno-/Phäno-Bilder, 2004). Der Rest des Blattes ist mit diversen Conway-Figuren bedeckt. Diese Automaten wurden 1970 von John Conway, einem Mathematiker in Cambridge, erfunden, um in einem sogenannten «Spiel des Lebens» ein zweidimensionales Zelluniversum zu bevöl-

kern. Abhängig vom Zustand der benachbarten Zellen wird eine Zelle Conways einfachen Regeln entsprechend entweder ein- oder ausgeschaltet oder von einer Generation zur nächsten nicht verändert. Man stelle sich ein Spielbrett vor, das aus einem grossen Bogen Millimeterpapier besteht, auf dem einige der Quadrate eingefärbt sind und ein einfaches Muster bilden. Beim ersten Zug bleiben einige der Quadrate unverändert, andere werden weiss und einige werden neu eingefärbt, so dass eine neue Figur entsteht. Manche Figuren («Stillleben») bleiben eine Generation lang unverändert, während andere («Methusalems») vielleicht über tausend Generationen brauchen um stabil zu werden. Das Grundprinzip ist, dass einige sich bewegen, während andere bleiben wie sie sind; einige sterben aus und andere verschlingen alles, was in ihre Nähe kommt. Die Zellen haben lustige Namen, die von ihrem Aussehen und ihrem Verhalten abgeleitet sind: «Fischhaken», «Schleppkahn», «Flugzeugträger», «Dampfbzug», «Raumschiff». Offenbar haben nur sehr wenige Figuren kein «Vatermuster» beziehungsweise können nicht aus einer anderen hergeleitet werden. Jede dieser vaterlosen Formen wird als ein «Garten Eden» bezeichnet, die Gründe liegen auf der Hand.

Bei den Menschen ist es etwas anders. Wir alle haben einen Vater und eine Mutter, daran gibt es nichts

MICHAEL ARCHER ist Kunstkritiker und Publizist. Er lehrt an der Ruskin School of Drawing and Fine Art der Universität Oxford.

KEITH TYSON, SOUP PAINTING 1: PRIMORDIAL SOUP WITH HOMOEOPATHIC DILUTIONS, 2003, acrylic on aluminum, central panel 120 x 120"; dilutions 79 1/4 x 79 1/4", 47 1/4 x 47 1/4", and 23 3/4 x 23 3/4" / SUPPENBILD 1: URSUPPE MIT HOMÖOPATHISCHEN VERDÜNNUNGEN, Acryl auf Aluminium, Mittelbild 305 x 305 cm; Verdünnungen 201 x 201 cm, 120 x 120 cm, und 60 x 60 cm.



zu rütteln. Woher wir kommen und was wir sind, scheint zugleich völlig willkürlich und durch und durch vorherbestimmt zu sein. Und immer, in jedem Moment, befinden wir uns in einer Situation, die sich aus zahllosen genauso willkürlichen wie vorbestimmten Fakten ergeben hat. Wie man dem überwältigenden, unkontrollierbaren Wunder beziehungsweise Horror dieser Wirklichkeit begegnen kann, ist die Frage, die Tyson umtreibt. Auf einer weiteren neuen Wandzeichnung, die am 18. April begonnen wurde, findet sich der Titel SOMETHING BETWEEN EVERYTHING AND NOTHING (Etwas zwischen allem und nichts, 2004). Alles existiert irgendwo zwischen diesen beiden Extremen. Wie unberechenbar gross die Zahl der Faktoren auch sein mag, die in einem beliebigen Moment auf uns einwirken, sie ist nicht unendlich. Es gibt eine Grenze.

Und wenn Dinge auch zerstört werden, so lösen sie sich doch nicht in nichts auf. «Etwas» wird nicht «nichts». Gegenüber Tysons *Primordial Soups* (Ursuppen, seit 2003) befinden wir uns in einer ähnlichen Situation. Der Titel ist von einem fünfzig Jahre alten Experiment entlehnt, das der damals graduierte Student Stanley Miller in Chicago geleitet hatte. Millers Arbeit wird heute allgemein als Experiment zur Erzeugung von Leben betrachtet, aber eigentlich war es eher ein nüchterner Versuch zu zeigen, dass die atmosphärischen und marinen Bedingungen in der Frühzeit der Entwicklung der Erde so beschaffen waren, dass ein natürliches Ereignis, wie eine durch einen Sturm ausgelöste elektrische Entladung, bereits genügt haben könnte, um den Entstehungsprozess eines Teils der Baustoffe, die man in lebenden Organismen findet, auszulösen.

Ausgangspunkt für jede von Tysons *Primordial Soups* ist eine grosse quadratische Tafel, auf der sich alles Mögliche befindet. Es gibt keine erkennbare Systematik oder konsequente Logik in der Organisation dieser zentralen Tafeln, Tysons Ziel ist es eine Mischung aus Schichtungen, Fragmenten und flüchtigen Impressionen zu erzeugen, die in keine bestimmte Richtung weisen. Und obwohl sie voller Zufall, Farbe und Möglichkeiten stecken, wirken sie insgesamt ausgeglichen. Es ist eine Mischung aus jener bewussten Indifferenz, die Duchamp den Objekten entgegenbrachte, die er zu Readymades erklärte, und der Allgegenwart des Weissen Rauschens. Alles ist auf einmal da und, obwohl nichts ausgeschlossen ist, wird auch nichts ausdrücklich eingeschlossen. Eine weitere der *Soups*-Zeichnungen *in progress* wurde am 1. Juni 2004 begonnen und

trägt den Titel GIVEN THE UNIVERSE IS ISOTROPIC (Vorausgesetzt, das Universum ist isotropisch, 2004). Tysons Ziel beim Aufbau des Bildmix der zentralen Tafel der *Primordial Soups*-Reihe ist es, eine ähnlich isotropische Situation zu erzeugen, das heisst, die Möglichkeit zuzulassen, dass die Ansammlung des visuellen Materials auf der Tafel es der Phantasie erlaubt, sich in jede oder alle Richtungen zugleich katapultieren zu lassen.

Der Mix für das erste *Soups*-Bild ist eine dichte, blauschwarze, matte Oberfläche, auf der sich Listen finden, die Andeutung eines Autoreifens und ein Netzwerk aus Linien, über welches weisse Kleckse verstreut sind, wie ein Nachthimmel irgendwo im Universum. Die Mischung des zweiten Bildes ist weniger dunkel. Da gibt es eine Ansammlung vertrauter Logos und Symbole – das VW für Volkswagen,



EXTRUDED TABLETOP TALES NO. 1, 2000, mixed media,
70 7/8 x 59 x 59" / EXTRUDIERT-TISCHPLATTEN-
GESCHICHTEN NR. 1, Mischtechnik, 180 x 150 x 150 cm.

Colonel Sanders (das Werbemaskottchen der KFC-Fastfoodkette), Smileys, K-mart, Yin und Yang, das Warnsignet für Radioaktivität, Adidas, Hammer und Sichel, der Davidstern, die Rolls-Royce-Kühlerfigur, usw. Dann ist da ein brauner Klecks, von dem eine Art Nabelschnur zu einem zweiten, kleineren Klecks führt. Ein Fragment des Londoner U-Bahn-Plans breitet sich über die ganze Fläche aus. Ferner ein Gürteltier und eine Trommel, wohl aus Afrika. Dann ein auf dem Kopf stehender Scherenschnitt eines Mannes und ein Fächer aus vier oder fünf weissen Spuren, die in kleinen Kleckschen enden, welche wiederum eine schematische Darstellung von Nerven-knoten oder Ganglien sein könnten. Es gibt noch weitere Figuren und Muster, auch Farben – eine Wespe, ein Kind, ein Stück eines Messegelände-Weg-weisers, ein Zahlenblock, der ein Computercode sein könnte. Und schliesslich ein isometrisch darge-stellter Kubus, der ein Diagramm enthält.

Das Diagramm besteht aus einer Reihe isolierter, umrandeter Wörter, die durch handgezogene Linien mit anderen Wörtern verbunden sind. Man kann

sich eine flüchtig skizzierte *Flowchart*-Seite vorstellen oder Alfred H. Barrs berühmtes Diagramm der Be-ziehungen zwischen den verschiedenen Bewegungen und Tendenzen der modernen Kunst, oder auch eine Zeichnung von Jeremy Deller, die den Ver-bindungen zwischen der *Rave*-Kultur und dem Kampf der Gewerkschaften gegen den Abbau der Schwerindustrie in Nordengland in den 80er Jahren nachspürt.

Tyson's Diagramm spielt ein mehrdimensionales *Tennis-Elbow-Foot-Spiel*¹⁾: Das Wort «Manchester» verbindet sich in einer Richtung mit «Ship Canal» und in der anderen mit «Real Madrid». In einer Richtung werden wir ins neunzehnte Jahrhundert zurück ver-setzt, als die Stadt ein starker Motor für das in-dustrielle und imperiale Wachstum Englands war. In der anderen Richtung gelesen können wir über den Beitrag der Stadt zur Freizeitindustrie nachdenken, für welchen sie heute bekannt ist, mit ihrer Fuss-ballmannschaft und deren Star David Beckham, der mittlerweile zur grössten Mannschaft Spaniens gewechselt hat. Auch das Wort «Carbon/Kohle» ist sowohl mit «C60» verbunden, der Formel für Buckminster Fullers architektonisches Paradestück (das offensichtlich auch mit der Form des Fussballs verwandt ist), als auch mit «Diamond/Diamant», das seinerseits wieder mit «Ring» verbunden ist, das zu «Wedding/Hochzeit» und/oder «Boxing/Boxen» und/oder «Bullfight/Stierkampf» führt... Quer über all dem stehen diverse handgeschriebene Aussagen, in verschiedenen Schriften und mehreren kreisför-migen Anordnungen. Wenn das erste *Soups*-Bild an Tysons THINK TANK (2002) denken lässt, so erinnert das Arrangement hier an sein ESCAPE MECHANISM (Fluchtmechanismus) aus demselben Jahr. Dort ent-halten verschiedene Texträder verschiedene Arten von Aussagen. Eine Gruppe steht im Zusammenhang mit der Phantasie und den Sinnen («Unbeobachtete Manifestationen des Wunderbaren», «Ein Parfüm, gefangen in sanften Leinenfalten»), während andere Texträder Phänomene dieser Welt mit Ideen und Theorien darüber verbinden, wie die Welt funk-tioniert oder in Zukunft funktionieren wird («Fabrik-gefertigte Popbands», «Gewaltfreie Konfliktsituatio-nen», «Spieltheorie», «Ganzheitliche internationale Gesundheitsversorgung»). Die Wörter selbst überle-

ben jedoch diese erste Stufe kaum, obwohl die Ideen und Gefühle, für die sie stehen, den ganzen Prozess speisen.

Die Produktion der fünfzehn Tafeln für die einzelnen *Primordial Soups* wirkt zunächst sehr geradlinig. Auf der ersten Tafel werden zwei quadratische Felder bezeichnet. Diese werden doppelt so gross reproduziert und als erste Folgegeneration links und rechts vom Ausgangsbild platziert. Auf jedem werden wiederum zwei Quadrate markiert, die in doppelter Grösse reproduziert und neben die Bilder der ersten Generation gestellt werden. Auf allen vier Bildern dieser zweiten Generation finden sich erneut zwei markierte Quadrate, die zu acht abschliessenden Bildern führen. Es sind also insgesamt fünfzehn Bilder in vier verschiedenen Grössen. Auch wenn die späteren Generationen Bilder ergeben, die kleiner als ihre Vorgänger sind, hat jeweils der Teil des Bildes, aus dem sie hervorgegangen sind, nur ein Viertel ihrer Grösse. Man könnte sie also als Vergrösserungen des Originals verstehen. Tyson bezeichnet sie jedoch als «Dilutionen», Verdünnungen. Der Vorgang ist ein homöopathischer, das heisst, wir spüren, selbst wenn am Ende der Reihe nichts vom ursprünglichen Material mehr übrig bleibt, dass die letzten Bilder dennoch eine Prägung oder Erinnerung ihres Ursprungs in sich tragen.

Trotz der zufälligen Bestimmung der Quadrat-ausschnitte ist der Prozess rein mechanisch. Was ihn zu mehr als einer blossen Ausführung vorgegebener Spielzüge macht, ist, dass Tysons Mitwirkung in jedem Stadium notwendig ist, um das visuelle Material auszuwählen, zu interpretieren und anzuordnen; bis zu einem gewissen Grad gilt das auch für die Mitwirkung seiner Assistentin, die die Tafel mit ihm zusammen bearbeitet. Wenn Bildelemente vergrössert werden, verändern sie ihr Aussehen und ihre Verzerrungen regen die Phantasie an. So erhält etwa ein Muster am Rand plötzlich hornförmige Auswüchse. Tyson greift diese Elemente für das nächste Bild auf und verwandelt sie in eine kleine Teufelsgestalt, die eine Zigarette raucht und eine Mistgabel schwingt. Eine andere Stelle auf derselben Tafel zeigt gezackte Linien am Rand, die zum aufgerissenen Maul einer Schlange werden. Zu den Stapeln von Lesematerial neben Tysons Arbeitstisch gehören auch *Wired*, *The New Scientist*, *Focus*, ein

Buch mit dem Titel *The Natural History of the Universe* und der erste Band von *Cassell's Book of Knowledge: A-Boa*. In diesem Fall führt uns die Reise also, wenn auch nicht von Aardvark bis Boa, so doch immerhin von Armadillo (Gürteltier) bis Boa.

Die letzten Tafeln zeigen eine etwas andere, aber weitgehend banale Ansammlung von Objekten und Ansichten: eine Anhäufung farbigen Röhrenwerks, ein Esslokal mit dem Namen «Nineteenth Hole» (Neunzehntes Loch: Der Name steht auf einem riesigen Golfball, der auf einer T-förmigen Säule montiert ist), ein Auto aus den 50er Jahren, das auf einem benachbarten Parkplatz steht, ein Fisch, der durch einen dichten Wald von Seegraswedeln schwimmt, die erwähnte Schale mit den Kiwis und so fort. Das Ende der Linie, die von dem braunen Fleck wegführt, hat sich gelöst und in einen biegsamen Knieschutz verwandelt, von welchem sich ein Teil sogar noch weiter verändert und die Gestalt eines Samuraikriegers in voller Montur annimmt. Einer der Buckel auf seinem Helm sieht aus wie eine halbe Kiwi und wird alsbald auch dazu, während die Leder- und Metallschichten seiner Rüstung die Farben und das Muster für die Tischdecke liefern.

Es ist alles so einfach und liegt auf der Hand, aber keine(r) von uns wäre von jenem Anfang zu diesem Resultat gelangt. Tyson macht keine Anstalten sich dafür zu rechtfertigen, dass er und nur er letztlich entscheiden kann, was in jedem Stadium der Produktion weitergezogen wird und was nicht. Die sorgfältig angestrebte Leere des Ausgangsbildes und der Werktitel nehmen bewusst Bezug auf Warhol. Doch angesichts der mässig industriellen Stufe, auf der Tyson jetzt arbeitet, ist die Verbindung nicht ganz so offensichtlich, und ich erinnere mich, wie Warhol im Zusammenhang mit seinen *Oxidation Paintings* beklagte, dass manche Leute nicht einmal richtig pissen könnten.

(Übersetzung: Suzanne Schmidt)

Vom 3. November 2004 bis 8. Januar 2005 zeigt Haunch of Venison, London, Keith Tysons Ausstellung «Geno / Pheno Paintings».

1) *Tennis-elbow-foot*: englischer Name des Spiels, bei dem ein Spieler ein Wort nennt, worauf der nächste blitzschnell eines nennen muss, das in irgendeiner Weise damit verwandt ist, usw.