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

Herausgeber: Parkett

Band: - (2007)

Heft: 79: Collaborations Marilyn Minter, Jon Kessler, Albert Oehlen

Artikel: Jon Kessler : the machine maker = der Maschinenbauer

Autor: Waxman, Lori / Opstelten, Bram

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-679956

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: 06.01.2026

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

Jon Kessler

JON KESSLER, THE PALACE AT 4 A.M., 2005, mixed media, monitors, cameras, aluminum, large format ink-jet prints, dimensions variable, installation view Kulturstiftung Phoenix Art, Hamburg / DER PALAST UM VIER UHR MORGENS, verschiedene Materialien, Monitore, Kameras, Aluminium, grossformatige Inkjet-Prints, Masse variabel.

(ALL PHOTOS COURTESY JON KESSLER)

THE MACHINE MAKER

LORI WAXMAN

Jon Kessler used to make machines that made art.

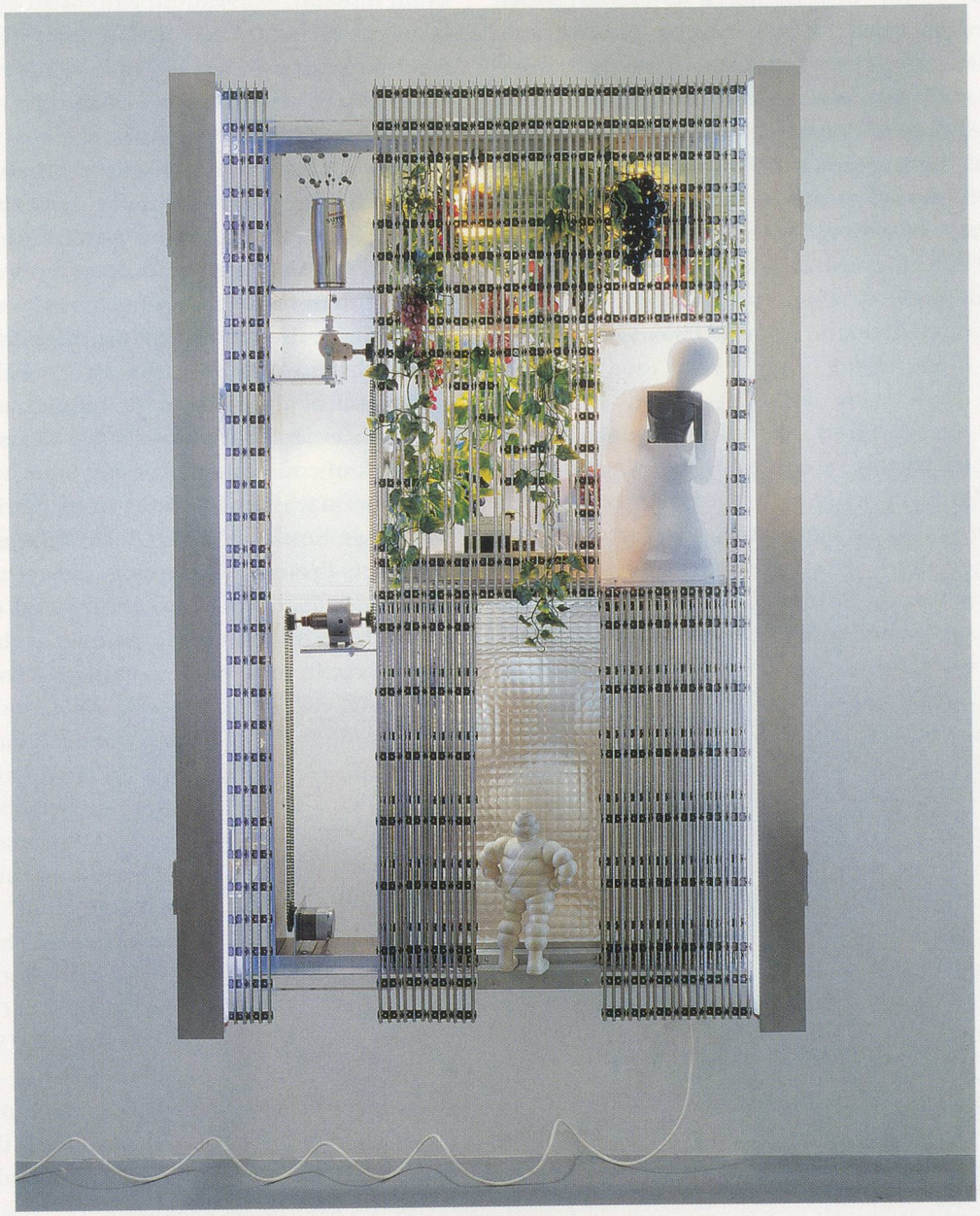
In 1992, one of those machines was called WORD BOX and it made concrete poetry. Picture a tall, nicely finished, off-white rectangular box with an electric cord snaking out from underneath, a contraption that would not have looked out of place in a modernist video arcade, if there were such a thing. Glass panels allowed a series of two-sided black-and-white word paintings to be read from either direction, and revealed the mechanism that raised, shuttled, and lowered them in poetic succession. A different machine, AMERICAN LANDSCAPE #2 (1990), made painterly landscapes behind its glass front. Inside a clean wood console nestled a Technicolor sunset set on a dimmer and a distinctly American vista: a dark, flat plane populated by a little shack, from which emanated the flickering blue glow of a real television set. With an exterior suggestive of TV set cabinetry and an interior that was literally animated, the diorama offered a picturesque scene fit for a television generation.

Various other machines made what might paradoxically be called moving still lifes. CRASHING BY DESIGN (1986) arrayed clusters of fake grapes, a Michelin Man, a Sapporo can, an Italian candy dish, a deco statuette, and a little plastic car on various levels of an elaborate metal framework. The whole functioned as a *vanitas* in action, as various objects spun, rotated, and cast shadows, and the automobile sped endlessly back and forth, clocked by a speedometer. The *Ikebana* series from 1994 consisted of aluminum wall-mounted light boxes against which were arrayed color-separated duratrans. The transparencies presented photographs of individual Japanese-style flower arrangements, but motorized gizmos shifted them continuously such that they added up to a single still life for only a moment—then kept on moving.

A large batch of machines from the 1980s made shadow play pieces. Inside wall-mounted structures sat a hodgepodge of mixed media, from twigs and miniature ships to human figurines and a toy dump truck; in front of them hung glass or plastic screens against which a variety of ingenious light systems cast evocative shadows. Motors and gears angled a branch thisaway or moved a plastic soldier thataway, adding to the projection's effect. The kind of secrecy that makes a magic lantern magic wasn't part of the game, however. Seen from the side, works like GARAGE (1987) revealed how their elegant silhouettes derived from setups as basic as a painted-over Fisher Price garage rotating on a bicycle chain, illuminated by a single bulb.

There were other kinds of machines, too. Machines that made music, like the elephantine MUSIC BOX (1992)—a medieval contraption of

LORI WAXMAN teaches at the School of the Art Institute of Chicago and is a doctoral candidate at the Institute of Fine Arts, New York University.



JON KESSLER, CRASHING BY DESIGN, 1986, mixed media, lights and motors, 72 x 47 x 27" /
ABSICHTLICHER ZUSAMMENSTOSS, verschiedene Materialien, Lampen und Motore, 183 x 119,5 x 183 cm.

wood, steel, and leather that enlarged the simplest of musical mechanisms to a frightful scale. And the charmingly wonky ARTS ET MÉTIERS (1989), which repurposed an old bellows, telescope, phonograph, and wooden barrel, along with sundry vacuum cleaner hoses, into a concerto of moans, squeals, and squeaks. And there were machines that made theater, like the witty MARCELLO 9000 (1994), in which one colorful upright cabinet rolled toward another, both of them based on sixties IBM mainframe computers. When they meet, the audio reels stored inside their shells sprang anthropomorphically into an impassioned dialogue from *La Dolce Vita*.

So, as I was saying, Jon Kessler used to make machines that made art. Or rather, he made machines that aspired to make something that looked more or less recognizably like a number of different forms of art. Which is a rather convoluted way of saying that he made machines that parodied art, but then there are simpler ways of making concrete poetry than by fashioning a human-size mechanism to display a series of word paintings. It's called pen and paper. No one would accuse Jon Kessler of taking the simple way out.

After a ten-year hiatus, Kessler has since 2004 been making art again. He still makes machines, but the machines that he makes don't themselves make art, or something that intentionally takes the guise of art. Which is not to say that they aren't up to their old parodic tricks. On the contrary, they most certainly are. But along with the times, their subject has basically gone to hell: from the culture shock of automaton art to the shock and awe of smart bombs, from cultural politics to the politics of war.

Take THE CHERYL PICTURES, a machine from 2004 in which a naked child's doll rotates continuously at the end of a wooden arm, atop an ad-hoc metal stand. A small surveillance camera tracks Cheryl's every move, capturing the effect of gravity on her long red hair and her mobile plastic eyelids. An adjacent LCD screen plays the resulting video feed, and there's Cheryl in close-up, smiling like she's having the time of her life, hair blowing in the breeze, eyes closing in delight or some such pleasure—when in reality she's undergoing a mechanical version of sit and spin, baby, sit and spin. A relentless, violent situation can appear astonishingly pleasant when translated onto a closed-circuit monitor, even, it seems, without the help of an editor.

Then there's ONE HOUR PHOTO, also 2004, wherein dozens of World Trade Center picture postcards pass by another tiny security camera. Dangling from a contraption that looks like a cross between a chicken rotisserie and a conveyer belt, the images shuttle horizontally toward the camera one by one before lifting up to make way for the next. The resulting live feed produces something far more disturbing than these parts would imply: a highly pixilated image that zooms nauseatingly into the Twin Towers over and over again, as if positioned in the cockpit of a plane about to hit. It's a first-person shooter view, from the perspective of a pilot terrorist, as bereft of consequences as any other video game.

These machines formed two of the independent stations in Kessler's 2004 "Global Village Idiot" show at Deitch Projects. Collapsing the terms global village and village idiot into an apt and timely shorthand, the exhibition's title pointed at the US's presidential cretin and the devastatingly broad effects of his actions, as at a number of other undeniable and undeniably foul situations, among them the beauty system wherein a not-very-Brazilian-looking Brazilian woman named Gisele Bündchen becomes the world standard for all that is female and desirable.

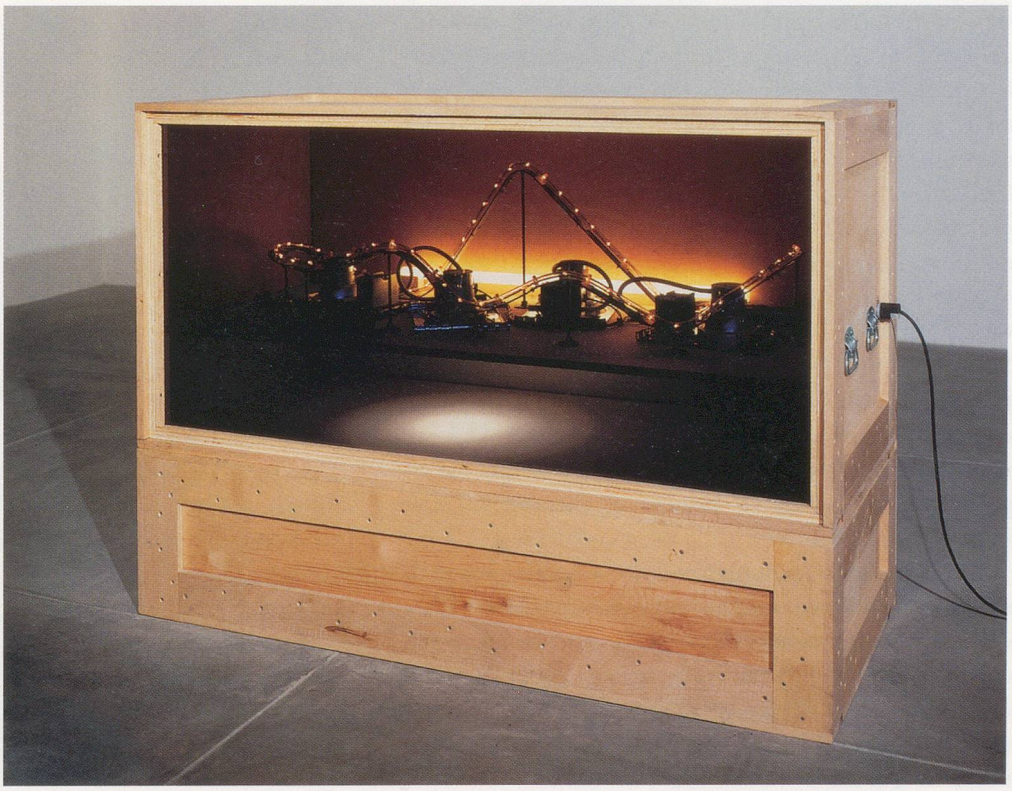
As self-sufficient, closed-circuit machines, the various stations in "Global Village Idiot" aggressively sent up instances of intercontinental horror, all of them functioning on mindless autopilot, all of them hauntingly familiar. But with THE PALACE AT 4 A.M., his gargantuan 2005 installation at P.S. 1, Kessler created a machine that went beyond all previous parodic episodes. He made a machine that apes the machine—the media machine, the political machine, the war machine—in all its manipulative, incessant, interconnected ubiquity.

Titled after Alberto Giacometti's seminal surrealist sculpture of 1932, Kessler's THE PALACE AT 4 A.M. also recalls two present-day citadels, equally populated by bizarre happenings: the bombed-out royal house of Saddam Hussein run amok with U.S. soldiers, and the White House, where who knows what the Bush administration gets up to at odd hours of

the night. In Kessler's PALACE, 300 monitors stream live feeds from some 60 video cameras sited around the exhibition space, while forty-odd kinetic sculptures set various image schemes in motion, generating yet more media for broadcast on those screens. Billboard pix of Bush, his marauding army, Saddam's demolished palace, and a sprawling naked woman loom over everything as central motifs, to be endlessly repeated through video feedback loops. Doorways cut into the billboard panels implicate viewers as they enter and exit, as do cameras that catch viewer and blunt background image juxtaposed. Smaller images proliferate endlessly—luxury automobiles, American soldiers, fiery explosions, dusty bombed-out neighborhoods, applauding politicians, the World Trade Center ruins, dark shirtless men with arms raised in surrender. Torn from glossy magazines, reconfigured, repurposed, recorded, and replayed, some of these pictures are recognizable, some not, but each is as much a part of the dizzying, deafening image stream as is any other—as is the viewer, too.

Individual machines make their particular parodies, some more pointed than others. SHOCK AND AWE (2005) points a camera out the gallery window onto the Long Island City industrial landscape, capturing it along with the outline of a fiery sky pasted onto the glass windowpane. Fed to a monitor, the two images flatten into one and presto, it's April 2003 all

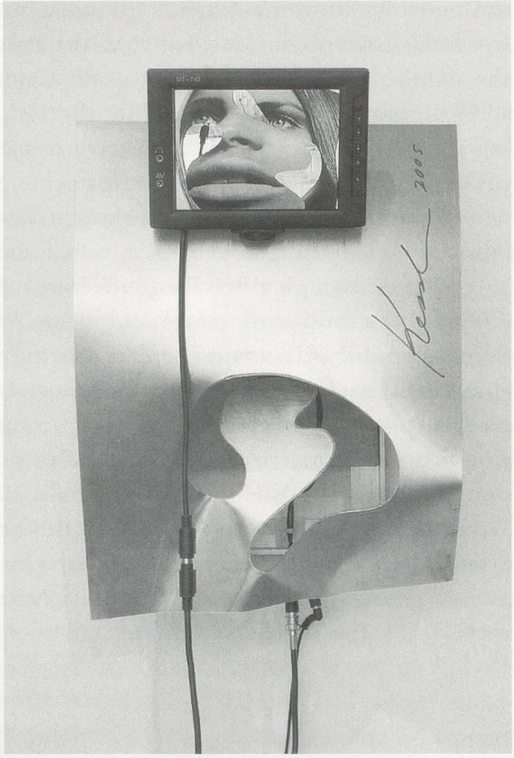
JON KESSLER, AMERICAN LANDSCAPE, 1989, wood, glass, steel, lights, Plexiglas, electronics and motor, 49 x 67 x 29" / AMERIKANISCHE LANDSCHAFT, Holz, Glas, Stahl, Lampen, Plexiglas, Elektronik und Motor, 124,5 x 170 x 73,5 cm.

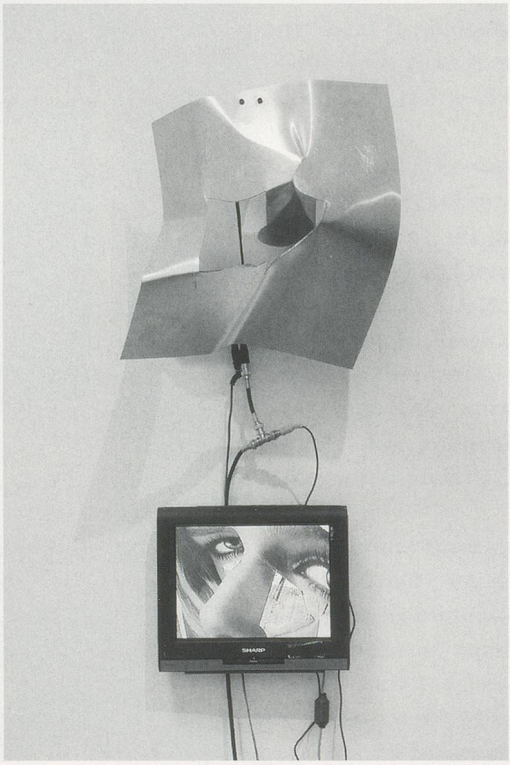


over again, only this time the target isn't Baghdad, it's Queens. Elsewhere a flock of machines called SWANS (2005) film the viewer through irregular holes cut into warped sheets of aluminum, the flipside of which are covered in headshots of glossy models. Small LCD screens spit the double faces back out, collapsed together and looking like animated versions of Hannah Höch's *From an Ethnographic Museum* series from the mid-1920s, but with a devastating twist: amid the distorted noses and slashed cheeks, the viewer's own live face stares helplessly out.

Everything is connected to everything else in THE PALACE AT 4 A.M. Images picked up on this camera or generated via that machine transmit incessantly to any of a dozen banks of monitors. Viewers watch those monitors under the surveillance of other video cameras, themselves hooked up to monitors. Amid it all hang three miles of wiring and cables, visibly tracing the connections along which data and electricity shuttle from one device to another. Everything is exposed: where the images come from, where they're going, and most importantly how they're being manipulated. This is no high-tech operation, leaving viewers helpless in the face of some sophisticated, invisible security system with a brilliant digital brain. It's radically different from the everyday media spectacle, wherein covertly altered facts and figures get directed along lines drawn by political interests and focus groups; soldiers believe they're bombing Baghdad in revenge for 9/11, others think they're chasing down WMDs, and it's the "unknown unknowns" (as opposed to the "known unknowns") we're told to watch out for. Unnervingly low tech and transparent, THE PALACE AT 4 A.M. instead lays everything out in plain sight—and still the viewer is impotent. Exposed or not, the spectacle remains unstoppable and voracious. To hope for a power outage would be as pathetic and hollow a victory as turning off the nightly news.

Even as the mechanism of their participation is made clear, viewers can't escape the machine. It's a devastating demonstration of how we are all implicated, no matter how carefully we may try to keep out of the crosshairs. We're all caught in them—lucky for us they're the crosshairs of a video camera and not a machine gun.





JON KESSLER, SWAN #7, 2005, mixed media, monitor, camera, aluminum, found image, variable dimensions / SCHWAN #7, verschiedene Materialien, Monitor, Kamera, Aluminium, gefundenes Bild, Masse variabel. JON KESSLER, SWAN #1, 2005, mixed media, monitor, camera, aluminum, found image, dimensions variable / SCHWAN #1, verschiedene Materialien, Monitor, Kamera, Aluminium, gefundenes Bild, Masse variabel.

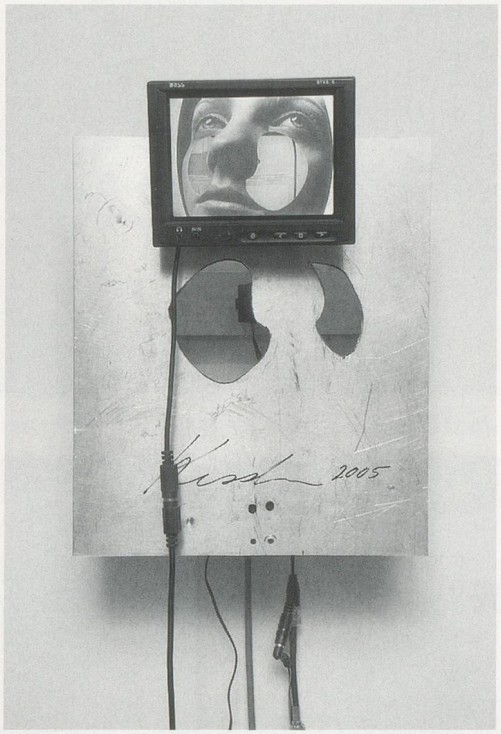
Der Maschinenbauer

LORI WAXMAN

Früher baute Jon Kessler Maschinen, die Kunst machten.

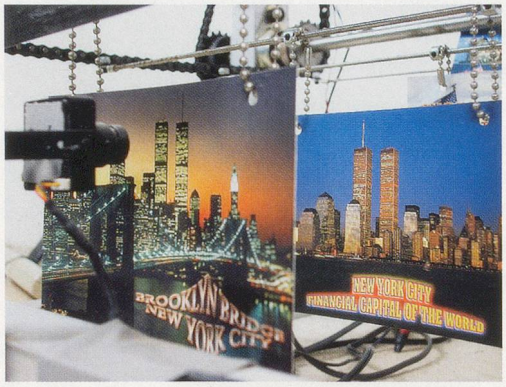
Eine dieser Maschinen aus dem Jahr 1992 hiess WORD BOX und machte konkrete Poesie. Man stelle sich einen hohen, rechteckigen Kasten mit Lackanstrich in gebrochenem Weiss und einem daraus hervorschlängelnden Elektrokabel vor, einen Apparat, der in einer modernistischen Videospielhalle, wenn es denn so etwas gäbe, durchaus am richtigen Ort gewesen wäre. Glasscheiben gaben den Blick frei auf eine Reihe beidseitig bemalter schwarz-weisser Wortbilder, die sich von beiden Seiten lesen liessen, und auf den Mechanismus, der sie in einer poetischen Folge hochzog, hin und her schob und senkte. Eine andere Maschine mit dem Titel AMERICAN LANDSCAPE # 2 (1990) schuf hinter ihrer Glasfront malerische Landschaften. Im Innern eines makellosen Holzkastens breitete sich vor der Kulisse eines durch einen Dimmer geregelten Technicolor-Sonnenuntergangs eine ausgesprochen amerikanische Szenerie aus: eine dunkle, flache Ebene mit einem Schuppen, getaucht in das blaue Flimmern eines echten Fernsehgeräts. Mit seiner äusseren Hülle, die an Fernsehmöbel erinnerte, und seinem buchstäblich animierten Innern bot das Diorama eine pittoreske Szene, wie geschaffen für eine Fernsehgeneration.

Andere Maschinen erzeugten, auf einen paradoxen Begriff gebracht, bewegte Stillleben. CRASHING BY DESIGN (Absichtlicher Zusammenstoss; 1986) präsentierte ein Arrangement aus künstlichen Trauben, einem Michelin-Männchen, einer Sapporo-Bier-

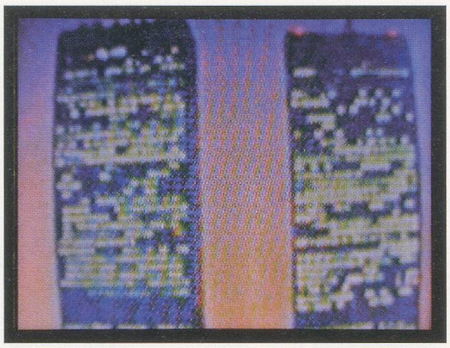


JON KESSLER, SWAN #4, 2005, mixed media, monitor, camera, aluminum, found image, dimensions variable / SCHWAN #4, verschiedene Materialien, Monitor, Kamera, Aluminium, gefundenes Bild, Masse variabel.

LORI WAXMAN doziert an der School of the Art Institute of Chicago und ist Doktorandin am Institute of Fine Art der New York University.



JON KESSLER, ONE HOUR PHOTO, 2004, mixed media, camera, monitor, postcards, lights, motor, 39 x 26 x 74" / verschiedene Materialien, Kamera, Monitor, Postkarten, Lampen, Motor, 99 x 66 x 188 cm.



dose, einer italienischen Süssspeise, einer Deko-Skulptur und einem kleinen Plastikauto auf verschiedenen Ebenen eines aufwändigen Metallgerüstes. Das Ganze funktionierte wie ein bewegtes Vanitas-Stillleben, da verschiedene Objekte sich drehten, wirbelten und Schatten warfen, während das Auto, gemessen von einem Tachometer, endlos hin und her raste. Die *Ikebana*-Serie aus dem Jahr 1994 bestand aus aufgehängten Leuchtkästen aus Aluminium, vor denen farbgetrennte Duratrans-Grossformatdias angebracht waren. Die Dias zeigten Photos eines Blumenarrangements in japanischem Stil, wurden aber durch eine motorisierte Vorrichtung ständig hin- und hergeschoben, sodass sie lediglich einen Augenblick lang ein einheitliches Stillleben bildeten – und sich dann wieder verschoben.

Eine ganze Reihe von Maschinen aus den 80er Jahren produzierten Schattenspiele. In an die Wand gehängten Gebilden war ein Mischmasch von verschiedenen Materialien angebracht, von Zweigen und Miniaturschiffen bis zu kleinen Menschenfigürchen und einem Spielzeugkipper. Vor diesen hing eine Projektionsfläche aus Glas oder Plastik, auf die elaborierte Lichtsysteme beziehungsreiche Schatten warfen. Motoren und Vorrichtungen bogen einen Ast in die eine Richtung und schoben einen Plastiksoldaten in die andere Richtung, was die Wirkung der Projektion noch steigerte. Die Verborgenheit, der die Laterna Magica ihre Magie verdankt, fehlte hier allerdings. Von der Seite gesehen, gaben Arbeiten wie GARAGE (1987) preis, wie ihre eleganten Schattenrisse von ganz elementaren Anordnungen – in diesem Fall einer sich auf einer Fahrradkette dre-

henden, von einer einzigen Glühbirne angestrahlten Fisher-Price-Spielzeuggarage – herrührten.

Es gab auch andere Maschinen, solche, die Musik machten, wie die wuchtige MUSIC BOX (1992), ein mittelalterlich anmutendes Gerät aus Holz, Stahl und Leder, das den schlichten Mechanismus einer Musikdose in beängstigende Dimensionen vergrösserte. Und die reizvoll schräge Arbeit ARTS ET MÉTIERS (1989), bei der ein alter Blasebalg, ein Teleskop, ein Grammophon und ein Holzfass zusammen mit diversen Staubsaugerschläuchen für ein Konzert aus Gestöhne, Gequietsche und Gekreische zweckentfremdet wurden. Und es gab Maschinen, die Theater machten, wie die witzige Arbeit MARCELLO 9000 (1994), bei der ein bunter hoher Schrank auf einen anderen zurollte. Wenn die beiden Schränke, Nachbildungen von IBM-Grossrechnern aus den 60er Jahren, sich schliesslich berührten, stimmten die in ihrem Innern angebrachten Tonbänder anthropomorphisch einen leidenschaftlichen Dialog aus *La Dolce Vita* an.

Jon Kessler baute früher also, wie gesagt, Maschinen, die Kunst machten, oder genauer: Maschinen, die etwas machen wollten, worin man verschiedene Arten von Kunst mehr oder weniger wiedererkennen konnte. Was weniger umständlich ausgedrückt heissen soll, dass er Maschinen baute, die Kunst parodierten. Allerdings gibt es eben auch weniger aufwändige Methoden, konkrete Poesie zu machen, als die, einen Mechanismus in Menschengrösse zu gestalten, um eine Reihe von Wortbildern vorzuführen. Wie wär's mit Kugelschreiber und Papier? Man kann Jon Kessler nicht vorwerfen, dass er sich die Sache leicht macht.

Nach zehnjähriger Unterbrechung macht Kessler seit 2004 wieder Kunst. Er baut nach wie vor Maschinen, nur produzieren die Maschinen, die er baut, selbst keine Kunst oder etwas, das sich bewusst den Anschein von Kunst gibt. Was nicht heissen sollte, dass sie nicht ihre alten parodistischen Tricks auf Lager haben. Ganz im Gegenteil. Nur haben sie thematisch gesehen – wie die Zeiten – eine mörderische Wende genommen: vom Kulturschock der Automatenkunst zum Schock, der den Feind überrumpelnden intelligenten Bomben, von der Kulturpolitik zur Politik des Krieges.

Nehmen wir zum Beispiel THE CHERYL PICTURES, eine Maschine aus dem Jahr 2004, bei der eine nackte Kinderpuppe sich am Ende einer Holzlatte auf einem improvisierten Metallständer ununterbrochen im Kreis dreht. Eine kleine Überwachungskamera verfolgt jede Bewegung Cheryls und verzeichnet die Auswirkungen der Schwerkraft auf ihr langes rotes Haar und ihre beweglichen Augenlider aus Plastik. Auf einem LCD-Bildschirm werden die eingespeisten Videoaufnahmen abgespielt, und dort ist Cheryl in Grossaufnahme zu sehen, lächelnd, als amüsierte sie sich prächtig, während ihr Haar im Luftstrom weht und ihre Augen sich vor Vergnügen oder irgendetwas in der Art schliessen – obwohl sie tatsächlich einer erniedrigenden Situation unterworfen ist: Die Ärmste ist gezwungen, sich endlos im Kreis zu drehen. Eine Situation rücksichtsloser Grausamkeit kann auf dem Monitor einer Überwachungsanlage erstaunlich freundlich wirken.

Dann ist da die ebenfalls 2004 entstandene Arbeit ONE HOUR PHOTO, bei der Dutzende von Ansichtskarten des World Trade Center an einer winzigen Überwachungskamera vorüberziehen. Die Bilder baumeln an einer Vorrichtung, die wie ein Mittelding zwischen einem Brathähnchengrill und einem Fliessband wirkt, und werden jeweils waagerecht vor der Kamera hin- und hergeschoben, bis sie sich nach oben bewegen und dem nächsten Bild Platz machen. Die direkt auf einen Monitor übertragenen Videobilder sind wesentlich beunruhigender, als es die einzelnen Postkarten vermuten lassen: eine stark gepixelte Aufnahme, die immer wieder in einer Bewegung auf die Twin Towers zoomt, so, als zeige es den Blick aus dem Cockpit eines Flugzeuges unmittelbar vor dem Einschlag. Es ist eine Aufnahme aus der Perspektive eines das Flugzeug steuernden Terroristen, nur folgenlos wie ein Videospiel.

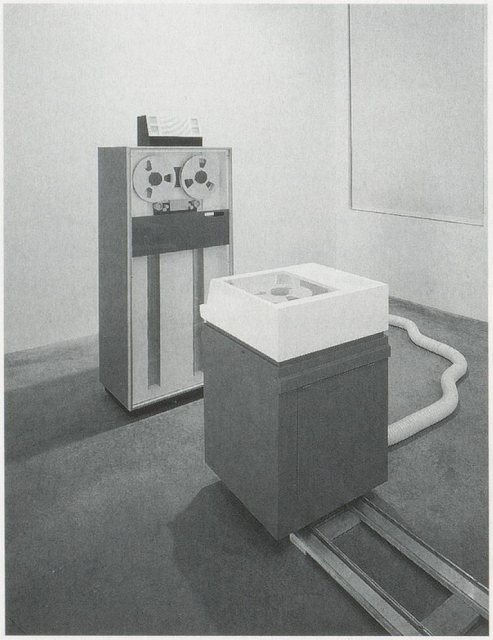
Diese Maschinen bildeten zwei der unabhängigen Stationen in Kesslers Ausstellung «Global Village Idiot» 2004 bei Deitch Projects. Der die Begriffe «globales Dorf» und «Dorftrottel» zu einem zeitgemässen Kürzel verknüpfende Titel der Ausstellung verwies auf den Kretin im Amt des US-Präsidenten und die verheerenden, weitreichenden Folgen seines Tuns wie auch auf eine Reihe anderer unbestreitbarer Missstände, darunter das Geschäft mit der Schön-

heit, das eine nicht sehr brasilianisch aussehende Brasilianerin namens Gisele Bündchen zum weltweiten Massstab für alles Weibliche und Begehrenswerte erhebt.

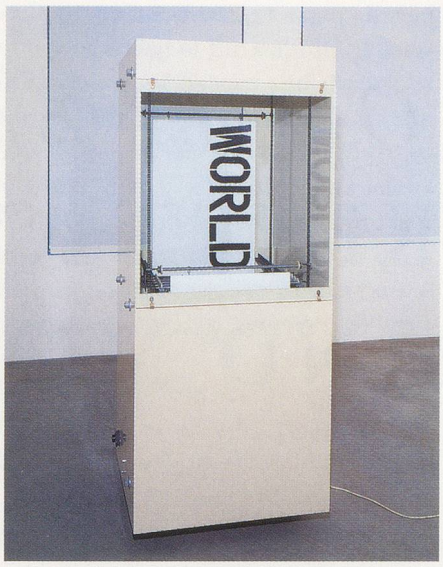
Die für sich stehenden Maschinen, die die verschiedenen Stationen in «Global Village Idiot» bildeten, machten Beispiele interkontinentalen Schreckens zum Gegenstand einer aggressiven Parodie – angetrieben von einer geistlosen Automatik, wirkten sie albtraumhaft vertraut. Mit THE PALACE AT 4 A.M., der gigantischen Installation, die er 2005 in P.S. 1 zeigte, schuf Jon Kessler allerdings eine Maschine, die alle vorhergehenden parodistischen Episoden übertraf. Er baute eine Maschine, die den Medienapparat, den politischen Apparat, die Kriegsmaschine – in ihrer ganzen manipulativen, unablässig, miteinander verquickten Allgegenwart imitierte.

Der Titel von THE PALACE AT 4 A.M. ist der richtungweisenden surrealistischen Skulptur Alberto Giacomettis aus dem Jahr 1932 entlehnt und erinnert gleichzeitig an zwei heutige Zitadellen, Schauplätze bizarrer Vorgänge: den ausgebombten, von US-Soldaten überrannten Palast Saddam Husseins in Bagdad und das Weisse Haus in Washington, wo die Regierung Bush zu spätnächtlicher Stunde Gott weiss was treibt. In Kesslers PALACE zeigen 300 Bildschirme direkt eingespeiste Aufnahmen von rund 60 Videokameras, die über die Ausstellungsräume verteilt sind, während mehr als 40 kinetische Plastiken verschiedene Bildarrangements in Bewegung setzen und so weiteres Material zur Übertragung auf den Bildschirmen liefern. Überdimensionale Bilder von Bush, seiner marodierenden Armee, von Saddams zerstörtem Palast und einer liegenden Nackten überragen das Ganze wie zentrale, durch die immer wieder eingespeisten Videoschleifen endlos wiederholte Motive. Durch Durchgänge in den grossen Bildwänden werden Betrachter beim Betreten oder Verlassen der Räume in das Ganze mit einbezogen, und Kameras, die die Betrachter vor schonungslosen Hintergrundbildern einfangen, tun dasselbe. Kleinere Bilder wiederholen sich unendlich – Luxusautos, amerikanische Soldaten, Feuerbälle explodierender Bomben, staubige ausgebombte Stadtviertel, Beifall klatschende Politiker, die Trümmer des World Trade Center, dunkelhäutige, hemdlose Männer mit zum Zeichen der Kapitulation erhobenen Armen. Manche dieser aus Hochglanzmagazinen herausgerissenen Bilder, die umgestaltet, zweckentfremdet, mit der Videokamera aufgenommen und wieder abgespielt wurden, sind wiedererkennbar, andere nicht, alle aber sind gleichermassen Teil der Schwindel erregenden, betäubenden Bilderflut – genauso wie der Betrachter selbst.

Einzelne Maschinen treiben ihre spezifischen Parodien, einige unmissverständlicher als andere. SCHOCK AND AWE (2005) etwa richtet eine Kamera aus dem Fenster eines Ausstellungsraums und fängt die Industrielandschaft von Long Island City zusammen mit einem auf die Glasscheibe des Fensters geklebten Bild eines brennenden Himmels ein. Auf



JON KESSLER, MARCELLO 9000, 1994, mixed media, lights, motors, audiotape, 60 x 27 x 162" / verschiedene Materialien, Lampen, Motore, Tonband, 152,5 x 68,5 x 411,5 cm.



JON KESSLER, WORD BOX, 1992, wood, glass, acrylic and enamel on plywood, gears, chain, lights, motor, 76 x 32 x 33", collaboration with Paul Auster (text) and Christopher Wool (paintings) / WORTKISTE, Holz, Glas, Acryl und Email auf Sperrholz, Getriebe, Kette, Lampen, Motor, 193 x 81 x 83 cm, in Zusammenarbeit mit Paul Auster (Text) und Christopher Wool (Bilder).

dem Monitor, gehen die beiden Bilder nahtlos ineinander über, und schon schreiben wir wieder April 2003, nur ist das Ziel diesmal nicht Bagdad, sondern Queens. Ein weiteres Beispiel bietet die Schar von Maschinen mit dem Titel SWANS (2005), die aus verbogenen Aluminiumblechplatten bestehen, in die unregelmässige Löcher geschnitten sind. Videokameras hinter den Blechplatten filmen durch die Löcher den Betrachter und mit diesem die Nahaufnahmen der Gesichter glamouröser Models, mit denen die Blechplatten auf der Innenseite überzogen sind. Kleine LCD-Bildschirme spucken die Doppelgesichter wieder aus, die wie bewegte Photomontagen in Anlehnung an Hannah Höchs Collagenserie «Aus einem ethnographischen Museum» aus der zweiten Hälfte der 20er Jahren wirken, allerdings mit einer niederschmetternden Wendung: Inmitten der verzerrten Nasen und aufgeschlitzten Backen starrt hilflos das Live-Gesicht des Betrachters heraus.

In THE PALACE AT 4 A.M. hängt alles miteinander zusammen. Bilder, die von dieser Kamera erfasst oder durch jene Maschine erzeugt werden, werden unablässig auf ein Dutzend Bildschirmaggregate übertragen. Die Betrachter blicken auf diese Bildschirme unter dem wachsamen Auge anderer Videokameras, die ihrerseits wieder an Monitoren angeschlossen sind. Inmitten des Ganzen hängen fast fünf Kilometer Leitungen und Kabel, die materiellen Träger der Verbindungen, über die Daten und Elektrizität zwischen den verschiedenen Geräten hin- und hergeschickt werden. Alles ist sichtbar gemacht: woher die Bilder kommen, wohin sie gehen und vor allem, wie sie manipuliert werden. Es ist dies kein Hightech-Vorgang wie irgendein hoch kompliziertes, unsichtbares Sicherheitssystem mit einem brillanten digitalen Gehirn, dem sich der Betrachter machtlos gegenübersieht. Es unterscheidet sich ganz grundlegend vom tagtäglichen Medienspektakel, in dem frisierte Fakten und Zahlen je nach politischen Interessen und Vorgaben kanalisiert werden, sodass Soldaten glauben, sie bombardierten Bagdad als Rache für den 11. September oder sie seien auf der Jagd nach Massenvernichtungswaffen, während man uns sagt, wir sollten uns hüten vor den «Dingen, von denen wir nicht wissen, dass wir sie nicht wissen» (im Unterschied zu «den Dingen, von denen wir wissen, dass wir sie nicht wissen»). THE PALACE AT 4 A.M. ist technisch gesehen irritierend unbedarft, transparent und führt alles sichtbar vor Augen – und dennoch ist der Betrachter machtlos. Ob blossgestellt oder nicht, das Spektakel bleibt unersättlich und ist so oder so nicht aufzuhalten. Auf einen Stromausfall zu hoffen wäre ein ebenso erbärmlicher und hohler Sieg wie die Abendnachrichten abzuschalten.

Selbst wenn der Mechanismus die Einbeziehung des Betrachters offenlegt, kann er sich der Maschine nicht entziehen. Es ist eine niederschmetternde Demonstration unser aller Verstrickung, ungeachtet all unserer Bemühungen, ausserhalb des Fadenkreuzes zu bleiben. Wir sind darin gefangen und können von Glück reden, dass es sich um das Fadenkreuz einer Videokamera und nicht eines Maschinengewehrs handelt.

(Übersetzung: Bram Opstelten)