

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

Herausgeber: Parkett

Band: - (2011)

Heft: 88: Collaborations Sturtevant, Andro Wekua, Kerstin Brätsch, Paul Chan

Artikel: Andro Wekua : homesickness is where the heart is = Heimweh ist, wo das Herz ist

Autor: Fogle, Douglas / Schmidt, Suzanne

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-679951>

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

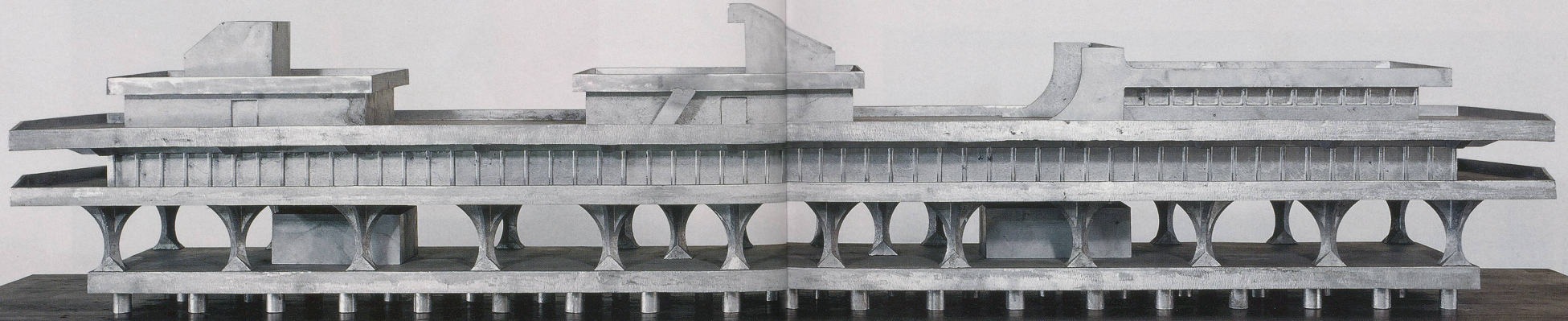
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 15.01.2026

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

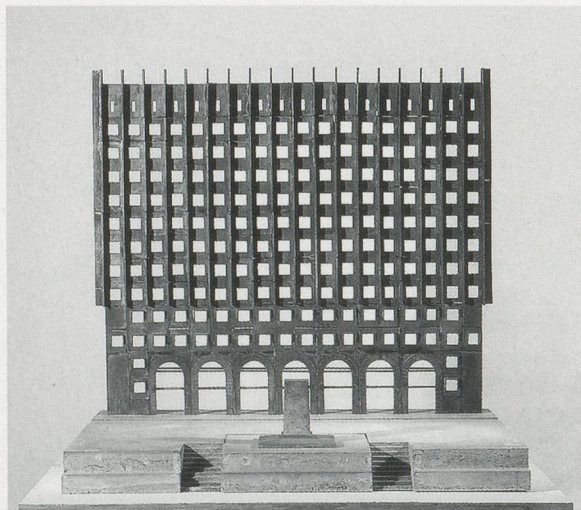
A n d r o

W e k u a



Homesickness Is Where the Heart Is

DOUGLAS FOGLE



ANDRO WEKUA, *PINK WAVE HUNTER (GOVERNMENT BUILDING)*, 2010/2011, cast bronze, steel, cast concrete, 47 1/2 x 44 7/8 x 44 7/8" / ROSA WELLEN JÄGER (*REGIERUNGSGEBÄUDE*), Bronzeguss, Stahl, Betonguss, 120 x 114 x 114 cm.

DOUGLAS FOGLE is Chief Curator and Deputy Director of Exhibitions and Public Programs at the Hammer Museum in Los Angeles, California.

Krypton is the home that can never be returned to.

—Mike Kelley¹⁾

They say that you can never go home. It's true. I've tried. A routine search for my childhood home on Google Maps reveals a sad and startling truth. Where there was once a rambling if somewhat charmingly unkempt house on an equally overgrown plot of land, there are now two newly-raised, soulless McMansions packed side by side. No longer can I drive by my former address and relive the triumphs and traumas of past personal experiences. All the reveries of childhood that were physically embodied in the psychic architecture of that home have now been obliterated by the housing bubble, a developer's greed, and a backhoe. My own experience found its cinematic counterpart in the film *Grosse Pointe Blank* (1997), a darkly humorous story of a killer-for-hire who returns to his suburban Detroit hometown in order to complete one last job before he retires. In the course of the pursuit of his target, he is mortified to find that the house that he grew up in has been torn down and replaced by a convenience store. In place of a solemn moment of nostalgia for his own lost innocence

he is confronted by beef jerky and Coca-Cola. This is hardly the gilded stuff of childhood memories. Superman understood this trauma. His planet Krypton exploded. He too can never go home.

Le Corbusier once called the house a machine for living. It would be more appropriately called a machine for dreaming, as the physical structure of architecture is itself a psychic palimpsest that embodies the memories of dreams and events long since past. This is why buildings are such a trigger for personal memories, and why their loss can seem so traumatic to those who once lived there. Andro Wekua understands this all too well. Like many citizens of the world, he too cannot go home. Born in Sukhumi, Georgia, his family and many other Georgians were forced to flee in the 1990s as a war and subsequent ethnic cleansing washed over the Abkhazian region. This area is now indirectly occupied by Russia, and as a result, Wekua's hometown of Sukhumi, once an extremely popular vacation resort during the Soviet

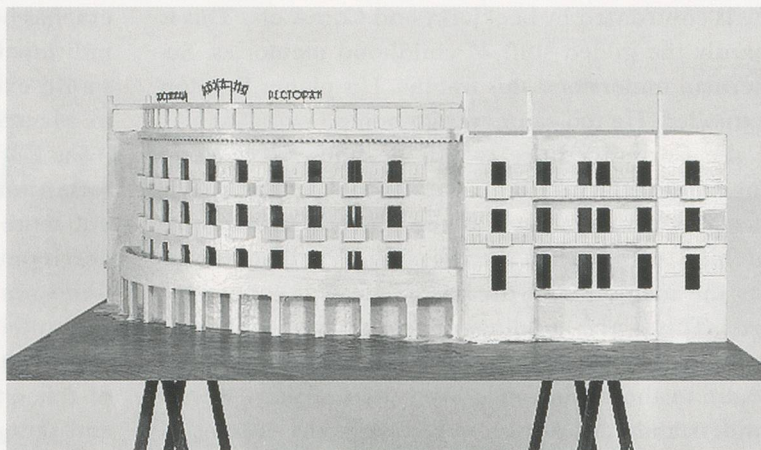
era, has become a semi-empty ghost town. Like many individuals who find themselves in some form of diasporic exile, Wekua became fascinated by the idea of what Sukhumi had become. In his case though it was perhaps not so much a question of a longing for an unattainable return to a mythical homeland but more an obsession with the decaying, arrested development of this once proud and frenetic vacation town. In the end it was a question of architecture and its ability to trigger memories. As Wekua has suggested, "I am more invested in the architecture of this city, and how its nature is being conserved and untouched while being allowed to deteriorate. For me, and for other Georgians from the area, this city is constantly unreachable, a mirage of sorts, and at the end of my conversations with them we always conclude that maybe this city does not and has never existed."²⁾

Unable to return to Sukhumi himself, and having not been there for over seventeen years, Wekua



ANDRO WEKUA, PINK WAVE HUNTER (BEACH RESTAURANT DIOSKURIA), 2010/2011, concrete, pebbles, steel, sheet metal, mesh wire, $31\frac{1}{2} \times 19\frac{1}{4} \times 10\frac{7}{8}$ / ROSA WELLEN JÄGER (STRANDRESTAURANT DIOSKURIA), Beton, Kieselsteine, Stahl, Blech, Maschendraht, $80,1 \times 49 \times 27,7$ cm.

ANDRO WEKUA, *PINK WAVE HUNTER (HOTEL ABCHASIA)*, 2010/2011, MDF, painted with wax, aluminum sheet body, $52 \frac{3}{4} \times 47 \frac{5}{8} \times 21 \frac{1}{4}$ / *ROSA WELLEN JÄGER (HOTEL ABCHASIA)*, MDF, mit Wachs bemalt, Gehäuse aus Aluminiumblech, $134 \times 121 \times 54$ cm.



began to collect images of the city, relying on friends traveling to the area to take pictures for him while he started downloading the quickly multiplying images of post-war Sukhumi that he found on the internet captured just after the war's end and up to the present moment. Significantly, while this activity has been popular among Georgians from the region who no longer live there, it was only after the artist's brother showed him a photograph of their now-abandoned childhood home that he began building this archive in earnest. To date Wekua's growing collection consists of over 600 images of buildings in Sukhumi in various states of habitability. Some are completely deserted, others are occupied by the residents who remained after the war, and many are falling into ruin. This panoply of images depicts a city full of unreachable buildings each of which triggers a chain of personal reminiscences in the minds of their former inhabitants. Essentially, these images form a dream-scape of an inaccessible land akin to one of Italo Calvino's "invisible cities," or better yet, as the artist suggests, "an empty stage where everybody is waiting for something to happen."³ Indeed, this theater set is waiting for its players to return from an intermission that doesn't seem to want to end.

After looking at some of the images taken of buildings in Sukhumi just after the war when the city was at its most desolate, Wekua decided to construct sculptures of this now-forlorn architecture. Using his archive of photos, his own memory, and Google Maps, which has recently become available

for the area, Wekua undertook his own psychological real-estate development project, reconstructing maquettes of a number of these buildings based on their popularity in both the internet search engines he was using to find them and the strength of his own personal memories. What is unveiled is a crime scene of sorts in which the act of artistic creation becomes one of forensic architectural psychoanalysis, a deductive partial reconstruction of a remembered city as much as a real city. In essence, he undertakes a kind of alchemical architectural conjuring of his own past through an act of indirect architectonic catharsis.

Some of the buildings that Wekua has chosen to recreate are nondescript, such as a block-like tenement house that he cast from laminated black polyurethane rubber, a pier made of cast aluminum, or a high-rise building made of aluminum and wood. Others are far more specific and well-known buildings by Sukhumi standards, such as his models of Hotel Abkhazia, Main Station Sukhumi, and Hotel Ritsa, each of which is composed of a similarly diverse range of sculptural materials. In some cases Wekua has only reconstructed the façade of a building, as the architectural information required is either unavailable or has faded from his memory. These partial recreations are crucial for understanding these works, as the sculptures do not purport to be actual architectural models but are rather the result of a combination of digital detective work and the sepulchral machinery of memory as it manifests its remembrances. In effect, it is the gaps in his memory that become crucial

as they make these works into follies, architectural monuments that are not rationally functional but stand in as emblems of a desire to reconnect with a lost past, forgotten traumas, and happy reveries.

Mike Kelley took a similar turn in his work when he created EDUCATIONAL COMPLEX (1995), an architectural model mash-up of every school he ever attended along with the house that he grew up in, all rendered from memory with the parts that he could not recall left blank. Kelley became obsessed with his own selective amnesia that caused the gaps in his memory of these buildings, and he has continued to create works that mine those gaps. In one sense, Wekua shares Kelley's questioning of our ability to go home, to fully remember, and to be free of repressed trauma. If for Kelley, however, it is a question of trying to fill in the gaps in repressed memory that he associates with the amnesia brought on by trauma, for Wekua it is more a question of recognizing the irredeemable loss of memory. It is as if a photograph of a significant place in one's life had been left out in the sun, or a Xerox machine had successively made a copy from a copy from a copy until the paper starts to turn black from a degradation of the image. Wekua's method in these works is to engage in a cyclical development that moves from a form that began as an actual architectural maquette, became a fully realized building, and then is transformed into his own half-remembered reconstructed model. The real question asked by these small architectural anti-mon-

uments is: what is lost in this act of translating fading personal memory back into the material world?

Earlier works by Wekua might offer us a clue to answering this question. If these architectural models are strangely devoid of the human figure, the same cannot be said of most of Wekua's work. In his sculpture WAIT TO WAIT (2006), for example, a wax figure of a partially-dressed boy with his face obfuscated by paint sits rocking in a chair that is contained in a small platform/room made of bricks, colored glass panes, and aluminum. This diminutive modernist pavilion seems to be less a building than a time machine and its figure a time traveler that brings to mind the protagonist of Chris Marker's classic 1962 film short *La jetée*. In this film a prisoner in a post-apocalyptic society is used in a time-travel experiment to attempt to save civilization from collapse. He is chosen because he holds an unusually strong memory of a trauma from his youth where he witnessed a man being killed on the observation pier at Orly airport. In the dénouement of the narrative, he is transported back to that moment in his childhood when he was followed by agents intent on killing him only to find that the murder he witnessed as a child was his own as an adult. We can almost see Wekua's figure in WAIT TO WAIT straining to transport himself back to Sukhumi. In this case the target location is not Marker's jetty, but a beach restaurant called Dioskuria that embodied the former glamour of this once flourishing Black Sea vacation paradise.

ANDRO WEKUA, *PINK WAVE HUNTER (PRIVATE HOUSE)*, 2010/2011, acrylic plaster, MDF plate, oak slats, $2 \times 25 \frac{1}{2} \times 18 \frac{1}{2}$ " / ROSA WELLEN JÄGER (*PRIVATHAUS*), Acrylgißs, MDF-Platte, Eichenleisten, $5 \times 65 \times 47$ cm.



An internet search for this restaurant reveals images of entropy taking hold of its architecture as the restaurant slowly collapses into the sea as a result of neglect and the erosion brought on by the movement of sea, wind, and time. Wekua's sculptural avatar of the restaurant is a model made from concrete, stone, and steel that returns Dioskuria to its original state, or at least to its shiny past as seen in his own memory.

These two works complete a circuit in Wekua's oeuvre, connecting his haunting wax and ceramic figures to his more recent, uncanny architectural project to transport himself back in time and space through the manipulations of both organic and digital memory. Maybe the problem today is that memory is no longer a question of nostalgic reveries into one's past triggered by a single photograph, a smell, or a taste. Proust's tea with Madeleine has been displaced by the internet where memory is now located in cloud servers, no longer grounded in one place or even in one's mind but adrift on the ether of digital bandwidth. Maybe all we have now is Facebook memories. Is Sukhumi a "mirage" as Wekua has suggested? A stage set waiting for its players to arrive? Perhaps. Maybe that's what the idea of home is in the end. Of course, the problem today is that you can't really ever go home. Just ask Superman. We can't help trying though and neither can Andro Wekua.

1) Mike Kelley, "Architectural Non-Memory Replaced with Psychic Reality" in John C. Welchman, ed., *Minor Histories: Statements, Conversations, Proposals, Writing Art* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004), p. 322.

2) Andro Wekua in correspondence with the author, November 4, 2010.

3) Ibid.

ANDRO WEKUA, WAIT TO WAIT, PART I, 2006, wax figure, lacquered aluminum chair, uncolored and colored glass, brass coated aluminum, bricks, motor, 78 1/4 x 82 1/4 x 118 1/4"; 4 collages, felt pen, pencil on paper, digital color prints, exhibition view Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam / AUFS WARTEN WARTEN, Wachsfigur, lackierter Aluminiumstuhl, farbiges und farbloses Glas, Messing beschichtetes Aluminium, Ziegelsteine, Motor, 200 x 210 x 300 cm; 4 Collagen, Filzstift, Bleistift auf Papier, digitale Farbdruke, Ausstellungsansicht.

Heimweh ist, wo das Herz ist

DOUGLAS FOGLE

Krypton ist die Heimat, in die man nie mehr zurückkehren kann.

– Mike Kelley¹⁾

Es heisst, es sei unmöglich, nach Hause zurückzukehren. Das stimmt. Ich habe es versucht. Die Routinesuche nach dem Zuhause meiner Kindheit mit Google Maps bringt eine traurige und verstörende Wahrheit an den Tag. Wo einst ein weitläufiges, sympathisch verlottertes Haus auf einem nicht minder verwilderten Grundstück stand, drängen sich nun Seite an Seite zwei neue, seelenlose Nullachtfünfehn-Protzwillen. Ich kann nicht mehr an meiner früheren Adresse vorbeifahren und die triumphalen und traumatischen Momente meiner eigenen Vergangenheit Revue passieren lassen. Alle in der psychischen Architektur dieses Zuhauses konkret verkörperten Kindheitsträume wurden durch die Immobilien-Blase, die Gier eines Bauunternehmers und einen Löffelbagger ausgelöscht. Im Film *Gross Point Blank* (1997) fand ich eine Entsprechung zu meiner eigenen Erfahrung. Er erzählt mit viel schwarzem Humor die

DOUGLAS FOGLE ist leitender Kurator und Direktor des Ausstellungs- und Veranstaltungsprogramms am Hammer Museum in Los Angeles, Kalifornien.

Geschichte eines Auftragskillers, der an seinen Heimatort, eine Vorstadtgegend in Detroit, zurückkehrt, um dort einen letzten Job zu erledigen, bevor er sich zur Ruhe setzen will. Beim Verfolgen seiner Zielperson stellt er bestürzt fest, dass das Haus, in dem er aufgewachsen ist, abgebrochen und durch einen Supermarkt ersetzt wurde. Statt einen feierlichen Sehnsuchtsmoment lang seiner eigenen verlorenen Unschuld nachzuhängen, sieht er sich mit Trockenfleisch und Coca-Cola konfrontiert. Das ist nicht der Stoff, aus dem die goldenen Kindheitserinnerungen sind. Auch Superman kannte dieses traumatische Erlebnis. Sein Planet Krypton ist explodiert. Auch er kann nie mehr nach Hause zurück.

Le Corbusier hat das Haus einst als Wohnmaschine bezeichnet. Eigentlich müsste es eher Traummaschine heissen, da die konkrete Struktur der Architektur an sich schon ein psychisches Palimpsest darstellt, das die Erinnerungen an Träume und Geschehnisse aus einer längst vergangenen Zeit verkörpert. Deshalb sind Gebäude so starke Auslöser für persönliche Erinnerungen und deshalb kann ihr Verlust auf Menschen, die früher darin lebten, so traumatisch wirken. Andro Wekua versteht das nur zu gut. Wie viele Bürger dieser Welt kann er nicht mehr in seine Heimat zurückkehren. Geboren in

ANDRO WEKUA, WAVE FACE, 2002,
wax figure, ceramic, wood, fabric,
hair, lacquer, 108 x 79 x 94", exhibi-
tion view Gladstone Gallery, New York /
WELLEN GESICHT, Wachsfigur,
Keramik, Holz, Textilien, Haar, Lack,
274,3 x 200,7 x 238,8 cm, Ausstel-
lungsansicht.



Suchumi, Georgien, sah sich seine Familie wie viele andere Einwohner Georgiens in den 90er-Jahren zur Flucht gezwungen, als ein Bürgerkrieg und die damit verbundene «ethnische Säuberung» über Abchasien hereinbrachen. Diese Region ist nun indirekt von Russland besetzt, mit dem Resultat, dass Wekua's Heimatort Suchumi – während der Sowjetherrschaft im Baltikum einst ein beliebter Ferienort – zu einer halb entvölkerten Geisterstadt verkommen ist. Wie viele

Menschen, die durch das Exil in alle Winde zerstreut worden sind, interessierte es auch Wekua brennend, was aus Suchumi geworden war. Zwar ging es in seinem Fall wohl nicht sosehr um die Sehnsucht nach der unerreichbaren Rückkehr in eine mythische Heimat, sondern eher um ein Besessensein durch den Zerfall und die ins Stocken geratene Entwicklung des einst so stolzen und betriebsamen Ferienortes. Letztlich war es eine Frage der Architektur und ihrer



ANDRO WEKUA, UNTITLED,
2010, silicon, copper, steel pro-
files, 78 3/4 x 59 x 5 1/8" /
OHNE TITEL, Silikon, Kupfer,
Stahlprofile, 200 x 150 x 13 cm.

Fähigkeit, Erinnerungen wachzurufen. Wie Wekua selbst meinte: «Mich beschäftigt mehr die Architektur dieser Stadt und wie ihr Charakter unversehrt und unangetastet bleibt, obwohl sie dem Verfall preisgegeben ist. Für mich und andere Georgier aus der Region bleibt die Stadt unerreichbar, eine Art Fata Morgana, und am Ende unserer Gespräche kommen wir immer zum Schluss, dass es diese Stadt vielleicht gar nicht gibt und nie gegeben hat.»²⁾

Da Wekua selbst nicht nach Suchumi zurückkehren konnte und seit über siebzehn Jahren nicht mehr dort gewesen war, begann er Bilder der Stadt zu sammeln. Dabei war er auf Freunde angewiesen, die in die Region reisten, um für ihn zu photographieren, während er selbst begann, die rasch zunehmende Zahl an Nachkriegsbildern von Suchumi im Internet – von unmittelbar nach Kriegsende bis heute – herunterzuladen. Und obwohl dies ein unter Exilgeorgiern aus dieser Region beliebter Zeitvertreib war, begann Wekua bezeichnenderweise erst ernsthaft an diesem Archiv zu arbeiten, nachdem sein Bruder ihm eine Photographie ihres eigenen, nun verlassenen Elternhauses gezeigt hatte. Heute umfasst Wekua's wachsende Sammlung über sechshundert Bilder von Gebäuden in Suchumi, deren Zustand und Bewohnbarkeit stark variieren. Einige sind völlig verlassen, andere wurden von Leuten besetzt, die nach dem Krieg dortgeblieben waren, und viele verfallen zu Ruinen. Die reiche Bilderpalette zeigte eine Stadt voller unerreichbarer Gebäude, von denen jedes einzelne in den Köpfen seiner früheren Bewohner eine ganze Kette persönlicher Erinnerungen wachruft. Eigentlich fügen sich diese Bilder zur Traumlandschaft eines unerreichbaren Landes, ähnlich einer von Italo Calvino's «unsichtbaren Städten» oder noch besser, wie der Künstler selbst sagt: «eine(r) leere(n) Bühne, wo alle darauf warten, dass etwas passiert».³⁾ Tatsächlich scheint diese Theaterkulisse nur darauf zu warten, dass die Schauspieler nach einer nicht enden wollenden Pause endlich zurückkehren.

Nachdem er einige Bilder von Gebäuden in Suchumi angeschaut hatte, die unmittelbar nach dem Krieg entstanden waren, als die Stadt völlig am Boden lag, entschloss sich Wekua, Skulpturen der verlassenen

nen Häuser nachzubauen. Mithilfe seiner Archivphotos, seines Gedächtnisses und von Google Maps (das für diese Region erst seit Kurzem verfügbar ist) nahm Wekua sein eigenes psychologisches Immobilienprojekt in Angriff: Er rekonstruierte Modelle einer Reihe von Gebäuden gestützt auf deren Popularität bei den verwendeten Internetsuchmaschinen und auf die Intensität der eigenen Erinnerung. Dabei wird eine Art Schauplatz des Verbrechens aufgedeckt, wo der künstlerische Schaffensakt zu einem forensischen Akt einer architektonischen Psychoanalyse wird, eine deduktive Teilrekonstruktion einer ebenso sehr erinnerten wie realen Stadt. Eigentlich vollzieht Wekua eine Art alchemisch-architektonische Beschwörung seiner eigenen Vergangenheit durch einen Akt indirekter architektonischer Katharsis.

Einige der nachgebildeten Gebäude sind nichtsagend, etwa eine blockartige, in schwarzem Polyurethan-Gummi gegossene Mietskaserne, ein Landesteg in Aluminiumguss oder ein Hochhaus aus Aluminium und Holz. Andere sind – gemessen an den lokalen Massstäben – sehr viel spezieller und bekannter, wie seine Modelle des Hotels Abchasia, des Hauptbahnhofs Suchumi und des Hotels Ritsa; sie alle bestehen aus einer ähnlich uneinheitlichen Fülle plastischer Materialien. In einigen Fällen rekonstruierte Wekua nur die Fassade eines Gebäudes, da die nötige architektonische Information entweder nicht aufzutreiben war oder weil er sich nicht mehr daran erinnert. Diese Teilrekonstruktionen sind entscheidend für das Verständnis dieser Arbeiten, da die Skulpturen keine eigentlichen Architekturmodelle sein wollen, sondern eher das Ergebnis einer Mischung aus digitaler Detektivarbeit und vom Begräbnisapparat des Gedächtnisses ausgespuckten Erinnerungen. Tatsächlich sind es die Gedächtnislücken, die entscheidend sind, da sie diese Arbeiten zu eigentlichen «Follies» machen, zu Architekturdenkmälern, die keine rationale Funktion haben, sondern symbolisch die Sehnsucht danach verkörpern, wieder Verbindung aufzunehmen mit der verschwundenen Vergangenheit, vergessenen Traumata und glücklichen Träumereien.

Eine ähnliche Richtung hat Mike Kelley mit EDUCATIONAL COMPLEX (Schulanlage, 1995) eingeschlagen, einem Architekturmodell, in das jede

Schule, die er besucht hatte, und auch das Haus, in dem er aufgewachsen war, eingegangen ist. Alles war aus dem Gedächtnis wiedergegeben und Elemente, an die er sich nicht mehr erinnern konnte, blieben ausgespart. Bei Kelley war es so, dass ihn seine eigene selektive Amnesie, die für die Lücken in seiner Erinnerung an diese Gebäude verantwortlich war, gar nicht mehr losliess. Deshalb schuf er weiterhin Arbeiten, die in diesen Lücken stocherten. In einem gewissen Sinn stellt Wekua unsere Fähigkeit, nach Hause zurückzukehren, wie Kelley in Frage, um die Erinnerung wiederherzustellen und sich von einem verdrängten Trauma zu befreien. Doch während es bei Kelley darum geht, die Lücken einer verdrängten Erinnerung zu füllen, die er mit dem durch ein traumatisches Erlebnis verursachten Gedächtnisverlust in Verbindung bringt, geht es bei Wekua eher darum, das Unwiederbringliche der verlorenen Erinnerung anzuerkennen. Es ist, als sei eine Fotografie von einem Ort, der im eigenen Leben einst eine wichtige Rolle spielte, in der Sonne liegen geblieben,



oder als habe ein Kopierapparat laufend eine Kopie der Kopie der Kopie erstellt, bis das Bild sich auflöste und nur noch schwarzes Papier übrigblieb. Bei diesen Arbeiten ist Wekuas Vorgehen wie folgt: Er leitet eine zyklische Entwicklung ein, die von der Form des Architekturmodells ausgeht, zum in allen Einzelheiten realisierten Gebäude heranwächst, um sich dann in sein eigenes unvollständig erinnertes und rekonstruiertes Modell zu verwandeln. Die eigentliche Frage, die diese kleinen architektonischen Antidenkmäler stellen, lautet: Was bleibt bei diesem Übersetzungsvorgang von der verblassenden persönlichen Erinnerung zurück in die reale Welt auf der Strecke?

Einen Hinweis zur Beantwortung dieser Frage bieten vielleicht frühere Werke Wekuas. Die Architekturmodelle sind seltsam menschenleer, das ist jedoch bei anderen Arbeiten Wekuas im Allgemeinen nicht der Fall. Die Skulptur *WAIT TO WAIT* (Aufs Warten warten, 2006) zeigt beispielsweise die Wachsfigur eines halbbekleideten jungen Mannes, dessen Gesicht mit Farbe bedeckt ist, in einem Schaukelstuhl sitzend, der wiederum in einem kleinen Raum steht, der aus einem Backsteinsockel, Aluminiumrahmen und farbigen Glasscheiben besteht. Der sehr kleine moderne Pavillon wirkt weniger wie ein Gebäude als wie eine Zeitmaschine, und die Figur darin wirkt wie ein Zeitreisender, der an die Figur aus Chris Markers Science-Fiction-Kurzfilmklassiker *La jetée* (1962) erinnert. In diesem Film muss ein Gefangener in einer postapokalyptischen Zivilisation für ein Zeitreise-Experiment herhalten, das die Menschheit vor dem Untergang bewahren soll. Die Wahl fällt auf ihn, weil er eine ungewöhnlich starke Erinnerung an ein traumatisches Kindheitserlebnis bewahrt hat: Er hatte am Flughafen die Ermordung eines Mannes mitangesehen. Im Lauf der Geschichte wird er in jenen Moment seiner Kindheit zurückversetzt, verfolgt von Agenten, die ihn töten wollen, um schliesslich herauszufinden, dass die Ermordung, die er als Kind miterlebt hatte, seine eigene war. Wekuas Figur in *WAIT TO WAIT* ist fast anzusehen, wie sehr er sich bemüht, sich nach Suchumi zurückzusetzen. In diesem Fall ist der Zielort nicht Markers Flughafen-terrasse, sondern ein Strandrestaurant namens Dioskuria, das für den verblassten Glanz dieses einst so

stolzen Ferienparadieses am Schwarzen Meer steht. Eine Internet-Recherche nach diesem Restaurant fördert Bilder zutage, die zeigen, wie das Gebäude seiner entropischen Auflösung entgegengeht: Verwahrlost, der Erosion durch Wind, Wasser und Zeit preisgegeben, rutscht es langsam aber sicher ins Meer. Wekuas plastischer Avatar dieses Restaurants ist ein Modell aus Beton, Stein und Stahl, welches das Dioskuria wieder in seinen ursprünglichen Zustand versetzt, oder zumindest in die glanzvolle Vergangenheit, die er in Erinnerung hat.

Diese beiden Arbeiten schliessen einen Kreis in Wekuas Werk, indem sie seine eindrücklichen Wachs- und Keramikfiguren mit seinem neueren unheimlichen Architekturprojekt verbinden. Dieses erlaubt ihm, sich mittels Manipulation des menschlichen wie des digitalen Gedächtnisses durch Zeit und Raum zurückzusetzen. Vielleicht besteht das Problem heute darin, dass es bei der Erinnerung nicht mehr um ein nostalgisches Hineinträumen in die eigene Vergangenheit geht, das durch eine einzelne Photographie, einen Geruch oder einen Geschmack ausgelöst wird. Prousts Tee mit Madeleine ist vom Internet verdrängt worden, wo die Erinnerung in sogenannten Cloud-Servern wohnt und nicht mehr an einem bestimmten Ort oder gar im eigenen Gedächtnis zu finden ist, sondern im Äther der digitalen Bandbreite schwimmt. Facebook-Erinnerungen sind womöglich alles, was wir heute noch haben. Ist Suchumi eine Fata Morgana, wie Wekua meinte? Eine Bühne, die nur darauf wartet, von den Schauspielern wieder betreten zu werden? Vielleicht. Vielleicht läuft die Idee des Zuhause letztlich darauf hinaus. Natürlich ist das Problem heute, dass wir nicht mehr wirklich nach Hause gehen können. Nicht einmal Superman. Wir können aber gar nicht anders, als es trotzdem zu versuchen, auch Andro Wekua nicht.

(Übersetzung: Suzanne Schmidt)

1) Mike Kelley, «Architectural Non-Memory Replaced with Psychic Reality», in John C. Welchman (Hg.), *Minor Histories: Statements, Conversations, Proposals, Writing Art*, MIT Press (Cambridge, Mass., 2004), S. 322.

2) Andro Wekua im Briefwechsel mit dem Autor, 4. November 2010.

3) Ebenda.

ANDRO WEKUA, UNTITLED, 2010, collage, felt pen, point marker, colored pencil, ball pen on paper, 10 3/8 x 8" /
 OHNE TITEL, Collage, Filzstift, Marker, Farbstifte, Kugelschreiber auf Papier, 27 x 20,2 cm.



▲ Gudrun Landgrebe



▲ Gudrun Landgrebe

