

Josiah McElheny : play and display = Spiel und Auslage

Autor(en): **Joseph, Branden W. / Geyer, Bernhard**

Objektyp: **Article**

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

Band (Jahr): - **(2009)**

Heft 86: **Collaborations John Baldessari, Carol Bove, Josiah McElheny, Philippe Parreno**

PDF erstellt am: **26.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-680979>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

BRANDEN W. JOSEPH

PLAY and DISPLAY

Josiah McElheny's *MODEL FOR A FILM SET (THE LIGHT SPA AT THE BOTTOM OF A MINE)* (2008) consists of an irregular curtain wall of clear hexagonal glass bricks, forming a backdrop against which stacks of colored glass cubes and hexagons rise in a vaguely architectural scene. Like all of McElheny's work, *MODEL*'s apparent simplicity opens onto complex interactions of abstraction and representation, art and design, objecthood and fiction. The "light spa" it ostensibly models is that of "The Light Club of Batavia," a "ladies' novelette" by visionary architect and writer Paul Scheerbart, which recounts a secret pact to transform an abandoned mine shaft into a fantastic setting of Tiffany glass.¹⁾ McElheny's reference to Scheerbart, also invoked in *THE ALPINE CATHEDRAL AND THE CITY-CROWN* (2007), augments his sculpture's dialectical resonances. For although Scheerbart's ideas informed the glass and steel of In-

ternational Style Modernism—inspiring the likes of Bruno Taut and Mies van der Rohe—they also envisioned an unrealized alternative of brightly-hued glass, enamel, porcelain, majolica, and ornamented concrete. "I should like to resist most vehemently the undecorated 'functional style,'" declared Scheerbart in no uncertain terms, "for it is inartistic."²⁾

MODEL features in the movie *LIGHT CLUB* (2008), a collaboration between McElheny and Jeff Preiss, wherein a continuous panning and rotating shot renders its curtain wall a vitreous waterfall as well as an analogue for the filmstrip running through the projector. In its brightness, simplicity, tactility, and miniaturization, however, McElheny's sculpture calls to mind less a movie set than a set of children's blocks, arranged into an imaginary landscape for a model train. The resemblance only enhances McElheny's Scheerbartian reference. For according to Walter Benjamin, the oddly-formed beings who populate Scheerbart's science fiction—from the Vestians of "Malvu the Helmsman" to the Pallasians of Lesábendio—represent nothing other than the children of our posthuman future, "new, lovable, and interesting

BRANDEN W. JOSEPH is Frank Gallipoli Professor of Modern and Contemporary Art at Columbia University and author, most recently, of *Beyond the Dream Syndicate: Tony Conrad and the Arts after Cage* (Zone Books, 2008).

JOSIAH McELHENY, MODEL FOR A FILM SET (THE LIGHT SPA AT THE BOTTOM OF A MINE), 2008,
Hand-blown colored glass modules, cement, wood, 37 x 37 1/2 x 68" / MODELL FÜR EIN FILMSETTING
(DAS LICHTBAD IN EINEM MINENSCHACHT), mundgeblasene Glasmodule, Zement, Holz, 94 x 95,3 x 172,7 cm.



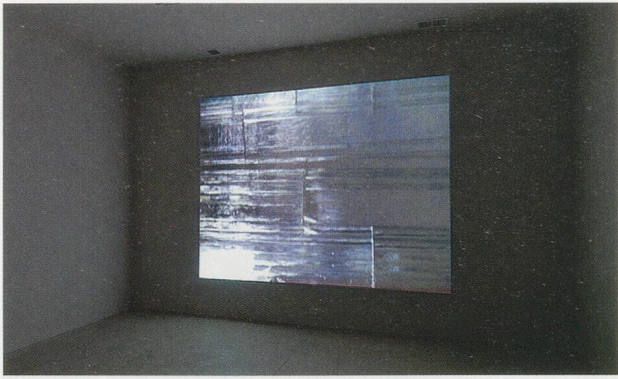
creatures" for whom "humanlikeness—a principle of humanism—is something they reject."³⁾

McElheny has conjured stark and stunning visions of futuristic environments in his LANDSCAPE MODEL FOR TOTAL REFLECTIVE ABSTRACTION I-V (2004) and the SCALE MODEL FOR A TOTALLY REFLECTIVE LANDSCAPE (2007) series, dazzling topographies made entirely of mirrored glass. In their scale, horizontality, and formal vocabulary, they quote Isamu Noguchi's playground and furniture designs. For McElheny, these lesser-valued facets of Noguchi's work imply utilitarian and ludic interactions with quotidian objects. What he calls the "Useful Noguchi" "raises questions about the possible interactions between a work of art and the person encountering it, and... asks how that experience might end up influencing the way we relate to the ordinarily nonabstract, everyday world... [W]e are an integral part of

the picture, welcome to explore, interact, and play around."⁴⁾

McElheny's mirrored glass references Noguchi's 1929 chrome-plated bust of Buckminster Fuller, made following the latter's suggestion that a highly reflective object in a completely reflective space would eliminate shadows. In Fuller's vision of a "modernist utopia," all "dark space" would be eradicated, and the individual—endlessly reflected and refracted across various surfaces—would be shown in a state of constant transformation. "Wherever you look," notes McElheny of his sculptural realizations, "you are reflected hundreds of times—conventional mirrored reflections, but also distorted, abstracted, ever-changing reflections of yourself."⁵⁾

The dialectics of Modernism played themselves out most insistently about the transformation of the human subject. To be modern was to contemplate



the birth of a “new man”—childlike in the ability to experience the environment wrought by twentieth century technologies of speed, communication, and reproducibility free from prejudice and tradition—whereas modernism was pedagogy, intended to instill a “new vision,” the capacity to perceive one’s surroundings from novel perspectives and in the “objectivity” of pure abstraction. Capitalism, with which modernism is inextricable, shared the goal of a subject without the drag (or ballast) of history, in a state of constant transformation, albeit yoked to the arbitrary (and profitable) alterations of fashion. Scheerbart pointedly allegorized the modern condition in “Malvu the Helmsman,” where inhabitants of the asteroid Vesta not only transform continually (losing and regrowing limbs), but must be forever on the move across islands that are themselves constantly transported along swirling “electrified” seas.⁶⁾ As for any modern urban dweller, such perpetual movement induces stress. Scheerbart’s main character, Malvu, helps the Vestians transcend constant activity for a life contemplating history, philosophy, and religion within the glass “lighthouses” that tower above the ocean’s surface. Out of the incessant shocks of *Erlebnis*—the “lived throughness” that Benjamin saw as characteristic of modernity—the Vestians forge a new *Erfahrung*, the holistic, organic “experience” that, in its traditional form, modernity had destroyed.

In the literature thus far devoted to McElheny, much is made of his apprenticeship to master glassblowers, whose craft is handed down orally in a tradition reaching back to the Middle Ages, a form of knowledge impossible to transmit save for years of practice. Some have been quick to laud his work

JOSIAH McELHENY and JEFF PREISS, *LIGHT CLUB*, 2008,

16 mm film transferred to video, 72 min. /

LICHTCLUB, 16-mm-Film transferiert auf Video.

as a return to tradition, mastery, craft, and beauty for their own sakes, coupling their discussions with blanket dismissals of “postmodern” irony and relativism. McElheny’s relationship to the postmodern legacy, however, proves more nuanced. His immense, hanging aluminum and glass sculptures, *AN END TO MODERNITY* (2005), *THE LAST SCATTERING SURFACE* (2006), *THE END OF THE DARK AGES* (2008), and *ISLAND UNIVERSE* (2008), model the Big Bang with scientific accuracy but derive their form from the chandeliers J. & L. Lobmeyr made in 1965 for the New York Metropolitan Opera. Like many artists of his generation, McElheny relates to such objects of mid-century design as what Benjamin called “dream images,” dialectical objects that harbor the visionary futures of past eras but that also reveal the collapse and commingling of the supposedly autonomous realms of art and industrial design.⁷⁾ In addition to figuring the interpenetration of high and low (a signature postmodern insight), McElheny’s works allegorize the breakdown of Modernism’s linear notion of history (the advance of one avant-garde “-ism” after another) to create visual analogues of its fragmentation. “[T]he project was really about a change in the way of looking at the world,” he explains:

*In 1965, while Lobmeyr was trying to grapple with the confirmation of Big Bang theory, other fields of inquiry were also laying waste to the modernist view of history as a single line of progressive development. Intellectual thought in the West was beginning to splinter in a way that echoed cosmology’s concept of a decentered, non-hierarchical universe. The political ramifications of these ideologies turned into the centre of my thinking about this project.*⁸⁾

That McElheny has endorsed the more inclusive political viewpoint that such realizations entail—“an infinite number of unique, true histories of the world”—should suffice to demonstrate his distance from his more reactionary supporters.⁹⁾

If part of McElheny’s project derives from art’s passage through postmodernity, it is nonetheless true

that experience—signaled by, but not limited to, the integrally lived material knowledge of glassworking—remains one of McElheny's foremost artistic concerns. To see this as nostalgia for pre-industrial modes of production, however, is misleading. McElheny is interested in labor—human labor and the knowledge embedded in it—which persists within but is often forgotten by prevailing discussions of art after Pop and Minimalism. As McElheny has written about the context of Donald Judd's minimal sculpture, often described as exemplary of mechanical production:

Most industry... consists of a complicated collaboration between machinery, automated or not, and people with accumulated knowledge and experience... An incredible amount of labor and care was taken to create Judd's works, from handling materials as they came into the shop to assembly, polishing, and shipping. If his works had truly been machine-made on an assembly line, they would actually be much more rustic, cheap, or tricky in how they would have had to hide the problems and flaws of production itself.¹⁰⁾

By describing Judd's work as the product of fully industrialized manufacture, art historians inadvertently collaborate in the alienation they otherwise abhor, "capitalism's false promise that all evidence of human labor can be erased."¹¹⁾ Seen from this perspective, McElheny's combination of handcraft and Conceptualism provokes a more complex understanding of the manner in which past and future, residual and emergent, archaisms and neoformations, coexist within the contemporary socio-economic realm.

It is here that the potential affinity between McElheny's MODEL and children's toys proves more than an occasional observation. For according to Benjamin, toys instantiate an important aspect of the contemporary socio-economic dialectic.¹²⁾ As made by adults for children, whether intended for progressive or regressive ends, toys impose upon their recipients a preformed imaginative content, thereby materializing ideology's reproductive force. As refunctioned by the child's imagination, however, either because of an inherent ambiguity or *détournement* through use, toys form the basis of collective mastery over the conditions of the contemporary, industrialized world: a locus, in other words, of renewed experience. Children's interactions with toys thus prefigure

the adult's relation to those technologies Benjamin presciently foresaw "culminat[ing] in... the remote-controlled aircraft which needs no human crew" and that we now recognize in the cybernetics and computerization of control societies: "The origin of the second technology lies at the point where, by an unconscious ruse, human beings first began to distance themselves from nature. It lies, in other words, in play."¹³⁾

More recently, Italian philosopher Paolo Virno has emphasized the importance of Benjamin's insights into childhood.¹⁴⁾ According to Virno, contemporary life can be understood as a struggle between, on the one hand, the enforced puerility of corporate and governmental infantilization (think only of the incredulity with which the press has greeted Barack Obama's propensity to speak to the public like adults) and, on the other, a renewed ludic experimentation he describes as "critical" childhood. The latter becomes particularly important in the aftermath of postmodernity, which saw the realm of communication so thoroughly saturated by commodification as to have eliminated any meaningful subjective distance from it.¹⁵⁾ Like Scheerbart's Vestians, we find our "bodies and individual limbs" tightly wrapped in a "complicated pictographic script."¹⁶⁾

For Virno, child's play promises to dislocate preformed and manipulated environments, not merely to extract difference from repetition (for the child, the same bedtime story is forever new), but to create out of this difference an alternate "world." To seek to oppose the "objectivized codes and materialized grammars that... are enveloping us without residues, like an amniotic fluid," writes Virno, "means to reactivate childhood. Which is to say, to dissolve the viscous appearance of a 'linguistic environment,' rediscovering in language what dislocates and makes the 'world.' ... [C]hildhood lives on in the hypothetical language in which possibilities other than the present state of things come to the surface."¹⁷⁾

Following from his interest in the writings of Jorge Luis Borges, McElheny has long understood the type of dislocating power that language shares with mirrors to produce alternative worlds (see, for instance, *FOUR MIRRORS AFTER A POEM BY JORGE LUIS BORGES* [2000]). Indeed, much of his earli-

est work—as revealed in such pieces as VERZELINI'S ACTS OF FAITH (GLASS FROM PAINTINGS OF THE LIFE OF CHRIST) (1996) and AN HISTORICAL ANECDOTE ABOUT FASHION (1999), in which he shrouded his glass objects with fictional but nonetheless plausible histories—is predicated upon precisely this linguistic effect. Yet McElheny's fictions do not reside solely in the textual supplements to his glassware; they also inhere integrally within their physical design. For McElheny, design cannot be regarded solely as the capitalization of the lived environment. Rather, design objects, particularly in their manner of display, embody both ideology and experience.¹⁸⁾ Indeed, it is for that reason that a completely designed environment, one in which all experience is predetermined, is most nefariously dystopian.¹⁹⁾ Yet for McElheny, design and display are also the realms in which imaginative refashionings of the environment (whether democratic or despotic) meet quotidian resistance and reworking. From the simple vessels of HISTORY MODERNIZED (1998)—subtly altered to act as both mnemonic repositories of our actual past and figurations of virtual histories—to the complex cosmologies of ISLAND UNIVERSE—models of five possible cosmoses that may have appeared in the wake of the Big Bang—the significance of McElheny's work derives from the manner in which he mines history to reawaken the quest to imagine alternate futures and to contemplate other means of lived experience.

McElheny's ambition to revive and interrogate the promise of alternatives—in both utopian and dystopian guises, from individual interactions to the vastness of the cosmos—forms the most profound impulse behind his artistic practice, what he has characterized as “to describe in as clear and as extreme a way as possible how a changed world might look.”²⁰⁾ As such, McElheny finds himself once again allied with Scheerbart, of whose work his just-quoted words could not be a more concise or accurate description. Thus it is that we might wonder: in which glass galaxy of which of McElheny's ISLAND UNIVERSE sculptures is Malvu's Vesta to be found?

1) Paul Scheerbart, “The Light Club of Batavia: A Ladies' Nov-elette” in Josiah McElheny, *The Light Club of Batavia: A Project* (self-published, 2008), pp. 13–19.

2) Scheerbart, *Glass Architecture*, ed. Dennis Sharp, trans. James Palmes (New York: Praeger, 1972), p. 45.

3) Walter Benjamin, “Experience and Poverty” in *Selected Writings*, vol. 2: 1927–1934, ed. Michael W. Jennings, Howard Eiland and Gary Smith (Cambridge: Harvard University Press, 1999), p. 733. Benjamin likens Scheerbart's characters to the children born in Russia after the Revolution.

4) McElheny, “Useful Noguchi,” *Artforum* 43, no. 3 (November 2004), p. 179.

5) McElheny, lecture at the Museum of Modern Art, New York, 12 March 2007. On the notion of “dark space,” see Anthony Vidler, “Dark Space” in *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely* (Cambridge: MIT Press, 1992), pp. 167–175.

6) Scheerbart, “Malvu the Helmsman: A Story of Vesta” in *The Black Mirror and Other Stories: An Anthology of Science Fiction from Germany and Austria*, ed. Franz Rottensteiner (Hanover, NH: Wesleyan University Press, 2008), pp. 70–76.

7) See my “Future Anterior: History and Speculation in the Work of Angela Bulloch” in *Angela Bulloch: Prime Numbers* (Cologne: Verlag der Buchhandlung Walter König, 2006), pp. 31–84.

8) McElheny, in David Weinberg and McElheny, “The Development and Origins of Island Universe” in *A Space for Island Universe* (Madrid: MNCARS and Turner, 2009), p. 29.

9) *Ibid.*, p. 25.

10) McElheny, “Invisible Hand,” *Artforum* 42, no. 10 (summer 2004), p. 209. Liam Gillick makes a similar point about his own work: “Much of the critique of certain work is rooted in misunderstandings about the ‘industrial’ nature of its production. Most of my work is hand-made in a small workshop in Berlin by a small group of people. There is a difference between using precise forms with particular finishes and the notion of industrial production in the modern or contemporary sense” (e-mail between Gillick and McElheny, June 26, 2009).

11) McElheny, see note 5.

12) Benjamin's writings on toys include: “Old Toys” in *Selected Writings*, vol. 2: 1927–1934, pp. 98–102; “The Cultural History of Toys” in *Selected Writings*, vol. 2, pp. 113–116; and “Toys and Play” in *Selected Writings*, vol. 2, pp. 117–121.

13) Benjamin, “The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility: Second Version” (1936), trans. Edmund Jephcott and Harry Zohn, in *Selected Writings*, vol. 3, p. 107.

14) Paolo Virno, “Childhood and Critical Thought,” *Grey Room* 21 (Fall 2005), pp. 7–12.

15) *Ibid.*, p. 11.

16) Scheerbart, see note 6, p. 70.

17) Virno, see note 14, pp. 11–12.

18) McElheny, see note 10, p. 210.

19) Hal Foster, *Design and Crime (and Other Diatribes)* (London: Verso, 2002).

20) McElheny, see note 5.

JOSIAH McELHENY, *THE ALPINE CATHEDRAL AND THE CITY-CROWN*, 2008, hand-blown glass, metal, painted wood, Plexiglas, colored lighting, 14 x 8 x 9 ³/₄" / *DIE ALPINE KATHEDRALE UND DIE STADTKRONE*, mundgeblasenes Glas, bemaltes Holz, Plexiglas, farbiges Licht, 426,3 x 243,8 x 297,2 cm.



BRANDEN W. JOSEPH

SPIEL und AUSLAGE

Josiah McElhenys *MODEL FOR A FILM SET (THE LIGHT SPA AT THE BOTTOM OF A MINE)* (Modell für ein Filmset [das Lichtbad im Minenschacht], 2008) besteht aus einer unregelmässigen Wand aus sechseckigen Glasblöcken, die eine Kulisse abgibt, vor der vier- und sechseckige Bausteine aus Buntglas zu einem architektonischen Ensemble gruppiert sind. Wie in allen Werken des Künstlers setzt auch hier die täuschende Einfachheit des Entwurfs eine komplexe Dialektik zwischen Abstraktion und Repräsentation, Kunst und Design, Objektivität und Fiktion in Gang. Das massstäblich verkleinerte «Lichtbad» entstammt dem «Lichtklub von Batavia» aus der gleichnamigen «Damen-Novelette» des visionären Schriftstellers und Architekten Paul Scheerbart, die von der geheimen Abmachung erzählt, einen aufgelassenen Minenschacht in ein phantastisches Ambiente aus

BRANDEN W. JOSEPH ist Autor und Frank Gallipoli Professor of Modern and Contemporary Art an der Columbia University. Sein neuestes Buch trägt den Titel *Beyond the Dream Syndicate: Tony Conrad and the Arts after Cage* (Zone Books, 2008).

Tiffany-Glas zu verwandeln.¹⁾ Wie schon bei *THE ALPINE CATHEDRAL AND THE CITY-CROWN* (Die alpine Kathedrale und die Stadtkrone, 2007) erweitert der Verweis auf Scheerbart das Assoziationsfeld der Skulptur. Denn obwohl dessen Ideen die modernistische Glas-und-Stahl-Ästhetik des Internationalen Stils – und Architekten wie Bruno Taut und Mies van der Rohe – angeregt haben, plädierten sie parallel dazu für eine nie verwirklichte Alternative aus Buntglas, Keramik, Porzellan, Majolika und Musterbeton. Scheerbart beteuerte, er wolle «in der hitzigsten Weise den ornamentlosen, sogenannten «Sachstil» bekämpfen, da er unkünstlerisch ist».²⁾

MODEL FOR A FILM SET ist in dem Film *LIGHT CLUB* (Lichtklub, 2008) zu sehen, einem Gemeinschaftsprojekt von McElheny mit Jeff Preiss. Die Wand aus Glasblöcken wird durch eine kontinuierliche Schwenk- und Drehbewegung der Kamera zu einem gläsernen Wasserfall und zugleich zu einem Abbild des Filmstreifens, der durch den Projektor läuft. Hell, einfach, taktil und im Miniaturformat gehalten, ähnelt McElhenys Skulptur freilich weniger

JOSIAH McELHENY, *THE ALPINE CATHEDRAL AND THE CITY-CROWN*, 2008, detail, hand-blown glass, metal, painted wood, Plexiglas, colored lighting, 14 x 8 x 9 3/4' / *DIE ALPINE KATHEDRALE UND DIE STADTKRONE*, Detail, mundgeblasenes Glas, bemaltes Holz, Plexiglas, farbiges Licht, 426,3 x 243,8 x 297,2 cm.



einem Filmset als einem Satz von Spielbausteinen, aus dem jemand eine phantasievolle Modellbahnlandschaft gebastelt hat. Diese Ähnlichkeit verweist erneut auf Scheerbart. Denn wie Walter Benjamin anmerkt, sind die seltsamen Gestalten, die – von den Vestabewohnern in «Steermann Malwu» bis zu den Pallesianern in *Lesábendio* – Scheerbarts Science-Fiction bevölkern, nichts anderes als die Kinder unserer posthumanen Zukunft, «neue sehens- und lebenswerte Geschöpfe», die «die Menschenähnlichkeit – diesen Grundsatz des Humanismus» – ablehnen.³⁾

McElheny hat schon in *LANDSCAPE MODEL FOR TOTAL REFLECTIVE ABSTRACTION* (Landschaftsmodell zur total reflexiven Abstraktion, 2004) und *SCALE MODELS FOR A TOTALLY REFLECTIVE LANDSCAPE* (Massstabsgetreue Modelle für eine total reflexive Landschaft, 2007) futurische Weltvisionen von enormer Strenge und Anziehungskraft entworfen, Topographien aus Spiegelglas. Ihr Massstab, ihre horizontale Anordnung und ihr Formenvokabular erinnern an die Spielplätze und Möbel von Isamu Noguchi. Diese wenig beachteten Facetten von Noguchis Schaf-

fen lassen die Benutzung und Bespielung einfacher Objekte zu. McElhenys Idee eines «nützlichen Noguchi» «stellt zur Diskussion, welche Wechselbeziehungen zwischen Kunstwerk und Betrachter möglich sind und ... wie eine solche Erfahrung dann unseren Umgang mit der nicht-abstrakten Alltagswelt beeinflussen kann. ... [W]ir sind als integraler Bestandteil des Bildes eingeladen, unserem Entdeckungs- und Spieltrieb freien Lauf zu lassen.»⁴⁾

Im Spiegelglas McElhenys glänzt die verchromte Büste, die Noguchi 1929 von Buckminster Fuller schuf, dessen These folgend, dass ein hoch reflektierendes Objekt in einem völlig verspiegelten Raum keine Schatten wirft. Aus der «modernistischen Utopie», wie sie Fuller vorschwebte, waren alle «dunklen Räume» verbannt. Der Einzelmensch, von Fläche zu Fläche bis ins Endlose gespiegelt und fragmentiert, befände sich in einem Zustand ständiger Verwandlung. Ganz ähnlich beschreibt McElheny die Wirkung seines plastischen Werks: «Wo immer du hinblickst, wirst du Hunderte Male reflektiert – gewöhnliche Spiegelbilder, aber auch verzerrte, abs-

trahierte, schwankende Vervielfältigungen deiner Gestalt.»⁵⁾

Die Dialektik der Moderne betrieb mit grösster Energie die Umwandlung des Menschen. Modern sein hiess, an die Geburt eines neuen Menschen zu glauben: der die von den Geschwindigkeits-, Kommunikations- und Reproduktionstechnologien des 20. Jahrhunderts hervorgebrachte Umwelt wie ein Kind, frei von Vorurteil und Tradition, in sich aufnahm. Die Moderne war pädagogisch ausgerichtet, sie wollte eine neue Sichtweise lehren, die Wahrnehmung des Lebensraums aus ungekannten Perspektiven mithilfe des «objektiven» Instrumentariums der reinen Abstraktion. Auch der Kapitalismus, untrennbar mit der Moderne verbunden, wünschte sich ein Individuum frei vom Ballast der Geschichte und in ständigem Wandel begriffen, obschon an die (profitablen) Launen der Mode gekettet. Scheerbart zeichnet in seiner Erzählung «Steuermann Malwu» ein treffendes Bild des modernen Menschen: Die Bewohner des Asteroiden Vesta verändern nicht nur unausgesetzt ihre Gestalt (Gliedmassen fallen ab und wachsen wieder nach), sie sind dazu zur ewigen Wanderung über Inseln gezwungen, die im Strom des «elektrisch bewegten Meeres» treiben.⁶⁾ Die rastlose Aktivität erzeugt wie beim modernen Stadtbewohner Stress. Scheerbarts Titelheld Malwu hilft den Vestabewohnern, in gläsernen «Leuchttürmen» über dem Wasserspiegel ein ruhevolleres Leben zu finden, das Musse bietet für das Nachdenken über Geschichte, Philosophie und Religion. Die unausgesetzten Schocks des Erlebnisses – das Benjamin als Charakteristikum der Moderne wertet – verarbeiten die Vestabewohner zu einer neuen organischen und ganzheitlichen Erfahrung, die in ihrer traditionellen Form von der Moderne zerstört worden war.

In der Literatur zum Werk McElhenys wird wiederholt darauf hingewiesen, wie sehr er der Glasbläsertradition verpflichtet ist, die seit dem Mittelalter in jahrelanger Lehrzeit vom Meister an den Gesellen weitergegeben wird. Manche Kritiker schliessen vorschnell, McElheny kehre zum Handwerks- und Schönheitsideal früherer Zeiten zurück, und verquicken ihr Urteil mit einer pauschalen Absage an die Ironie und den Relativismus der Postmoderne. Dabei geht McElheny weitaus nuancierter mit dem postmo-



JOSIAH McELHENY, VERZELINI'S ACTS OF FAITH
(GLASS FROM PAINTINGS OF THE LIFE OF CHRIST), 1996,
hand-blown glass objects, wood display case, text,
79 x 73 x 15" / VERZELINIS GLAUBENSAKTE (GLAS VON
GEMÄLDEN DES LEBENS CHRISTI), mundgeblasene Glasobjekte,
Holzvitrine, Text, 200,6 x 185,2 x 38 cm.

deren Erbe um. Seine grossen Hängeskulpturen aus Aluminium und Glas – AN END TO MODERNITY (Ein Ende des Modernen, 2005), THE LAST SCATTERING SURFACE (Die Oberfläche des letzten Streuakts, 2006) und ISLAND UNIVERSE (Inseluniversum, 2008) – stellen den Urknall mit wissenschaftlicher Präzision dar, sind jedoch eigentlich den 1965 von der Firma J. & L. Lobmeyr hergestellten Lüstern der Metropolitan Opera in New York nachempfunden. Wie viele andere Künstler seiner Generation deutet McElheny solche Kunstgegenstände der Nachkriegsära als Traumbilder im Sinne Benjamins, dialektische Objekte, ausgestattet mit den Zukunftsvisionen vergangener Epochen und hervorgegangen aus der Kreuzung der vorgeblich autonomen Disziplinen Kunst und Industriedesign.⁷⁾ Neben der wechselseitigen Durchdringung der bildenden und angewandten

Künste (ein typischer Topos der Postmoderne) allegorisieren die Werke McElhenys auch das Ende des linearen Gesichtsbilds der Moderne (das Nacheinander avantgardistischer «Ismen») in visuellen Gleichnissen seiner Zersplitterung. «[E]s ging bei diesem Projekt primär um eine neue Art, die Welt zu sehen», erklärt der Künstler:

Im Jahr 1965, als Lobmeyr nach Beweisen für die Urknalltheorie suchte, wurde die modernistische Auffassung eines linearen Geschichtsverlaufs von anderen Zweigen der Wissenschaft diskreditiert. Das westliche Denken begann zu zersplittern, es verhielt sich kosmologisch gesehen wie ein Universum ohne Zentrum und Hierarchie. Die politischen Konsequenzen dieser Ideologien bilden den Kern meines Konzepts für dieses Projekt.⁸⁾

Dass McElheny die genannten politischen Konsequenzen vorbehaltlos und offen aufnimmt – «eine unendliche Anzahl singulärer, wahrer Geschichten der Welt» –, sollte ausreichen, um ihn von seinen reaktionären Fürsprechern zu distanzieren.⁹⁾

Wenn es auch stimmen mag, dass McElheny den Weg der Kunst durch die Postmoderne thematisiert, bleibt dennoch die Erfahrung – gekennzeichnet durch, jedoch nicht beschränkt auf die handwerkliche Beherrschung der Glasbläserei – eines seiner vorrangigen künstlerischen Anliegen. Es wäre gleichwohl verfehlt, dies als nostalgische Sehnsucht nach vorindustriellen Fertigungsmethoden zu deuten. McElhenys Interesse gilt der Arbeit – der menschlichen Arbeit mit den zugehörigen Fachkenntnissen –, die still fort dauert, in den Diskussionen um die Kunst nach Pop- und Minimal Art aber gerne übersehen wird. McElheny schrieb zur minimalistischen Skulptur von Donald Judd, die als Musterbeispiel für maschinell hergestellte Kunst gilt:

Die meisten industriellen Prozesse ... verlangen ein kompliziertes Zusammenspiel von Maschine, automatisiert oder nicht, und Mensch, mit all seinem Wissens- und Erfahrungsschatz. ... In die Herstellung von Judds Werken floss ein enormes Pensum an Arbeit und Mühe, von der Zubereitung der Materialien in der Werkstatt bis zur Montage, Endbehandlung und Auslieferung. Wenn seine Werke wirklich Massenprodukte vom Fließband wären, würden sie viel roher und billiger aussehen, und es würde ihnen wohl ziemlich schwerfallen, ihre Produktionsfehler und -mängel zu verbergen.¹⁰⁾

Kunsthistoriker, die Judds Werke als reine Industrieerzeugnisse hinstellen, machen sich ungewollt derselben Entfremdung schuldig, die sie sonst verabscheuen – «das falsche Versprechen des Kapitalismus, dass alle Zeichen der menschlichen Arbeit ausgelöscht werden können».¹¹⁾ So gesehen provoziert McElhenys Vermischung von Handwerks- und Konzeptkunst ein tieferes Verständnis der Frage, wie vergangene und zukünftige, rückständige und aufstrebende, archaische und sich neu herausbildende Tendenzen innerhalb der aktuellen sozioökonomischen Verhältnisse koexistieren können.

An diesem Punkt nimmt die Ähnlichkeit von McElhenys MODEL FOR A FILM SET mit Kinderspielzeug konkrete Form an. Denn nach Benjamin verkörpert das Spielzeug einen wichtigen Aspekt der sozioökonomischen Dialektik.¹²⁾ Von Erwachsenen für Kinder gemacht, sei es mit progressiver oder regressiver Absicht, zwingt das Spielzeug der Vorstellung des Empfängers einen vorbestimmten Inhalt auf und materialisiert dadurch die Reproduktionskraft der Ideologie. Von der Phantasie des Kindes umfunktioniert, sei es aufgrund einer inhärenten Ambivalenz oder einer verwendungsbedingten Verschiebung, gerät das Spielzeug indessen zur Grundlage für eine kollektive Beherrschung der Bedingungen der industrialisierten Lebenswelt: also zum Ort einer erneuten Erfahrung. Das Spiel des Kindes mit dem Spielzeug nimmt also den Umgang der Erwachsenen mit jenen Technologien vorweg, deren Grosstat, wie Benjamin voraussah, «auf der Linie der fernlenkbaren Flugzeuge [liegt], die keine Besatzung brauchen». Uns zeigt sich diese Entwicklung in der kybernetisierten und computerisierten Organisation der Kontrollgesellschaft: «Der Ursprung der zweiten Technik ist da zu suchen, wo der Mensch zum ersten Mal und mit unbewusster List daran ging, Abstand von der Natur zu nehmen. Er liegt mit anderen Worten im Spiel.»¹³⁾

Der italienische Philosoph Paolo Virno hat jüngst auf die Bedeutung von Benjamins Kindheitsstudien hingewiesen.¹⁴⁾ Virno deutet das heutige Leben als Konflikt zwischen dem von Staat und Wirtschaft oktroyierten Infantilismus (man denke nur an die perplexen Reaktionen der Presse auf Barack Obamas Fähigkeit, die Öffentlichkeit wie Erwachsene anzusprechen) und einer neuen, verspielten Experimen-

tierfreude, die er als «kritische» Kindheit bezeichnet. Letztere erlangt besondere Bedeutung in der Zeit nach der Postmoderne, in der die gesamte Sphäre der Kommunikation eine derartige Kommodifizierung durchlaufen hat, dass es praktisch unmöglich geworden ist, eine subjektive Distanz zu ihr einzunehmen.¹⁵⁾ Wie Scheerbarts Vestabewohnern sind uns Streifen «einer komplizierten Bilderschrift ... um den Leib und um einzelne Gliedmassen» gebunden.¹⁶⁾

Dem spielenden Kind kann es laut Virno gelingen, vorgegebene und gelenkte Lebensbedingungen abzufälschen, nicht nur um der Wiederholung eine Dif-

ferenz abzugewinnen (denn das Kind erlebt dieselbe Gutenachtgeschichte jedes Mal neu), sondern auch um sich aus dieser Differenz eine alternative Welt zu schaffen. Jeder Widerstandsversuch gegen die «objektivierten Codes und materialisierten Grammatiken, die ... uns restlos umgeben wie Fruchtwasser», schreibt Virno, «reaktiviert die Kindheit. Das heisst, der zähflüssige Zustand der «sprachlichen Umwelt» löst sich auf und in der Sprache wird das wiederentdeckt, was die «Welt» versetzt und schafft. ... [D]ie Kindheit lebt fort in jener hypothetischen Sprache, die Möglichkeiten jenseits des Status zum Vorschein bringt.»¹⁷⁾



JOSIAH McELHENNY, CHROMATIC MODERNISM (RED, BLUE, YELLOW), 2008,
hand-blown glass, colored laminated sheet glass, low-iron sheet glass, anodized aluminum, lighting,
86 3/8 x 61 7/8 x 19 1/4" / CHROMATISCHER MODERNISMUS (ROT, BLAU, GELB), mundgeblasenes
Glas, farbige laminierte Glasscheibe, eloxiertes Aluminium, Beleuchtung,
219,4 x 155,8 x 48,9 cm.

Als Kenner der Werke von Jorge Luis Borges versteht McElheny seit Langem die der Sprache wie dem Spiegel innewohnende Macht, mittels einer Verschiebung Gegenwelten zu schaffen (man betrachte etwa *FOUR MIRRORS AFTER A POEM BY JORGE LUIS BORGES* [Vier Spiegel nach einem Gedicht von Jorge Luis Borges, 2000]). Ein Gutteil seines Frühwerks beruht auf ebendiesem sprachlichen Effekt – das bestätigen Arbeiten wie *VERZELINI'S ACTS OF FAITH* (Verzelini's Glaubensakte, 1996) und *AN HISTORICAL ANECDOTE ABOUT FASHION* (Eine historische Anekdote über die Mode, 1999), in denen erfundene, aber glaubhafte Geschichten die Glasobjekte verschleiern. Der erzählerische Faden wird nicht nur vom Textmaterial aufgenommen, das McElhenys Glaskunst begleitet, er ist auch direkt in deren materielle Form eingewoben. Design ist für McElheny kein blosses Destillat der Lebenswelt. Kunstgegenstände verkörpern sowohl Ideologie als auch Erfahrung, speziell in der Art ihrer Präsentation.¹⁸⁾ Dies ist auch der Grund, warum eine völlig durchgeplante Umwelt, die keine spontanen Erfahrungen zulässt, zur schlimmsten Antiutopie entartet.¹⁹⁾ McElheny erkennt Design und Präsentation als Bereiche, in denen eine schöpferische Neugestaltung der Umwelt (sei es auf demokratischem oder despotischem Weg) auf praktische Widerstände und Korrekturen trifft. Von den einfachen Gefäßen in *HISTORY MODERNIZED* (Modernisierte Geschichte, 1998) – kaum merklich modifiziert, um sie zu Gedenkurnen unserer realen Geschichte und zu Kristallbildungen virtueller Geschichten zu machen – bis zu den komplexen Kosmologien von *ISLAND UNIVERSE* – Modelle von fünf möglichen Weltentwicklungen nach dem Urknall – schöpfen die Werke McElhenys ihre Bedeutung aus dem Zurückgehen in die Geschichte, um aus ihr heraus erneut zur Suche nach alternativen Zukunftsvisionen und Lebenserfahrungen aufzubrechen.

McElhenys Wille, das Versprechen dieser Alternativen – in ihrer utopischen und antiutopischen Verkleidung, vom Mikrokosmos des menschlichen Treibens bis zum Makrokosmos des unendlichen Alls – wieder aufzugreifen und zu prüfen, bildet den Grundimpuls seiner künstlerischen Praxis. Er selbst setzt sich das Ziel, «möglichst klar und extrem zu beschreiben, wie eine veränderte Welt aussehen

könnte.»²⁰⁾ McElheny liegt hier einmal mehr auf einer Linie mit Scheerbart, dessen schriftstellerisches Werk der obige Vorsatz kurz und prägnant beschreibt. Somit bleibt nur noch die Frage: In welcher Glasgalaxie aus McElhenys *ISLAND UNIVERSE* zieht Malvus Asteroid Vesta seine Bahn?

(Übersetzung: Bernhard Geyer)

- 1) Paul Scheerbart, «The Light Club of Batavia: A Ladies' Novelle», in *Josiah McElheny, The Light Club of Batavia: A Project*, Selbstverlag, 2008, S. 13–19.
- 2) Paul Scheerbart, *Glasarchitektur*, Verlag der Sturm, Berlin 1914, S. 24
- 3) Walter Benjamin, «Erfahrung und Armut», in *Walter Benjamin. Ein Lesebuch*, Suhrkamp-Verlag, Frankfurt/M. 1996, S. 620/621. Benjamin vergleicht Scheerbarts Figuren mit russischen Kindern, die nach der Revolution geboren wurden.
- 4) Josiah McElheny, «Useful Noguchi», *Artforum* Nr. 43, Nr. 3 (November 2004), S. 179.
- 5) Josiah McElheny, Vortrag im Museum of Modern Art, New York, 12. März 2007. Zum Begriff des «dunklen Raums» vgl. Anthony Vidler, «Dark Space», in *The Architectural Uncanny: Essays in the Modern Unhomely*, MIT Press, Cambridge 1992, S. 167–175.
- 6) Paul Scheerbart, «Steuermann Malwu. Eine Vesta-Novelle», in ders., *Münchhausens Wiederkehr. Phantastische Geschichten*, Eulenspiegel-Verlag, Berlin 1966, S. 91.
- 7) Vgl. Branden W. Joseph, «Future Anterior: History and Speculation in the Work of Angela Bulloch», in *Angela Bulloch: Prime Numbers*, Verlag der Buchhandlung Walter König, Köln 2006, S. 31–84.
- 8) Josiah McElheny zitiert nach David Weinberg und Josiah McElheny, «Origins and Development», in *Island Universe*, White Cube, London 2008, S. 32.
- 9) Ebenda S. 25.
- 10) Josiah McElheny, «Invisible Hand», *Artforum* Nr. 42, Nr. 10 (Sommer 2004), S. 209.
- 11) Siehe Anm. 5.
- 12) Benjamin hat unter anderem die folgenden Schriften über Spielzeug verfasst: «Altes Spielzeug. Zur Spielzeugausstellung des Märkischen Museums», in *Gesammelte Schriften*, Bd. IV/1, S. 511–515; «Kulturgeschichte des Spielzeugs», in: GS, Bd. III, S. 113–117; und «Spielzeug und Spielen. Randbemerkungen zu einem Monumentalwerk», in: GS, Bd. III, S. 127–132.
- 13) Walter Benjamin, «Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit», in *Walter Benjamin. Ein Lesebuch* (wie Anm. 3), S. 322.
- 14) Paolo Virno, «Childhood and Critical Thought», *Grey Room* 21 (Herbst 2005), S. 7–12.
- 15) Ebenda S. 11.
- 16) Siehe Anm. 6, S. 90.
- 17) Siehe Anm. 14, S. 11–12.
- 18) Siehe Anm. 10, S. 210.
- 19) Hal Foster, *Design and Crime (and Other Diatribes)*, Verso, London 2002.
- 20) Siehe Anm. 5.