

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

Herausgeber: Parkett

Band: - (2005)

Heft: 75: Collaborations Kai Althoff, Glenn Brown, Dana Schutz

Artikel: Real cheating : a conversation with Seth Price = Echte Täuschung : ein Gespräch mit Seth Price

Autor: Baumann, Daniel / Price, Seth / Himmelberg, Wolfgang

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-681001>

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: 24.04.2026

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

A Conversation with SETH PRICE

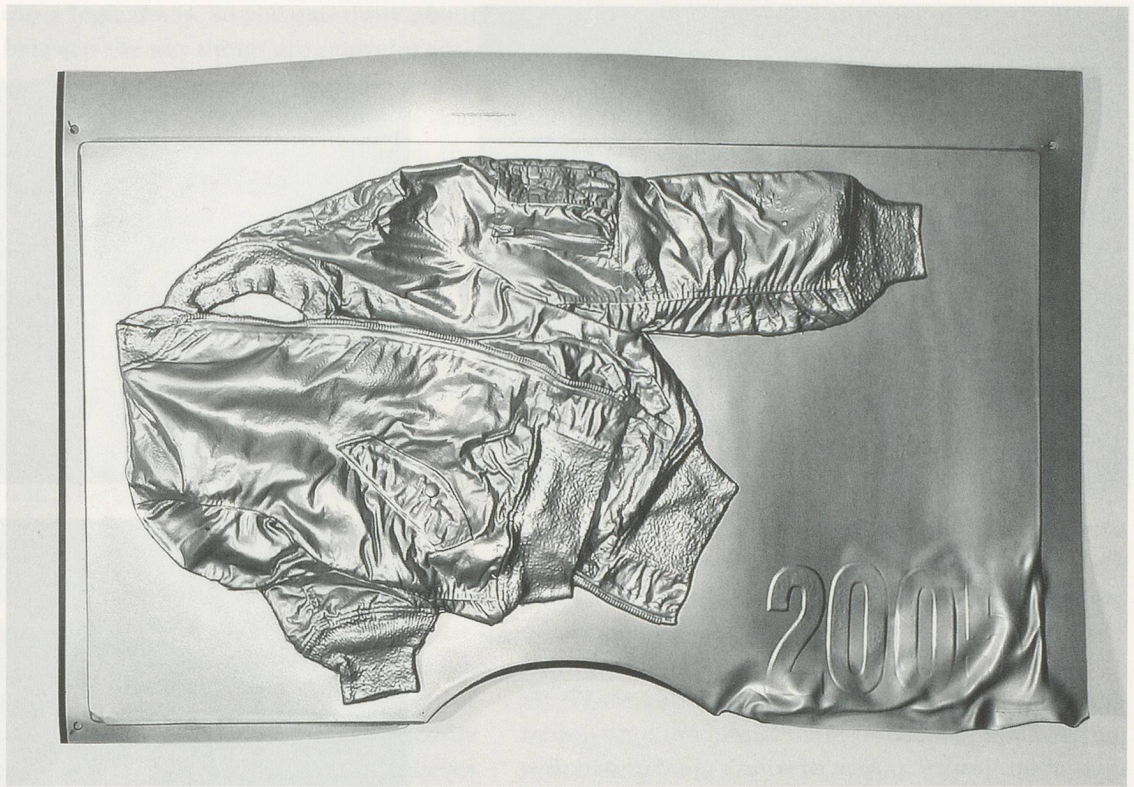
Real Cheating

Seth Price's work has encompassed various media and approaches through its inquiry into the production and circulation of meaning. In addition to several sculpture series, including reliefs made by vacuum-forming plastic over cast objects, huge sheets of transparent plastic silkscreened with images and then crumpled into forms, and menacing scans printed and laminated on glass, Price has made ink-jet "paintings," written-texts, and videos. DIGITAL

SETH PRICE has exhibited his work at Reena Spaulings Fine Art, Kunsthalle Basel, and Air de Paris, among other venues. He lives and works in New York City.

DANIEL BAUMANN is an art critic and freelance curator. He is the curator of the Adolf Wölfli Foundation, Museum of Fine Arts Bern, and lives in Basel, Switzerland.

VIDEO EFFECT: SPILLS (2004)—exhibited sculpturally on a new television, still in its own packaging—appropriates an old personal home movie shot by Joan Jonas featuring Richard Serra and Robert Smithson discussing art and money with dealer Joe Helman, only to pervert it into the demonstration of a fluid-like editing effect. In addition to texts like SPORTS (2005), DISPERSION (2002), and PRESS RELEASE (2005), which accompanied several shows including Richard Phillips' 2005 exhibition at Friedrich Petzel Gallery in New York, Price's ongoing project TITLE VARIABLE (2001–05) includes four texts originally published in magazines, each corresponding to a compact disc he has put into commercial circulation—all of which together trace the effects that changing production technologies have had on music.



SETH PRICE, *VINTAGE BOMBER*, 2005, *heat-treated vacuum-formed polystyrene / ORIGINAL BOMBERJACKE, hitzebehandeltes, vakuumverformtes Polystyren.*

DANIEL BAUMANN: Your texts use the rhetoric of journalism and opinion leadership—the “I was there” position, the apodictic statements, the personal judgments—and you address yourself to the public in order to create a privileged author-reader relationship. These are tricks used to establish authenticity but, you use them like filters or plug-ins to attack your own authority and to instill doubt. The reader is forced to come to his or her own conclusions. Is your art ultimately a moral project?

SETH PRICE: There’s something that has to do with morals, with the idea of morality. I think that’s true of any human production. Morality is taste, in the end. Wherever there’s editing or selection, there’s falsification—it’s probably just more obvious in a text than in a sculpture.

DB: Why is that?

SP: Text is seen as purely discursive, and a sculpture is not. A text doesn’t have a physical presence or location; it can be entered into in a lot of different ways. It doesn’t necessarily announce that it’s a piece of art, even when you know it’s coming from an artist. Maybe it’s easier to engage with a text that has to do with the rhetoric of journalism, or with being addressed by an author in terms of judgments and opinions, than to engage with something that looks like art. If you think of the texts as poems, it might make things a bit clearer, because poetry is an area where people are used to a kind of oblique statement.

DB: Could you explain what you mean by “morality is taste”?

SP: Well, to speak about taste raises a lot of problems that are usually framed in terms of morality—ques-



SETH PRICE, DIGITAL VIDEO EFFECT: "SPILLS," 2004, altered home movie by Joan Jonas, TV/DVD player in its own packaging / DIGITALER VIDEOEFFEKT: SPRITZER, modifizierter Amateurfilm von Joan Jonas, TV/DVD Abspielgerät in Originalverpackung.

tions about justice, power, or what's good or bad. But you don't name them. It's one of the ways people talk about class; you have a term like "bad taste," which is basically talking about breeding or something. And for some reason morality gets removed from that. So with the works that use the hostage videos, the discussion is likely to be about morality, but in the music project or the calendar paintings you can say you're just talking about aesthetics.

DB: What made you write the four articles about production technology?

SP: The articles are just one aspect of the project, along with the different editions of the records, the different designs, the fact that you buy them, the art part—the cheap product part. The articles are the critical frame for the argument. Like a press release. And they're the part with no form.

DB: Is the project personal? Is it music you like?

SP: It started as a personal interest, but the music isn't necessarily music I like—although I grew to like it. It came out of trying to figure out some of the things that make a product end up the way it does, rather than some other way. It seemed that those things could be seen really clearly in the ways that



digital tools altered music production. That led to looking at music from the last twenty-five years or so. Within that, certain historical moments seemed emblematic of shifts in production, and the albums present those moments. The music itself, as tracks you actually listen to, is sort of incidental.

DB: In *UNIQUE SOURCE. ALL NATURAL SUICIDE GANG* (2005), your text about the implications of sampler technology, you suddenly start to talk about graffiti. What's the relationship between the two?

SP: There's no rational link. I was thinking about them at the same time, that's the link. I was looking at this academic sampler music, and the way that it came out of dense theory and serious consideration, and I wanted the essay to reflect some of that seriousness. At the same time, I wasn't interested in

arranging it in a logical way. So you can think about similarities between the way things are reproduced—the sampling of a human voice, or the idea of somebody's graffiti being multiplied across the city—but it's difficult to map too closely. You go between the desire for research, the idea that you can grasp something historically or theoretically, and on the other hand, an idea more similar to poetry, where there's another concept of understanding.

DB: The way sampling and graffiti come together is similar to how in poetry unexpected images meet each other and produce, for a second, a surprising other image.

SP: Right. But you have to be willing to allow yourself to enter into it. The *UNIQUE SOURCE* essay goes the farthest in that direction, but even with the *EARLY VIDEO GAME SOUNDTRACKS* (2001) piece, *In* magazine wouldn't publish it unless I removed the Reyner Banham quote about air conditioning. It didn't matter, I put it back later. The essays aren't ever finished.

DB: I once described your work as a "terrorism of form." Although all of it is serious, it's constantly undermined by skepticism, as if the author believes in nothing. Do you imitate, or fake, real interests?

SP: No. It's all interesting in some way, it has to be. But this is a context where it's understood that anything is fair game. In art you can investigate problems without having to worry about expertise. Some people talk about the artist as a professional, or say it's important to always be an amateur, but I don't think those categories exist in art. I don't think art has a place for some idea of mastery. At the same time, the artist is supposed to be some kind of expert, which makes for a productive confusion.

DB: The *DIGITAL EDITING EFFECT* videos, like *SPILLS* and *HOLES*, certainly use the idea of the professional or commercial tool as a kind of structure. How did you get to that?

SP: Just thinking about video, asking myself how people make videos now. It seemed that having easy and cheap software tools changes the work, and one of the ways it changes is that you can put together a film very easily by running everything through effects. It's all brought to the same level, a graphic level—slow zooms into photos, text that floats across the screen or jitters around, things that morph—like in

ads or title sequences or trailers. It's the absolute opposite of print media. It's trying to stake out a position opposed to the frozen image, which now includes the traditional cinematic image.

DB: Everything is on the same level; there's no more background/foreground, or covering up.

SP: Yes. I wanted to see what happens when you instrumentalize the image, when it becomes inseparable from the effect.

DB: Your video *DIGITAL VIDEO EFFECT: "HOLES"* (2003) uses images of extreme violence and brutality. Where did they come from?

SP: There are some popular websites for images too gruesome for the mainstream media, like morgue photos or accident scenes, but then also photos from Jenin. Some of it looks faked, but that doesn't seem to be a concern. The sites don't claim to have any kind of utility, it's just for looking. I guess that is the utility.

DB: This is not a new phenomenon.

SP: These kinds of images aren't new, but the distribution medium allows them to become mainstream, which is new.

DB: What's the relationship between the effects you choose, the way you manipulate the image, and the raw found footage?

SP: I had the images first, and I wanted to find some use for them. But they're so powerful—it's very loaded material. You can't just show them; with the gruesome pictures, the websites do that already and they're doing a good job. The Joan Jonas footage is a challenge in a similar way: how do you use this material without getting burned? How do you make art out of that?

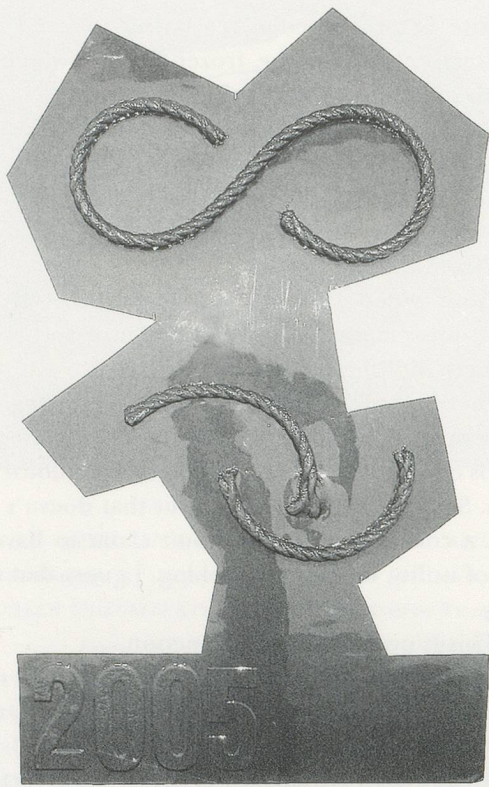
DB: So you use the same technique as with the texts: you blur the content with rhetorical effects and with formal tricks. It's a form of violence.

SP: "Violence" is a big term.

DB: ...a "violent response" to something?

SP: Maybe to the context of the work, as artwork. If you change certain parameters of that context even slightly, it reads as violence.

DB: And sometimes you invent the context. In the *UNIQUE SOURCE* text, you say: "Collecting and illegally redistributing material has no professional dimension; the person who compiles a mix tape for a



SETH PRICE, *SHAPED PIECE*, 2005,
vacuum-formed polystyrene over ropes /
GEFORMTES STÜCK, vakuumgeformtes
Polystyren über Seilen.

friend is not an amateur." It sounds good, but what does it mean? Aren't you cheating? It doesn't mean anything.

SP: I don't think that's true.

DB: It's posing. Everything sounds meaningful because it's seemingly contextualized, but the context you imply sometimes doesn't exist. This isn't a value judgment; I actually like it. It seems to me that you're doing real research, real poetry, and real cheating. Take Marcel Broodthaers: each time you think you understand his work, it slips away. He describes the process of how meaning tries to come into existence.

SP: But art is cheating to begin with.

DB: What can you say about the vacuum-formed breast?

SP: What would you say?

DB: It's ugly. It reminds me of horrible sculpture, of something that shouldn't be done anymore.

SP: But at the same time it's a natural sculptural subject, and it's been one for a long time.

DB: Is that enough reason?

SP: It is an interesting aspect for me.

DB: But certain things lose their function. So why do them?

SP: There's still a lot of information there.

DB: Tell me more.

SP: It takes different kinds of reading. You see the image, the form and the material, and all the history and implications there. Then, in the most literal way, you read the date, which tells you something concrete... but it's not clear where that takes you. And the date is a kind of generic abstraction attached to any piece of art: when was it made, how does that change the reading?

DB: It becomes overloaded, in the same way that the crushed heads are overloaded as images.

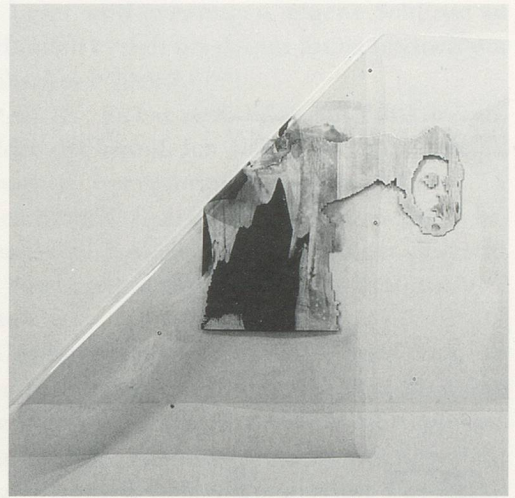
SP: Sometimes images can be overloaded and emptied out at the same time. Things simultaneously fulfill and exhaust themselves. Maybe it's the same with the texts.

DB: Banal lines next to meaningful lines. It undermines hierarchy. In a painting you have ordered space, even in an abstract painting, but not in a digital image, where everything exists on one level. It's at once a surface and a deep space.

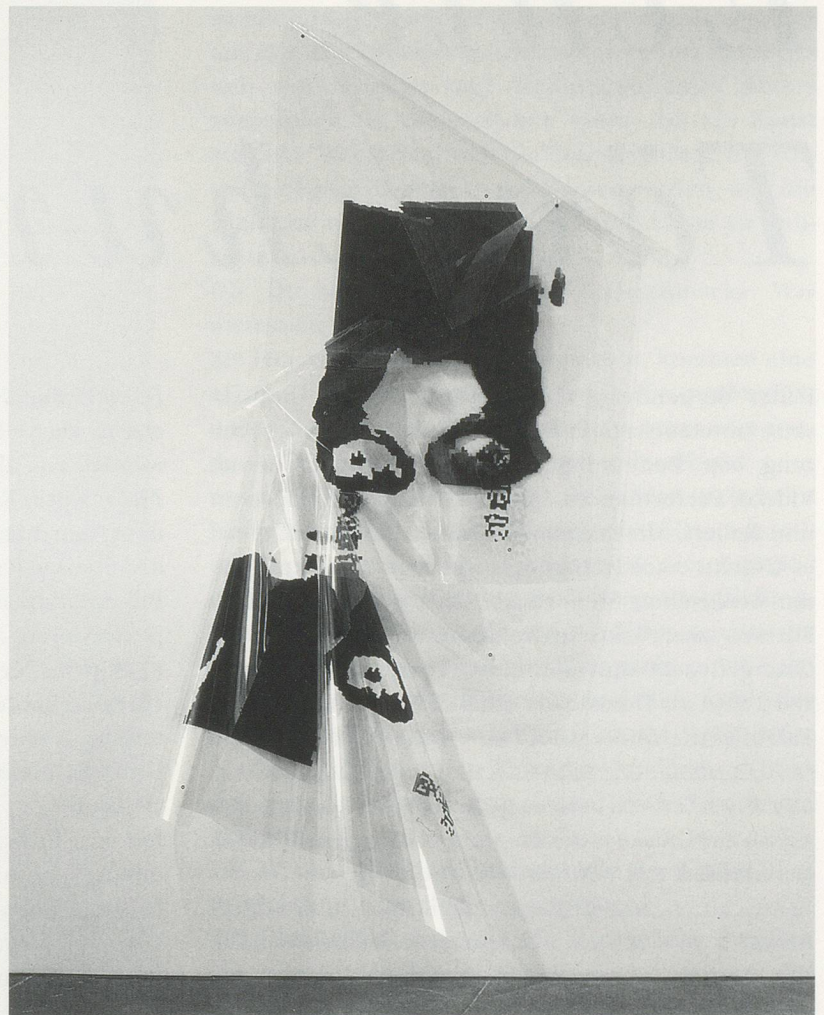
SP: It reminds me of photo appropriation, where you get that strange flatness, but it's still a photograph of something in the world. There was air between the lens and the object, and the air's in the picture too. The scanner works the same way: it captures something you put in front of it. Taking an image from the internet is a bit different. It's possible to take an image that's completely invented, or completely graphic, let's say. But you can't know.

DB: It might sound strange, but this is a time that's too willing to understand things. In the end it turns out that this will is just commercial.

SP: Maybe in good work, or work that sustains itself, there's something missing, something incoherent. I read an interview with J.G. Ballard, and they had asked him about the 9/11 attacks. He thought that one of the things that was so disturbing for people was that there was no apparent meaning. It didn't come with a list of demands, or some political grievance, at least initially. And that's part of the violence. You can think about that effect in terms of an artistic practice. If art is about how things signify, then you're talking about production of meaning, and more importantly, the circulation of certain understandings. Since meaning is always a currency, it can't be separated from distribution and transmission, and therefore it can't be separated from power and economy.



SETH PRICE, *PLASTIC FILM / VIDEO STILL / MAN HOLDING HEAD*, 2005,
silkscreen ink on plastic film, grommets / PLASTIKFILM / VIDEO STILL /
MANN KOPF HALTEND, Siebdrucktinte auf Plastikfolie und Ösen.



DANIEL BAUMANN

Ein Gespräch mit SETH PRICE

Echte Täuschung

Unter Verwendung verschiedener Medien und Ansätze untersucht Seth Price Produktion und Verbreitung von Bedeutung. Sein Werk umfasst Texte, Videos, Performances, Inkjet-«Gemälde», Skulpturen und Reliefs. Mit vakuumgeformtem Kunststoff giesst er Objekte nach, riesige transparente Kunststoffplatten werden mit Siebdruckbildern versehen und zu Formen zerdrückt, bedrohliche Scans werden auf Glas gedruckt und laminiert, Texte werden publiziert, sind als Downloads erhältlich oder werden auf Tafeln fetischisiert. DIGITAL VIDEO EFFECT: SPILLS

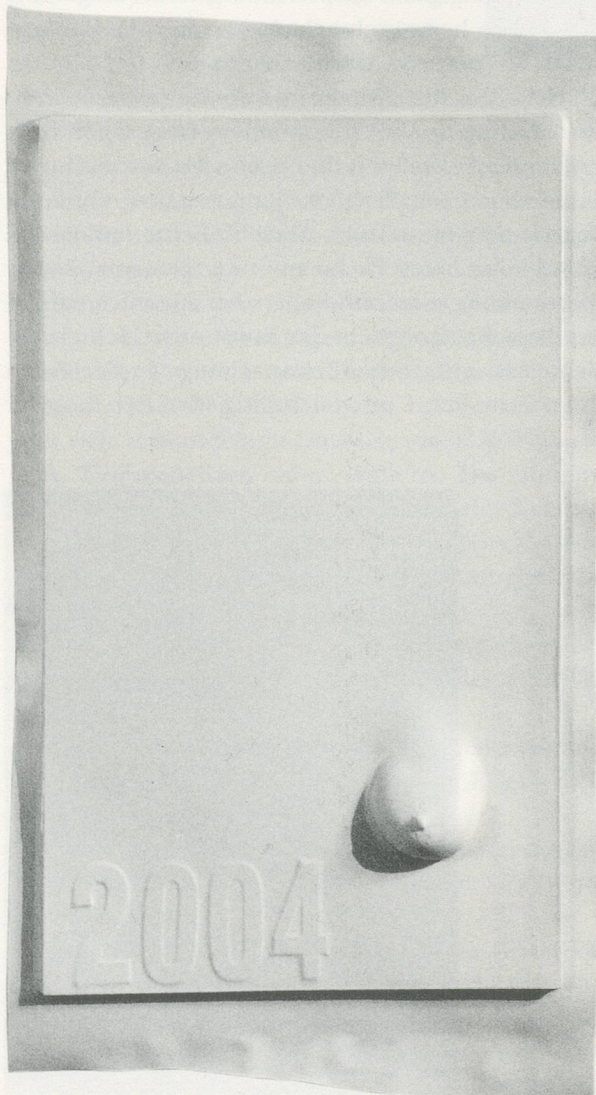
SETH PRICE hat unter anderem bei Reena Spaulings Fine Art, Air de Paris und in der Kunsthalle Basel ausgestellt. Er lebt und arbeitet in New York City.

DANIEL BAUMANN ist Kunstkritiker und freier Kurator. Er ist Leiter der Adolf-Wölfli-Stiftung, Kunstmuseum Bern, und lebt in Basel.

(Überläufe, 2004) präsentiert sich skulptural auf einem Fernsehgerät in Originalverpackung. Es verwendet ein altes, von Joan Jonas gedrehtes *Home Movie*, worin Richard Serra und Robert Smithson mit dem Kunsthändler Joe Helman über Kunst und Geld diskutieren – um das historische Material nur zur Präsentation eines digitalen Bearbeitungseffekts zu pervertieren. Neben Texten wie SPORTS (2005), DISPERSION (Zerstreuung, 2002) und PRESS RELEASE (Pressemitteilung, 2005) – letztere hat als Pressemitteilung mehrere Ausstellungen begleitet, darunter jene von Richard Phillips 2005 in der Friedrich Petzel Gallery in New York – arbeitet Price am fortlaufenden Projekt TITLE VARIABLE (2001–05). Es umfasst vier ursprünglich in Zeitschriften veröffentlichte Texte, wobei er zu jedem Artikel eine Compact Disc in Umlauf gebracht hat. Als Ganzes geht das Projekt den Auswirkungen von sich ändernden Produktionstechnologien in der Musik nach.

DANIEL BAUMANN: Deine Texte bedienen sich der Rhetorik des Journalismus und der Meinungsmache – die «Ich war dabei»-Position, die apodiktischen Aussagen, das direkte Ansprechen der Leser, um eine privilegierte Autor-Leser-Beziehung zu etablieren. Mit Hilfe dieser Tricks wird normalerweise Authentizität begründet, du jedoch nutzt sie wie Filter oder Plug-ins, um deine eigene Autorität zu inszenieren und gleichzeitig Zweifel aufkommen zu las-

SETH PRICE, *DIFFERENT KINDS OF ART*, 2004,
vacuum-formed polystyrene / *VERSCHIEDENE ARTEN VON KUNST*, *vakuumverformtes Polystyren*.



sen. Der Leser wird gezwungen, eigene Schlüsse zu ziehen. Handelt es sich bei deiner Kunst letztlich um ein moralisches Projekt?

SETH PRICE: Es hat tatsächlich mit Ethik zu tun, mit der Idee der Moral. Ich glaube, das gilt für alles, was Menschen hervorbringen. Letzten Endes ist Moral Geschmack. Bearbeiten oder Auswählen bedeutet immer auch Verfälschen – in einem Text tritt das wohl deutlicher zutage als in einer Skulptur.

DB: Wieso?

SP: Im Gegensatz zu einer Skulptur wird Text als etwas rein Diskursives betrachtet. Ein Text hat keine physische Präsenz, keinen Standort; es gibt viele verschiedene Zugänge zu einem Text. Er gibt sich nicht unbedingt als ein Kunstwerk aus, selbst wenn man weiss, dass er von einem Künstler stammt. Vielleicht ist es einfacher, sich auf einen Text einzulassen, der mit der Rhetorik des Journalismus zu tun hat, oder sich von Urteilen und Meinungen eines Autors ansprechen zu lassen als von etwas, das wie Kunst aussieht. Wenn man sich die Texte als Gedichte vorstellt, könnte die Sache etwas klarer werden, weil die Dichtung ein Bereich ist, in dem die Leute an indirekte Aussagen gewöhnt sind.

DB: Du hast gesagt: «Moral ist Geschmack». Was meinst du damit?

SP: Hm, wenn es um Geschmack geht, kommen eine Menge Probleme zur Sprache, die für gewöhnlich unter moralischen Gesichtspunkten betrachtet werden – Fragen über Gerechtigkeit, oder Macht, oder was gut oder schlecht ist. Aber sie werden nicht beim Namen genannt. Zum Beispiel die Klassengesellschaft: Man redet über «schlechten Geschmack», dabei geht es eigentlich um Erziehung oder Bildung. Und aus irgendeinem Grund wird der moralische Aspekt nicht angesprochen. Eine meiner Arbeiten greift auf Geiselvideos zurück, und hier spielt der moralische Gesichtspunkt eine wichtige Rolle, beim Musik-Projekt oder den Kalender-Gemälden geht es dagegen, so könnte man sagen, einfach nur um Ästhetik.

DB: Was hat dich dazu gebracht, die vier Artikel über Produktionstechnologie zu schreiben?

SP: Die Artikel sind nur ein Aspekt des Projekts, zusammen mit den verschiedenen Ausgaben der CDs, den verschiedenen Designs, der Tatsache, dass

man sie kauft, der Kunstteil – der billige Produktteil. Die Artikel sind der kritische Rahmen für das, worum es geht. Wie eine Pressemitteilung. Und sie sind der Teil ohne Form.

DB: Ist es ein persönliches Projekt? Hast du Musik genommen, die dir gefällt?

SP: Am Anfang stand ein persönliches Interesse, aber es ist nicht unbedingt Musik, die mir gefällt – obwohl ich sie dann schätzen lernte. Ursprünglich ging es darum, mir über einige der Dinge Klarheit zu verschaffen, die ein Produkt so werden lassen, wie es schliesslich wird, und nicht anderswie. In den Auswirkungen der digitalen Technik auf die Musikproduktion schienen diese Dinge mehr als deutlich hervorzutreten. Daraufhin nahm ich Musik aus den letzten fünfundzwanzig Jahren unter die Lupe, und bestimmte historische Momente schienen darin beispielhaft für Änderungen in der Produktionstechnologie zu sein. Die Alben präsentieren diese Momente. Die Musik selbst, die Tracks, die man tatsächlich hört, ist eher nebensächlich.

DB: In *UNIQUE SOURCE. ALL NATURAL SUICIDE GANG* (Einzigartige Quelle. Naturbelassene Selbstmordbande, 2005), deinem Text über die Implikationen der Sampler-Technologie, fängst du plötzlich an, über Graffiti zu sprechen. Was ist die Beziehung zwischen den beiden?

SP: Eine rationale Verbindung gibt es nicht. Ich dachte über beides zur selben Zeit nach, das ist die Verbindung. Ich beschäftigte mich mit dieser akademischen Sampler-Musik, die aus einer dichten Theorie und ernsthaften Überlegungen hervorgeht, und diese Ernsthaftigkeit sollte im Essay zum Ausdruck kommen. An einem logischen Aufbau war ich jedoch nicht interessiert. So kam ich auf die Frage der Ähnlichkeiten zwischen den Reproduktionsweisen – dem Samplen einer menschlichen Stimme und der Vorstellung, dass einer ein bestimmtes Graffiti über die ganze Stadt verteilt –, aber es ist schwierig, einen direkten Vergleich anzustellen. Man schwankt zwischen dem Wunsch, Forschungen zu betreiben, der Idee, dass man etwas historisch oder theoretisch erfassen kann, und einer Idee, die der Dichtung, also einem anderen Verständniskonzept, näher steht.

DB: Samplen und Graffiti treffen auf eine ähnliche Weise zusammen, wie in der Dichtung unerwartete

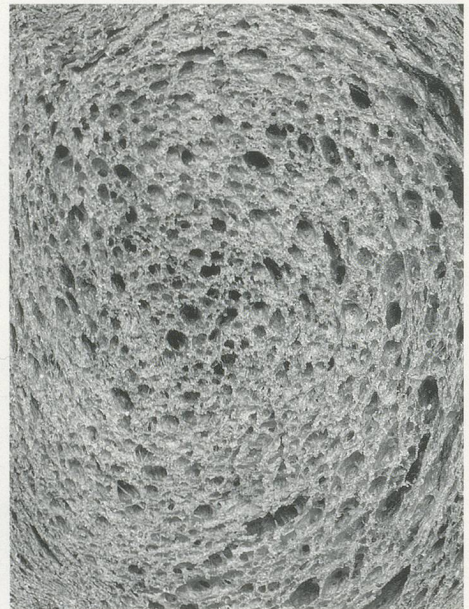
Bilder aufeinander treffen und für eine Sekunde ein überraschend anderes Bild entstehen lassen.

SP: Richtig. Aber man muss bereit sein, sich darauf einzulassen. Der *UNIQUE SOURCE*-Essay (2005) geht am weitesten in diese Richtung, aber sogar beim *EARLY VIDEO GAME SOUNDTRACKS*-Text (2001) war es so, dass die Zeitschrift *In* den Text nur unter der Bedingung veröffentlichen wollte, dass das Zitat von Reyner Banham über *Air Conditioning* gestrichen wird. Das machte nichts, ich hab's später wieder reingesetzt. Die Essays sind nie fertig.

DB: Ich habe deine Arbeit einmal als «Form Terrorismus» bezeichnet. Obwohl gänzlich ernsthaft, ist sie durchgängig von Skepsis untergraben, als glaubte der, der sie hervorgebracht hat, an nichts. Imitierst du echtes Interesse, täuschst du es vor?

SP: Nein. Das Interesse ist irgendwie immer da, muss immer da sein. Aber wir sprechen über einen Kontext, in dem alles Freiwild ist. Alle wissen das. In der Kunst kann man Probleme untersuchen, ohne ein Experte sein zu müssen. Manche Leute halten den Künstler für einen Fachmann oder glauben, dass er immer ein Laie zu sein habe, aber für mich existieren diese Kategorien in der Kunst nicht. Ich glaube nicht, dass etwas wie «Beherrschung» in der Kunst einen Platz hat. Und gleichzeitig wird der Künstler

SETH PRICE, UNTITLED (detail), 2004, scanned image on safety glass, 50–100 CDs with altered hostage-execution video file / OHNE TITEL, gescanntes Bild auf Sicherheitsglas, 50–100 CDs mit modifiziertem Videofilm einer Geiselnötung.



SETH PRICE, DIGITAL VIDEO EFFECT:

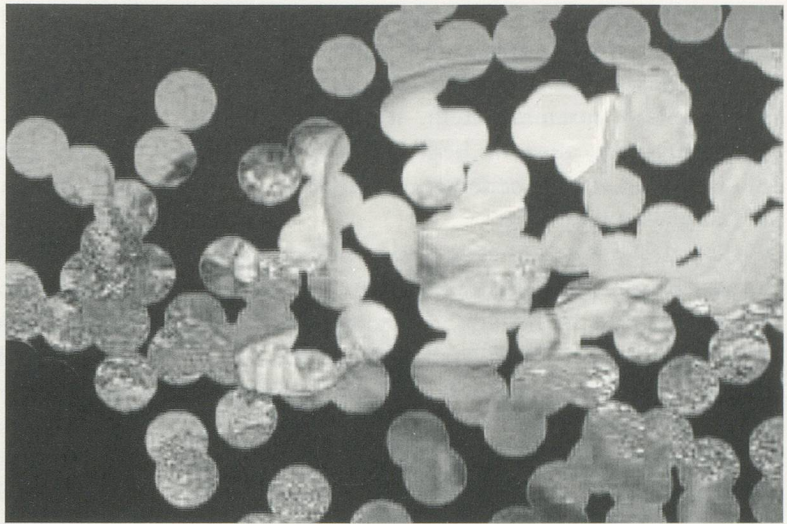
"HOLES," 2003, film still, video loop,

TV/DVD player in its own packaging /

DIGITALER VIDEOEFFEKT: LÖCHER,

Filmstill, Video, TV/DVD Loop,

Abspielgerät in Originalverpackung.



für eine Art Experte gehalten, was zu einer produktiven Verwirrung führt. DB: Offensichtlich bedienen sich die DIGITAL EDITING EFFECT-Videos wie SPILLS und HOLES (Löcher, 2003) der Idee des professionellen oder kommerziellen Tools als einer Art Struktur. Wie bist du dazu gekommen?

SP: Ich habe einfach nur über Videos nachgedacht, habe mich gefragt, wie heute Videos gemacht werden. Dass einfache und billige *Software-Tools* zur Verfügung stehen, scheint den Arbeitsprozess verändert zu haben, und eine dieser Änderungen besteht darin, dass man einen Film sehr leicht zusammenstellen kann, indem man überall Effekte einsetzt. Alles wird auf dieselbe Ebene gebracht, eine graphische Ebene – in Photos hineinführende *Slow Zooms*, ein Text, der über den Bildschirm schwimmt oder zappelt, sich verwandelnde Dinge –, wie in Werbespots oder Titelsequenzen oder Trailern. Das absolute Gegenteil zu den Printmedien. Es ist der Versuch, eine Position einzunehmen, die dem fixierten Bild, und dazu gehört heute auch das traditionelle Filmbild, entgegengesetzt ist.

DB: Im Digitalen befindet sich alles auf derselben Ebene; einen Hinter-/Vordergrund oder eine Verhüllung gibt es nicht mehr.

SP: Ja. Ich wollte sehen, was passiert, wenn man das Bild instrumentalisiert, wenn es vom Effekt nicht mehr zu trennen ist.

DB: In DIGITAL VIDEO EFFECT: «HOLES» verwendest du Bilder extremer Gewalt und Brutalität. Wo kamen diese Bilder her?

SP: Es gibt einige bekannte Websites für Bilder, die für die Mainstream-Medien zu grauenvoll sind, Photos aus Leichenhallen oder Unfallszenen, aber auch Photos aus Jenin. Einige könnten gestellt sein, aber das scheint die Macher dieser Seiten nicht zu inte-

ressieren. Diese Websites erheben keinen Anspruch, irgendwie von Nutzen zu sein, es geht nur ums Schauen. Und darin liegt wohl ihr Nutzen.

DB: Das ist kein neues Phänomen.

SP: Bilder dieser Art sind nichts Neues, aber das Verbreitungsmedium lässt sie jetzt Mainstream werden, und das ist neu.

DB: Was ist die Beziehung zwischen den Effekten, für die du dich entscheidest, der Bildmanipulation, die du vornimmst, und dem vorgefundenen Material, auf das du zurückgreifst?

SP: Zuerst hatte ich die Bilder, und ich wollte sie irgendwie verwenden. Aber sie sind so stark – es handelt sich um sehr aufgeladenes Material. Man kann diese grauenhaften Bilder nicht einfach zeigen; das tun schon die Websites, und sie machen ihren Job gut. Das Joan-Jonas-Material stellt eine ähnliche Herausforderung dar: Wie verwendet man dieses Material, ohne sich zu verbrennen. Wie macht man daraus Kunst?

DB: Die Technik ist also dieselbe wie bei den Texten: Du arbeitest mit rhetorischen Effekten und formalen Tricks, um den Inhalt zu verwischen. Das ist eine Form von Gewalt.

SP: «Gewalt» ist ein grosses Wort.

DB: ... eine «gewalttätige Reaktion» auf etwas?

SP: Vielleicht auf den Kontext des Werks als Kunstwerk. Wenn man bestimmte Parameter dieses Kontexts nur ganz leicht ändert, liest er sich als Gewalt.

DB: Und manchmal erfindest du den Kontext. Im

UNIQUE SOURCE-Text (2005) sagst du: «Material zu sammeln und illegal weiterzugeben hat keine professionelle Dimension; die Person, die ein Mixtape für einen Freund zusammenstellt, ist kein Amateur.» Hört sich gut an, aber was bedeutet das? Du machst dem Leser was vor! Es bedeutet gar nichts.

SP: Das glaube ich nicht.

DB: Es ist eine Pose. Alles hört sich bedeutungsvoll an, weil es scheinbar kontextualisiert ist, doch der Kontext, den du implizierst, den gibt es manchmal nicht. Das ist kein Werturteil; mir gefällt das sogar. Mir scheint, dass du dich mit echter Forschung, echter Dichtung und echter Täuschung beschäftigst. Nimm zum Beispiel Marcel Broodthaers: Jedes Mal, wenn man glaubt, man hätte sein Werk verstanden, stiehlt es sich davon. Er beschreibt den Prozess, wie Bedeutung zu entstehen versucht.

SP: Aber Kunst ist Täuschung.

DB: Was kannst du über die vakuumgeformte Brust sagen?

SP: Was würdest du sagen?

DB: Sie ist hässlich. Sie erinnert mich an schreckliche Skulpturen, an etwas, das der Vergangenheit angehören sollte.

SP: Aber sie ist auch ein natürliches, althergebrachtes Sujet der Bildhauerei.

DB: Ist das Grund genug?

SP: Für mich ist das ein interessanter Aspekt.

DB: Aber bestimmte Dinge verlieren ihre Funktion. Warum sollte man sich damit abgeben?

SP: Dieses Sujet hat noch immer eine Menge zu sagen.

DB: Dann lass mal hören.

SP: Es nimmt verschiedene Lesarten an. Man sieht die Darstellung, die Form und das Material, und die ganzen historischen Bezüge und die Implikationen. Dann, im allerwörtlichsten Sinne, liest man das Datum, das eine konkrete Aussage ist ... aber man weiss nicht, wohin es dich führt. Das Datum ist eine Art generische Abstraktion, die jedem Kunstwerk anhaftet: Wie wirkt sich das Wissen um das Datum auf die Deutung aus?

DB: Das Sujet wird überladen, genau so, wie die zerquetschten Köpfe als Bilder überladen sind.

SP: Manchmal können Bilder überladen und entleert zugleich sein. Dinge erfüllen und erschöpfen sich gleichzeitig. Vielleicht ist es mit den Texten dasselbe.

DB: Banale Zeilen neben bedeutungsvollen. Die Hierarchie wird untergraben. In einem Gemälde gibt es geordneten Raum, selbst in einem abstrakten Gemälde, nicht aber in einem digitalen Bild, wo alles auf nur einer Ebene existiert. Es ist eine Oberfläche und ein tiefer Raum zugleich.

SP: Das erinnert mich an die Photo-Appropriation Art. Trotz dieser seltsamen Flachheit ist eine Photographie zu sehen. Etwas, was in der Welt ist, wurde aufgenommen. Zwischen der Linse und dem Objekt war Luft, und diese Luft ist auch in dem Bild. Der Scanner arbeitet genauso: Er fängt etwas ein, was man ihm vorlegt. Wenn man ein Bild aus dem Internet holt, ist es ein bisschen anders. Möglicherweise holt man sich ein Bild, das ganz und gar erfunden oder ganz und gar graphisch ist. Aber man kann's nicht wissen.

DB: So merkwürdig sich das anhören mag, aber unsere Zeit ist zu sehr gewillt, Dinge zu verstehen. Letzten Endes erweist es sich, dass dieser Wille bloss kommerziell ist.

SP: In guter Kunst oder Kunst, die relevant bleibt, gibt es vielleicht etwas Fehlendes, Inkohärentes. Ich habe mal ein Interview mit J. G. Ballard gelesen, und er wurde auf die Anschläge vom 11. September angesprochen. Zu den Dingen, die die Menschen so verstörten, gehörte für ihn die Tatsache, dass die Anschläge keine offensichtliche Bedeutung hatten. Es gab keine Liste mit Forderungen, es wurde kein politischer Grund genannt, zumindest anfänglich nicht. Und das ist Teil der Gewalt. Man kann diesen Effekt mit dem vergleichen, der von einem Kunstwerk ausgelöst wird. Wenn es in der Kunst darum geht, wie Dinge signifizieren, dann haben wir es mit der Produktion von Bedeutung zu tun und, wichtiger noch, mit dem In-Umlauf-Bringen bestimmter Bedeutungen. Und da Bedeutung immer etwas ist, was in Umlauf gebracht wird, ist sie von Verbreitung und Übertragung – und damit von Macht und Ökonomie – nicht zu trennen.

(Übersetzung: Wolfgang Himmelberg)