

Larger than life?!

Zwei berühmte Unterscheidungen – Kunst/Nichtkunst und Leben/Kunst – geraten ins Wanken. Lässt sich der Rahmen unserer Kunsterfahrung überhaupt noch sprengen in Zeiten eines ubiquitär gewordenen Kunstraums wie -begriffs?

MIRJAM SCHAUB

Für Vinzenz Hediger (Frankfurt a. M.)

All you people can't you see, can't you see
How your love's affecting our reality
Every time we're down
You can make it right
And that makes you larger than life
(The Backstreet Boys: »Larger than life«)

Rahmung

... ist für die Erfahrung von Kunstwerken vital, denn sie bestimmt deren **unausgesprochene** Eintrittsbedingungen. Rahmung meint solch unspektakuläre Akte wie das Öffnen eines Buchdeckels und das Glattstreichen der Seiten, meint die Blicklenkung durch den Holzrahmen, den Weg durchs Foyer ins Theater, das Suchen der Plätze, das Abreißen der Kinokarten, die Verdunklung des Saales, das lautlose Aufgehen des Vorhangs, die Vergrößerung der Leinwand, den Handschlag mit der Ersten Geigerin, aber auch die spätere Verbeugung an der Rampe, das Fallen des Vorhangs, das Zuschlagen des Buchdeckels, das sich Abwenden von der Skulptur nach ihrer Umrundung. Die Rahmung aus körperlich zu vollziehenden Akten der Abstandnahme von den eigenen Zwecken bildet den klassischen Ausgang einer jeden Kunsterfahrung. Handlungsketten werden entschleunigt, Ziele suspendiert: Die Aufmerksamkeit richtet sich aus auf die sinnliche Erfahrung des künstlerischen Ereignisses. Beides – die körperliche Verlangsamung wie die sensorische Verfeinerung – erzeugen jenen Transitraum, in der Kunsterlebnis und (eigenes) Leben die Führerschaft wechseln. Dies wird möglich, weil sich Köpergedächtnis, Imagination und Aufmerksamkeit auf

charakteristische Weise *vereinnahmen* und in den Dienst des Betrachteten, Gehörten oder Gelesenen stellen lassen: und zwar so, dass die körperliche Schwellenerfahrung selbst vom Kunstereignis überschrieben wird.

Wenn Schwellenbewusstsein wirksam bleiben soll, ohne dominant zu werden, ist Vertrauen vonnöten. Um nicht aus der Konzentration gerissen zu werden, müssen wir uns während der Kunsterfahrung vor körperlichem Unbill und Verfolgung sicher wissen. Nur unter der Prämisse der eigenen Unversehrtheit bleiben unkonventionelle, befremdliche Ereignisse, ja selbst eine offenkundig aus dem Rahmen fallende Rahmung eines Kunsterlebnisses in den Kanon integrierbar.

I. Der Kunst- als Denkraum

Gerade unter den Bedingungen moderner Kunst stehen jedoch die eingangs genannten, institutionalisierten, konventionalisierten, kanonisierten Rahmensituationen selbst auf dem Prüfstein. Das Alternativmodell kann mit dem Begriff des *Kunstraums* näher umrissen werden. Er führt die sich beständig wandelnde, je andere Gesamtheit der aktuell verfolgten Werkverständnisse, Ausstellungsformen, Kunstbegriffe wie ihre Kritik zusammen. Als eine auf prototypische Weise *offene Ereignisform* ist mit dem modernen Kunstraum ein holistischer Begriff mit ›unscharfen Rändern‹ (Wittgenstein) eingeführt, der gleichzeitig konkret (nämlich klassische Kunsträume sprengend) und konzeptuell (andere Kunstwerke zulassend) zu denken ist. Dieser Kunstraum – mit bestimmtem, statt unbestimmtem Artikel – ist somit kein räumlich eingrenzbare (etwa auf ein Museum limitierbares), sondern ein *generatives Konzept*, das sich gegen bereits institutionalisierte Rahmungskonzepte wendet. In Anlehnung an Aby Warburgs Rede vom Denkraum¹ geht es stattdessen um the *state of art* in seiner transitorischen Wirkmächtigkeit; um den Einsatz kritischer Reflexion wie um die beständige Ermöglichung neuer Kunstformen und Werke.² Der schwankende ›Quasi-Raum‹ des Zeitgenössischen ist daher gleichzeitig konkret räumlich

¹ Vgl. Warburg: *Die Erneuerung der heidnischen Antike*, z.B. S. 491. Vgl. zum Begriff des Denkraums auch Brosius: *Kunst als Denkraum*; Flach/Schneider/Treml (Hg.): *Warburgs Denkraum*.

² Ich entscheide mich hier für Aby Warburg und gegen George Dickie (der irrtümlich verschiedene künstlerische Medien bereits für institutionell wirksame Kunstwelten hält), wenn ich von Kunstraum statt von Kunstwelt (*artworld*) spreche, gerade weil die Definition des letzteren – »an artworld system is a framework for the presentation of a work of art by an artist to an artworld public« – den Künstler als klaren Verursacher, die Kunstwelt als ebenso klaren Adressaten konzipiert. Im Folgenden wird es darum gehen, den Kunstraum weder von der Schaffung durch den Künstler her zu denken, noch als soziale Erschaffung durch die Kunstinstitutionen zu kontrollieren, sondern ihn als **ein** generativen Reflexionsbegriff geltend zu machen. Dickie: »History of the Institutional Theory of Art«, S. 61.

und abstrakt logisch, konzeptuell *und* kritisch aufzufassen. Er bildet so verstanden die zeitgemäße *Zone des Austausches und des Widerstreits*, in der Rahmungserwartungen und -konventionen, Kunstwerke wie -begriffe, unter Druck geraten.

II. Zwei Leitdifferenzen

Die Leitdifferenzen, die in diesem Kunstraum vermehrt wirksam werden, sich ironisieren, Konkurrenz machen und einander opponieren, sind wenigstens zwei:

(1) die zwischen Kunst und Nichtkunst und (2) die zwischen Kunst und Leben.³

Die erste Differenz ist vordergründig eine kategorisch exkludierende, die zweite eine inhaltliche Alternativen anbietende. Die zweite Differenz ›schluckt‹, ›invertiert‹ oder ›supponiert‹ damit potentiell die erste, indem sie *latent* die von der ersten Differenz abgewiesene ›Nichtkunst‹ mit dem Leben und das Leben wiederum mit dem klandestinen Begehren der Kunst selbst identifiziert. Die Differenz Leben/Kunst wirkt also korrigierend auf die erste zurück, wenn sie anmahnt, die erste Differenz würde möglicherweise nicht nur die Nichtkunst, sondern letztlich ›das Leben selbst‹ als extremstes, ja essentielles Exemplar von Nichtkunst **aussondern wollen**. Dagegen ließe sich von der Warte der ersten Unterscheidung aus argumentieren, dass diese Exklusion unnötig sei, sofern ein Leben oder sogar ›das Leben‹ künstlerisch und kulturgeschichtlich bearbeitet, ja inkludiert werde (was ja auch beständig, in der Wissenschaft, der Kunst wie der Individualgeschichte geschehe).

Der *zeitgenössische*, das Museum als Ausstellungsform hinter sich lassende *Kunstraum* nun wird, so die hier vertretene These, aus der faktischen Reibung wie diskursiven Austarierung, ja durch unterschiedlich ›energisches‹ Schönheiten dieser beiden sehr unterschiedlichen Leitdifferenzen konstituiert. Als späte Erben der Avantgardetheorie wetteifern beide um die *adäquate Rahmung* einer Kunsterfahrung – und eichen sie zugleich auf einen gemeinsamen Fluchtpunkt: *larger than life* möchte Kunst demnach sein, dabei wahlweise als Avantgarde und Apologetin des *Lebens der Kunst* oder der *Kunst des Lebens* auftrumpfend.

³ Wer mag, kann hierin Friedrichs Schillers Idee eines Form- (Kunst/Nichtkunst) und eines Stofftriebs (Kunst/Leben) wiederfinden. Von letzterem heißt es: »Mit unzerreißbaren Banden fesselt er den höher strebenden Geist [des Formtriebs] an die Sinnenwelt, und von ihrer freiesten Wanderung ins Unendliche ruft er die Abstraktion in die Grenzen der Gegenwart zurück«. Schiller: **Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen**, 12. Brief, S. 48.

Die erste Differenz kommt unter den von Adorno beschriebenen Bedingungen der Moderne ins Spiel, weil die Kunst – mit dem Verlust der kultischen, herrschaftlichen oder repräsentationslogischen Einbettung – aufgehört hat, »selbstverständlich« zu sein und nun jedes Werk potentiell um sein ›Existenzrecht‹ streiten muss.⁴ Aufgrund des ihr eingeschriebenen Proliferations- und Kreationenzwangs ist moderne Kunst damit auf *Aussonderung* (als Nicht-Kunst) wie auf den *stetigen Zuwachs* ihrer Objekte, auf eine ›Ausweitung der Kampfzone‹ (auf z. B. ›das Leben‹) angewiesen. Das jeweils Neue muss, um im Kunstraum überhaupt als Ereignis *eigene Wertschätzung* zu erfahren, *innerhalb* des Bereits-Gegebenen klassifiziert und damit diskursiv neu rubriziert werden (als Kunst oder eben als Nichtkunst). Gleichzeitig wird genau diese Klassifizierung unter den Bedingungen der Moderne selbst zum Problem. Damit gehört, um das Wenigste zu sagen, das Scheitern-Können⁵ wie das Absinken in Kitsch oder Langeweile oder einfaches Leben – spätestens seit Adornos *Endgame*-Analyse⁶ – mit zum Kunstbegriff wie der hinterwendige Rahmen zur gespannten Leinwand.

III. Die Krux des Museums als Rahmungstyp

So kommt es auch, dass gerade aufgrund der herrschenden Kunstdebatten zunehmend weniger Werke im geschützten Museum funktionieren. Die Entgrenzung des Kunstbegriffs und die damit einhergehende Ausdehnung des Kunstraums auf *potentiell alle Lebens- und Daseinsbereiche* führt nicht nur – *bonjour tristesse* – dazu, dass man mit buchstäblich jedem Gegenstand in einem Museum rechnen muss. Sie macht auch Dinge/Werke im öffentlichen Raum sichtbar, von denen man nicht sicher sein kann, was sie sind und ob sie überhaupt *als* Kunstwerke gedacht waren. Hier kommt neuerlich die

⁴ »Zur Selbstverständlichkeit wurde, daß nichts, was die Kunst betrifft, mehr selbstverständlich ist, weder in ihr noch in ihrem Verhältnis zum Ganzen, nicht einmal ihr Existenzrecht«. Adorno: *Ästhetische Theorie*, S. 9.

⁵ »Keineswegs bedarf das Kunstwerk einer apriorischen Ordnung, in der es empfangen, beschützt, aufgenommen ist. Die Geschlossenheit des ästhetischen, letztlich außerästhetischen Bezugssystems und die Dignität des Kunstwerks selbst korrespondieren nicht. [...] Der Übergang ins Offene wird zum horror vacui, daß sie ins Anonyme, schließlich ins Leere sprechen, ist ihnen auch immanent nicht nur zum Segen; ihrer Authentizität nicht und nicht ihrer Relevanz. Was im ästhetischen Bereich als problematisch rangiert, stammt daher; der Rest wurde Beute der Langeweile. Jedes neuere Kunstwerk ist, um eines zu sein, der Gefahr gänzlichen Misslingens ausgesetzt«. Ebd., S. 236f.

⁶ »Becketts Figuren benehmen sich so primitiv-behavioristisch, wie es den Umständen nach der Katastrophe entspräche, und diese hat sie derart verstümmelt, daß sie anders gar nicht reagieren können; Fliegen, die zucken, nachdem die Klatsche sie schon halb zerquetscht hat. [...] Das Elend der Teilnehmer am Endspiel ist das der Philosophie. Die Beckettischen Situationen, aus denen sein Drama sich komponiert, sind das Negativ sinnbezogener Wirklichkeit«. Adorno: »Versuch, das Endspiel zu verstehen«, S. 293; 295.

zweite Leitdifferenz ins Spiel. Denn just dieses Spiel mit dem Möglichen und Ungefähren, die Verwechslungsmöglichkeit von Kunst und Leben/Kunst und Nichtkunst bildet einen eigenen Reiz aus, weckt den Jagdinstinkt wie die Distinktionsbereitschaft. Nur weil der öffentliche Raum überwiegend durch nicht-künstlerische Theorien des Verhaltens sozial bestimmt ist, reagiert er noch empfindlich auf den Einbruch von etwas, das innerhalb dieser Markierungen weder spontan noch dauerhaft zu klassifizieren ist. Hier beginnt das *soziale Experiment*, das testende, mit dem Übersehen-Werden, der Verkennung und dem Irrtum rechnende Moment, das für die gegenwärtigen Kunstinterventionen so charakteristisch ist.⁷

Diese buchstäblich räumliche wie konzeptuelle Ausweitung des Kunstraums als Pendant zur medialen Entgrenzung der Künste führt umgekehrt dazu, dass die *buchstäblich gerahmten* Objekte (wie Gemälde) an dieser Bewegung nicht länger partizipieren können; sowie dazu, dass die Kunstobjekte, die traditionell für den öffentlichen Außenraum geschaffen waren, wie Skulpturen mit Denkmalcharakter, aufgrund ihres offen pädagogischen Impetus⁷ zunehmend an Bedeutung verlieren. Das Museum setzte lange Zeit den öffentlichen Raum ›in Klammern‹ und schuf einen geschützten wie privilegierten Ort der Kunsterfahrung. Nun stellt der um eine Gebrauchsform erweiterte öffentliche Raum den Museumsraum unter Vorbehalt. George Dickies ›nominalistische‹ Theorie,⁸ der zufolge Institutionen allein bestimmen, was als Kunst, was jeweils als Nichtkunst gelte, verliert damit (weiter) an Plausibilität. Die Vorstellung, dass das Museum seine definitivische Macht auf die in ihm ausgestellten Objekte/Ereignisse ausweite, ging wunderbar einher mit Andy Warhols *Campbell-Soup-Coup*: im Museum war die Dose qua Warhols Einfall Konzept-Kunst; im Supermarktregal jedoch qua konsumistischem Kalkül der Firma Campbell weiterhin Dosensuppe.

IV. Artefakte, die aus dem Rahmen der Kunsterfahrung fielen und nun ein Nachleben in ihr haben

Gegenwärtig wird das Museum jedoch eher zum Ort der programmierten und gewollten *Enttäuschung* von Kunsterfahrung (was man zu sehen bekommt, erscheint *demonstrativ* als Nichtkunst oder auch als patziges

⁷ Die Folgen sind absehbar: Die Kunst- und Kulturwissenschaften finden plötzlich Werke wie Findelkinder an ihren Pforten vor, die aus anderen Herkunftsräumen herausgefallen sind; und den Humanwissenschaften kommen plötzlich Theorien abhanden, die sich nicht disziplinieren ließen. Dazu mehr unter: Schaub: »Vom Nachleben der Theorie im Kunstraum«.

⁸ »A work of art in the classificatory sense is 1) an artifact 2) a set of aspects of which has had conferred upon it the status of candidate for appreciation by some person or persons acting on behalf of a certain social institution (the artworld)«. Dickie: »The Institutional Theory of Art«, S. 83.

Leben), während umgekehrt der öffentliche Raum qua *sozialem Experiment* die umgekehrte Umwertung vollzieht, d. h. die Neubewertung möglicherweise gar nicht künstlerisch intendierter Werke zu provokant anderer Kunsterfahrung verführt. Das Objekt der kollektiven Wertschätzung, das George Dickie im Sinne hatte, gerät so zum Gegenstand eines vorab unentscheidbaren, sozialen Experiments.

So ist es im Zuge dieser Entwicklung möglich, dass Artefakte aus längst vergangenen Zeiten – wie etwa Jeremy Benthams *Auto-Icon* (der seit 1832 in einer Mahagony-Box sitzende Denker als Mumie) – *nur* und *erst* im zeitgenössischen öffentlichen Raum – wie dem *University College of London* (UCL) – zu Installationskunst mutieren, während sie in jedem Kunstmuseum als Leben (nämlich als ethnologisches Kuriosum) kodiert würden.⁹



Abb. 1: Fotografie des Benthamschen *Auto-Icon* aus dem März 1948 (die Vorkriegsausstellungspraxis zeigend).

Dieselben Objekte funktionieren im Museum wie im öffentlichen Raum nicht nur auf signifikante Weise anders, sondern ganz so, *als wären sie andere*. Am jeweils anderen Ort erscheinen Kunst und Leben vertauscht; wobei – um am Beispiel des *Auto-Icons* zu bleiben – der Clou darin besteht,

⁹ Dazu mehr unter: Schaub: »Vom Nachleben der Theorie im Kunstraum«.

dass der mit Leben kodierte öffentlichem Raum das Artefakt als Kunst, das mit Kunst kodierte Museum dasselbe physikalische Objekt jedoch gerade als Nicht-Kunst, d. h. hier als gewesenes Leben erscheinen lässt.

V. Vier Beobachtungen

Der eigentümliche Chiasmus beider Leitdifferenzen, der zugleich die Demarkationslinie von Kunst weiter in das alltägliche Leben des Menschen, in die Alltagskultur hineinverlagert, wirft damit die Frage nach einem wieder erkennbaren, sicher identifizierbaren Rahmen einer Kunsterfahrung wie -bewertung in neuer Dringlichkeit auf. Im Folgenden sei daher das Augenmerk zunächst auf jene persistierenden Prozesse gerichtet, welche die Kunsterfahrung unter den Bedingungen eines erweiterten Kunstraums wie medial entgrenzten Kunstbegriffs in dennoch vertraute, ja konventionelle Bahnen lenkt. Diese Beobachtungen werden dabei leitend:

- (1) Beginn und Ende einer Kunsterfahrung werden von einer Erwartungshaltung oder einer konventionellen Rahmung, insbesondere einer funktionierenden Grenzziehung zwischen Kunst/Nicht-Kunst sowie Leben/Kunst moderiert und temperiert.
- (2) Wir öffnen uns für die Kunsterfahrung *nur* unter der Bedingung, dass sie uns eine Erfahrung im Modus des ›als ob‹ verheißt, keineswegs jedoch schmerzhaft und real – wie das Leben selbst – in unser Selbstverständnis eingreift.
- (3) Es gibt Übergangsrituale, welche die Ökonomie der Aufmerksamkeit und damit den immersiven Eintritt in ein Kunsterlebnis regulieren. Erst die Vertrautheit mit diesen Konventionen und Ritualen ermöglicht es, Rahmenbrüche innerhalb der Kunsterfahrung sinnvoll in dieselbe zu integrieren. Der wiederkehrende Akt des Rahmenbruchs bereitet damit durchaus konventionell die stetige Erweiterung des Kunstbegriffs selbst vor.
- (4) Die Grenzen des ubiquitär werdenden Kunstraums (verstanden als die immer neu zu ziehenden Linien zwischen Kunst/Leben) werden durch die *gelingende Integration von Rahmenbrüchen* (verstanden als eine immer permissivere Fassung der Differenz von Kunst/Nichtkunst) elastisch und beweglich gehalten.

VI. Vorhaben

Ich werde dabei argumentieren, dass im Unterschied zum Rahmenbruch (der sich an der ersten Leitdifferenz zwischen Kunst/Nichtkunst orientiert) allein die Rahmensprengung die zweite Differenz zwischen Kunst/Leben

in ihrer Gültigkeit angreift, indem die Lebendigkeit des Kunstwerks das sich sicher glaubende Leben in seiner illusionären Behütetheit denunziert. Um mit Blick auf sein Scheitern die konstitutive Kraft des Rahmens in einem größeren theoretischen Feld zu verorten, sei der Anfang mit einigen Bemerkungen über das ›Versprechen‹ des Parergonalen – des Rahmenbildenden – bei Immanuel Kant gemacht; dies im Ausgang eines Künstlers, der mit der Installation *Your black horizon* 2006 bei der Biennale in Venedig schon im Werktitel mit einem bestechenden Kommentar zur Suggestivkraft scheinbar vertrauter Rahmungen aufwartete.

VII. *Your black horizon* als Rahmungsspiel



Abb. 2: Olafur Eliasson: *Your black horizon*, Venedig 2006.¹⁰

Zur Biennale in Venedig entstand 2005 eine Gemeinschaftsarbeit des Architekten David Adjaye und des Künstlers Olafur Eliasson: ein hölzerner ›Pavillon‹ an beweglichem Ort der besonderen Art. Zunächst wurde die in ihrer Mitte im rechten Winkel abrupt die Richtung wechselnde Konstruktion auf der venezianischen Insel San Lazzaro errichtet, später abgebaut und in der ölbaumreichen, hügeligen und felsigen Landschaft der Insel

¹⁰ Vgl. hierzu Ebersberger/Zyman (Hg.): *Your black horizon Art Pavilion*. Der folgende Textabschnitt lehnt sich die Argumentation von Schaub: »Logic of Light«, S. 138–147.

Lopud, nahe des kroatischen Festlands um Dubrovnik, wiedererrichtet. Ein schmaler Korridor führt in das Kunstwerk hinein, von der See- und Wetterseite trifft seitlich Licht durch die auf Lücke gesetzten, naturbelassenen Stäbe in strenger Vertikalität auf den hölzernen Boden.



Abb. 3: Installationsansicht von Olafur Eliasson: *Your black horizon*, Venedig 2006.

Auf der linken Korridorseite hingegen kündigt sich mit der Farbe Schwarz etwas an, was wie ein ironischer Kommentar von Adjaye anmutet, gerichtet an den metallischen Außenglanz der ähnlich profilierten Rieck-Hallen (Architektenbüro Kühn/Malvezzi) in Nachbarschaft des Hamburger Bahnhofs, in denen Eliasson vor seinem Umzug auf den Pfefferberg sein altes Berliner Atelier hatte. Während man noch durch die den Boden und die Wand entlanglaufenden Sonnenstreifenstrahlen wandelt (die eigenen nackten Beine werden zum Zebrastrreifen), führt der Weg unweigerlich in einen schwarzen Kubus hinein, der das schöne Lopud oder das schöne Venedig – *non-charlent* – außen vor und gut sein lässt.

Jedoch, – haben sich die Augen im Innern des Kubus erst einmal an das Dunkel gewöhnt –, erkennt man einen schmalen, absolut horizontalen Lichtstreifen, der unterhalb der Decke entlang der vier Wände streicht, souverän alle hell aufblitzenden Wandwechsel nimmt. Unwillkürlich hält man ihn für natürliches Sonnenlicht, das sich – wie vorher im Fall der Stäbe – den Weg von außen nach innen bahnt. Allein, das im Quadrat verkehrende Licht verändert seine Farbe, erst langsam, dann rasant. Das Ganze erinnert plötzlich bestechend an Becketts deutsches Fernsehstück *Quadrat (Square)* von 1981, in dem schwarz verummte Schauspieler in allen möglichen Varianten erschöpfend den quadratischen Bühnenraum mit ihren Bewegungen vermessen.¹¹ Was dort die Schauspieler tun, erledigt bei Eliasson das Licht allein. Im Zeitraffer durchläuft das, was die täglichen Stunden Finsternis von ihm übrig gelassen haben, in einer Viertelstunde die Farben des Tages. Mit einem Lichtmesser hat der Künstler, der gerne mit technischen Vermessungsapparaturen arbeitet, die Lichtverhältnisse Venedigs und später Lopuds aufgezeichnet, analysiert, kondensiert und daraus schließlich eine Computeranwendung generiert, die nun die unsichtbar und päckchenweise hinter einem Verschlag ~~unsichtbare~~ angebrachten LED-Lampen ansteuern, auf- und abdimmern: Sie liefern unseren Sinnen nun ein feinsinniges Naturtheater mit besten künstlichen Mitteln.

Sonnenauf- und Untergang auf engstem Raum und in kürzester Zeit auf dunklem Grund lösen sehr unterschiedliche Empfindungen aus, je nach Stimmungslage beim Eintritt in diese abgeschottete und dennoch vollkommen kosmische Welt. Denn jeder Besucher, jede Besucherin bringt etwas eigenes, Unverzichtbares mit, ein Nachbild im buchstäblichen wie im übertragenen Sinne. Ein emotionales Nachbild der Landschaft (der äußeren, jedoch auch der diese reflektierenden, inneren, mentalen), aus der man in den dunklen Kubus eingetreten ist, bricht sich Raum, Produkt einer einmaligen Konjunktion aus Erinnerung, Erwartung und etwas Unvorhersehbaren: Staunen und Verwunderung ob der schockartigen Dunkelheit; vielleicht sogar ein *rush of happiness* angesichts dieses schmalen Grats aus Licht, oder schlicht – das Lachen über die eigene Einfältigkeit. Denn die Erfahrung des natürlichen Lichts beim Durchschreiten des Korrektur – spricht die Rahmung der Eintrittssituation – führt uns auf die richtige, d. h. hier zunächst die falsche Spur: *Euer schwarzer Horizont* – das sind

¹¹ Becketts Regieanweisung für die Beleuchtung der Szenerie lautet bezeichnender Weise: »Halbdunkel im Bereich, von oben nach unten immer dunkler werdend. Vier Quellen gebündelten, verschiedenfarbigen Lichts. Jeder Schauspieler hat sein eigenes Licht, das anzuschalten ist, wenn er auftritt, das leuchtet, während er [das Quadrat] abschreitet und auszuschalten ist, wenn er abtritt. [...] Alle möglichen Lichtkombinationen sind festgelegt«. Beckett: *Stücke für das Fernsehen*, S. 10f.

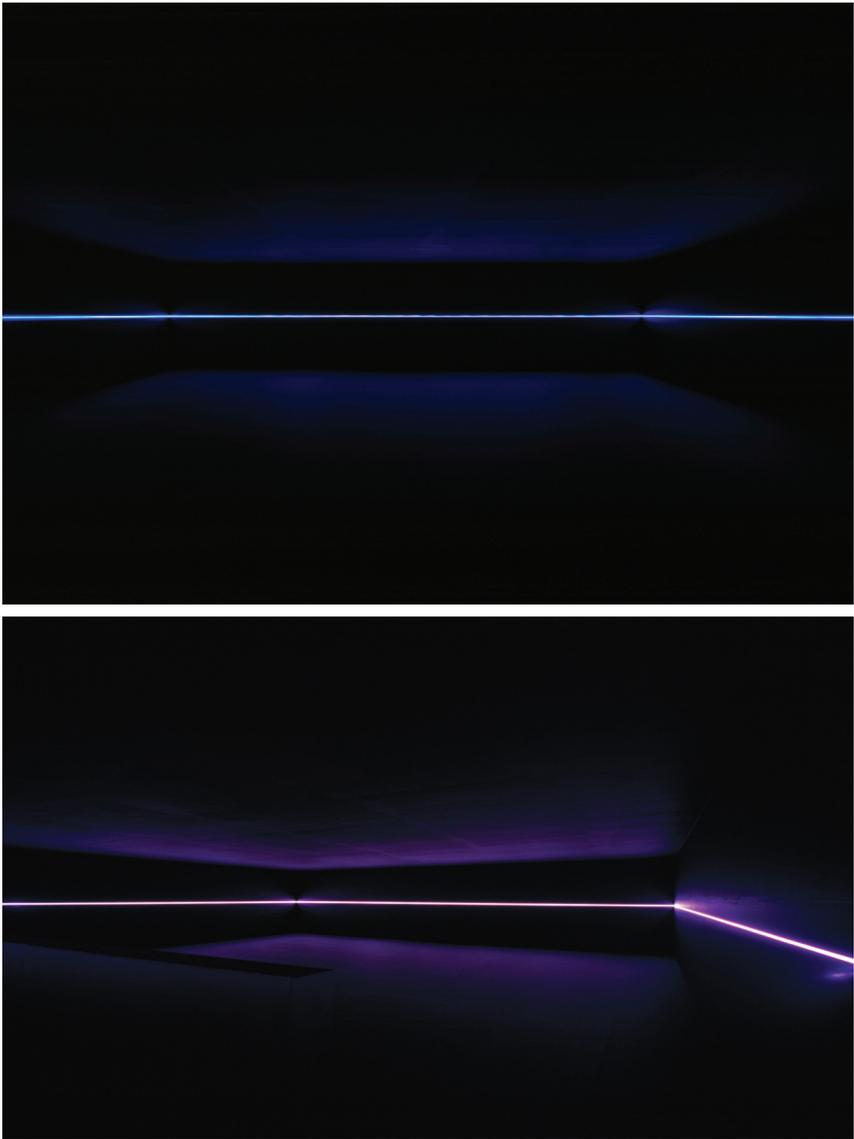


Abb. 4 u. 5: Innenansicht von Olafur Eliasson: *Your black horizon*, Venedig 2006.

auch unsere irregeleiteten Erwartungen, gespeist von den realen Nachbildern auf unserer Netzhaut, die uns eine natürliche Lichtquelle vorgaukeln, wo alle Indizien doch längst auf ein künstlerisches Kalkül hinweisen. Der Abzweig im rechten Winkel, vom Korridor in die *black box* hinein, hätte uns warnen, der radikale Wechsel des Lichts von der Vertikale in die Horizontale misstrauisch machen müssen. Doch Eliasson/Adjaye denunzieren unsere Langsamkeit nicht, im Gegenteil, auf die These (natürliches Licht) folgen tatsächlich Antithese (künstliches Licht) und die Aufhebung (*negatio, elevatio, conservatio*) beider in/zu einer dritten Erfahrung. Weder die Künstlichkeit noch die Natürlichkeit des Lichts sind die Essenz oder gar das Heureka der gemachten Erfahrung selbst. Es ist die vereinte Kunst – und d. h. immer auch: das Kalkül – der Licht- wie Raumdramaturgie selbst, welche uns im Zeitraffer nun das Geschenk eines *künstlich erzeugten Naturschauspiels* macht, für das wir *anders* niemals die Geduld, geschweige denn den Sinn (Achtung: Kitsch-Alarm!) aufbringen würden.

Eliasson/Adjaye inszenieren mit ihrer Gemeinschaftsarbeit nichts anderes als jenen bitternotigen Übergang, der unseren physischen wie psychischen Eintritt in die Kunsterfahrung rahmt und über eine Ökonomie der Aufmerksamkeit unsere Erwartungen steuert (vgl. These 3). Ihre Arbeit erzeugt einen *rite de passage*, eine zeitlich begrenzte Schwellenerfahrung, die uns schließlich um so deutlicher auf etwas zurückwirft, was Nicht-Kunst, Natur und Anthropologie, sein könnte: *Your black horizon*, eben, der (eigene) Horizont, der selbst nie erscheint, weil er die Bedingung der Möglichkeit von Erscheinung ist.

VIII. Das Parergonale bei Immanuel Kant: ein kontrolliertes Ablenkungsmanöver

Auch ein schlichter Bilderrahmen ist in diesem Sinne nichts anderes als eine Einladung zum Schwellenwechsel, ein Ablenkungsmanöver, untrügliches Zeichen für das Stattfinden eines Übergangs und betrifft er auch nur den rasch durchmessenen Blickbereich zwischen Wand und Leinwand. Der Rahmen modelliert das Konzept der Rahmung, denn er führt den Blick – so will es die Doktrin vom *parergon* – zum ›eigentlichen‹ Werk (*ergon*) hin. Wirklich? Lenkt nicht der Rahmen zu allererst vom Rahmenwechsel ab? Auf ebenso diskrete wie bestimmte Weise lässt er vergessen, dass der Rahmenwechsel im Fall des an der Wand hängenden Bildes *längst stattgefunden* hat. Er lenkt davon ab, dass ein Bild kein natürlicher Teil, auch kein Tiefenraum der Wand, sondern ein *trompe-d'œil* ist; so wie das steinerne Kleid davon ablenkt, dass eine Skulptur keine Frau, aber berührbar ist, so wie ein Säulengang davon ablenkt, dass ein Tempel kein natürlicher

Teil der Landschaft, wohl aber ein zugänglicher Bezirk mit einem heiligen Innenraum ist.¹² Alle kantischen Parerga – Rahmen, Kleid, Säule, zuletzt die Efeuranke auf der Rokokotapete – *umschmeicheln* das Ergon, thematisieren den möglichst *harmonischen und unaufgeregten Übergang* von einer Ordnung (der des Alltags) in die andere (der des Kultes und der Kunst). Das Parergonale will damit nicht nur inmitten des Sichtbaren *als Sichtbares unsichtbar* werden, sondern *den längst erfolgten Rahmenwechsel vergessen machen*, das Trennende zwischen beiden Ordnungen möglichst *unauffällig* erscheinen lassen. Warum ist das so wichtig? Warum muss die eingangs entfaltete Leitdifferenz, die zwischen Kunst und Leben verläuft, in ein und demselben Akt gezogen und wieder zurückgenommen werden?

Sie muss *als Differenz* marginalisiert werden, weil jede Aufregung, jede Irritation das Absehen-von-sich-selbst, die Sorge um das Eigene, die temporäre Suspendierung des Eigenen stören, ja behindern könnte. Für den Eintritt in eine möglichst ungeschützte Kunsterfahrung braucht es zu allererst einen Raum *maximaler Sicherheit*, Vertrauen in das Kommende, einem Begegnenden. Von Walter Benjamin stammt das *bon mot*, Kunst fange erst drei Armlängen vom eigenen Körper an, das ist durchaus als Warnung zu verstehen. Vertraute er der zugleich Eintritt verheißenden, wie distanzierenden Wirkung der Rahmung von Kunsterfahrung nicht? Oder umgekehrt: Verstand er nur zu gut, dass Immersion Überwindung einer Distanzerfahrung, d. h. Überwindung von Angst bedeutet? Ironie der Geschichte, dass ausgerechnet ein blickundurchlässiger Raum – wie das Kino oder eben eine moderne *black box* ihn bereithält – diesen Distanzverlust durch sinnliche Deprivation zu beschleunigen **sucht** (Haben Sie auch manchmal die Zwangsvorstellung, im Kino völlig unbemerkt von der Welt zu sterben?):

Der Rahmen soll – als  Form und gleichsam als *pulchritudo vaga* des Transits – in seiner Unauffälligkeit die Angst aufheben, die Differenz, ja Fremdheit, die vor der Immersion steht, vergessen machen. Als Parergon ist er nach Derridas Überzeugung »ein Außen, das ins Innere hineingerufen wird, um es (von) innen zu konstituieren«. ¹³ Als probates Beruhigungsmittel betäubt die wie beiläufig geschehene, parergonale Rahmung¹⁴ die

¹² »Selbst was man Zieraten (Parerga) nennt, d. i. dasjenige, was nicht in die ganze Vorstellung des Gegenstandes als Bestandteil innerlich, sondern nur äußerlich als Zutat gehört und das Wohlgefallen des Geschmacks vergrößert, tut dieses« – nämlich »durch ihren Reiz die Vorstellung [zu] beleben, indem sie *die Aufmerksamkeit auf den Gegenstand selbst erwecken und erhalten*« – »doch auch nur durch seine Form, wie Einfassungen der Gemälde oder Gewänder an Statuen, oder Säulengänge um Prachtgebäude« [Herv. M.S.]. Kant: *Kritik der Urteilskraft*, S. 78f.

¹³ Derrida: *Die Wahrheit in der Malerei*, S. 84.

¹⁴ »Der Rahmen macht das Eingerahmte nenn- und konzeptualisierbar und konstituiert so

Angst vor dem Rahmenwechsel, unmöglich zu sagen, wo sie anfängt, wo sie aufhört: »un détachement mal détachable«?¹⁵ Der Rahmen der autographischen Künste wie die Rahmung der allographischen, performativen Künste sind in ihrer schlichten Umfassendheit das A und O des Werkes, kein Werk führt an ihm/ihr vorbei, keines kann auf ihn/sie verzichten. Doch wie schaffen es beide, ihre Gegenstände zu umschmeicheln, ohne ihnen ein treuloser Diener zu sein?

IX. Michael Hanekes *Funny Games* als Rahmensprengung¹⁶ mit unkalkulierbaren Folgen

Ja, Fälle treuloser Dienerschaft gibt es durchaus. Im Fall von Michael Hanekes gleich zweimal abgedrehtem Film *Funny Games* (AU 1997 und USA 2007), geht man bereits vorgewarnt ins Kino, wohl wissend, dass eine unter die Haut gehende Geschichte mit medienwissenschaftlicher Pointe auf einen wartet. Doch mit einer Rahmensprengung der Kunsterfahrung als solcher rechnet man nicht. Denn sie würde bedeuten, dass Rahmenwissen nicht länger zur Akzeptanz des Rahmenbruchs- oder -wechsels beiträgt; dass die Immersion in den Film dauerhaft unterbrochen bzw. die filmische Illusion selbst angegriffen und zersetzt werden kann; kurz: dass der Einbruch von etwas Realem (realer Angst um das künftige Leben) in den – gewöhnlich schützenden – Kunstraum immer und überall möglich ist. Tatsächlich gibt der Regisseur Haneke frühzeitig in der Presse die Parole aus, wer seinen Film bis zum Ende sehe statt das Kino zu verlassen, habe die Lektion nicht begriffen. Was also geschieht in diesem Film? Was macht ihn so besonders?

Wie die *ZEIT* treffend bemerkt, macht uns dieser Film zu Geiseln. Wir wollen gehen, aber wir bleiben sitzen. Wir sind gebannt, aber von was genau? Ist es der Unglaube, dass Kino so gemein und grausam sein kann? Denn der Regisseur spielt offenbar mit den ZuschauerInnen nach demselben Muster, wie die beiden Clowns mit der Familie Schober: Zuckerbrot und Peitsche. Die Familie in ihrem Sommerhaus hat keine Chance lebend davonzukommen, weil es ihr an Vorstellungsvermögen mangelt. Weil sie sich **zulange** nicht als Opfer sehen kann und will. Und weil sie in den höflichen Nachbarjungen bis zuletzt kein Täterprofil erkennen kann,

dessen *Identität* – durch die Namens- und Ortsgebung. Ohne jedoch selbst einen sogenannten eigenen Ort (*lieu propre*) zu besitzen. Diese essentielle Partizipierung des Rahmens am zu Rahmenden ist es, die die Übersetzung von Rahmen zu Parergon notwendig macht«. Dünkelsbühler: *Kritik der Rahmen-Vernunft*, S. 54.

¹⁵ Ebd., S. 78.

¹⁶ Die folgenden Seiten richten sich nach meiner Darstellung in: »Wetten, dass Ihr in – sagen wir 12 Stunden – alle kaputt seid, okay?, S. 241–255; besonders S. 249–254.

zumal diese sich durch einen Exzess an Erklärungen eben darüber lustig machen. Die Verweigerung einer Erklärung durch einen Exzess von Erklärungen ist ihrerseits – auf redundante Weise grausam; d.h. schmerzhaft ohne erkennbaren Grund, und daher auch ein wenig *unwahrscheinlich*. Georg (Ulrich Mühe) glaubt schlicht, was ihm die beiden Clowns (Arno Frisch und Frank Griebe) ankündigen.

Haneke hat Kunstfiguren geschaffen, Clowns ohne Psyche. Der eine ist der ernste, sehr höfliche, nie lachende Weißclown, der andere der Idiot, der Tollpatsch, der immer hungrige Dicke ohne Sinn fürs Timing. Beide sind das Unerträgliche, das sich nicht abschütteln lässt und seinen Tribut verlangt.¹⁷ Georg, der Vater, sagt, er habe verstanden. Was verstanden? Mit dem Grausamen – und sei es nur ein anderes Wort für das Reale (das, was einem im Leben geschieht) – kann man nicht verhandeln, es ist wie die Bank, die immer gewinnt. Warum? Es durchbricht die Logik des Tauscherts. Das Problem besteht nun darin, dass wir uns damit am Nullpunkt der Einflussnahme befinden. Wir werden zu Geiseln eines Ohnmachtsgefühls, das durch die erkennbare Grundlosigkeit der ausgeübten Grausamkeit ständig neue Nahrung erhält. Erst diese Sinnlosigkeit macht das Leiden (d.h. das Nicht-Handeln-Können) unerträglich, d.h. nicht transzendierbar und auch nicht virtualisierbar. Deshalb hat auch die zur Schau gestellte Intimität mit dem Zuschauer nichts mehr mit Brechts Verfremdungseffekt zu tun, wenn Peter (Arno Frisch) in die Kamera fragt: »Sie sind doch auch für die«. Als die Opfer im Bild schon drohen, apathisch zu werden, wird das Prinzip der erzwungenen Interaktion einfach auf den Zuschauer ausgeweitet.

Grausamkeit entfaltet ihre Macht erst durch gezielte **Interaktion** mit dem Opfer. Sie spielt mit der Hoffnung des Opfers, ahnt die nächste Ausflucht, kennt das Begehren des anderen genau und weckt es nur, um es neuerlich zu enttäuschen. Grausamkeit zielt auf das Eingeständnis der Unvermeidbarkeit, auf die Unmöglichkeit, *nicht* zu leiden, wenn die Leidenschaften des Menschen selbst berührt werden. Das eigene, kaum kontrollierbare Begehren wird dann zur Falle, die im Leidenden zuschnappt. Das eigene Begehren so brutal vor Augen geführt zu bekommen, macht einen großen Teil der Demoralisierung aus, die einen Menschen immer tiefer in seine Opferlogik hineintreibt. Grausamkeit ist intelligent, sie kann es sich leisten, zurückzutreten; ab einem bestimmten Punkt der Einflussnahme lässt sie das Opfer sich selbst zerstören; es genügt die Unvorhersehbarkeit der vom Täter getroffenen Entscheidungen, schon meint das Opfer, es sei

¹⁷ Aus diesem Grund hat sich Ulrich Mühe wohl auch gewünscht, ausgerechnet diesen Film nach seinem Tod im Sommer 2007 in der Berliner Schaubühne zu zeigen.

persönlich gemeint. Der manipulative, perverse Mechanismus der Grausamkeit wird bei Haneke auf verschiedenen Ebenen kenntlich:

1. als Logik der Demütigung und der Demoralisierung;
2. als Zwang zur Interaktion des Opfers durch ein Ausnutzen seiner Begehrenslogik, insbesondere der Hoffnung, durch ein Ertragen des Unerträglichen, Zeit zu schinden, um so auf Hilfe von Außen zu hoffen (Hoffnung, durch Kollaboration zu überleben);
3. durch das subtile Induzieren der Mittäterschaft des Opfers (»Sie hätten Ihrer Frau glauben sollen«);
4. Ziel scheint zuletzt die Anerkennung einer perfiden Täterlogik, welche die eigene Machtposition verschleiert durch das Insinuieren von etwas, das höher ist als alle Gewalt.

In der wohl berühmtesten Szene des Films erschießt Anna einen der Clowns mit dem Jagdgewehr. Das ist die Szene, bei der im Kino immer geklatscht wird. Aber sogleich erstickt das Lachen im Halse. Denn der andere Clown sucht die *remote control* und als er sie gefunden hat, spult er – vor den Augen der entsetzten ZuschauerInnen – den Film mit sich selbst darin einfach wieder zurück. Das ist ziemlich frech, denn, wie Nam June Paik vor seinen Videorecordern sitzend, einmal sagte: »There ist no rewind button on the betamix of life«. Die Frage ist, warum greift dieser Kunsttrick, warum führt er nicht zu einem befreienden Lachen, sondern zu gellendem Entsetzen? Warum schafft der Kunstgriff keine emotionale Entlastung und keine Distanzierung? Liegt es daran, weil er eine einseitige Machtdemonstration ist? Was sich unter anderem daran zeigt, dass die Protagonistin Anna aus ihm kein Kapital schlagen kann? Sie sieht zwar entsetzt auf die Fernbedienung, aber nach der erfolgten Rückspulaktion fällt ihr nichts Besseres ein, als das ins Wasser gefallene Handy zu fönen.

Der Kunstgriff des Regisseurs – der einfache Griff zur Fernbedienung – zerstört die letzte Hoffnung des Zuschauers, die Position der Ohnmächtigen wieder verlassen zu können. Die Szene drückt die Unumschränktheit der performierten Macht aus. Die Wirklichkeit, hofft man, ist *harmloser* als dieser Film. Deshalb verlässt man den Film vor seinem Ende.

Der Grausame entpuppt sich unterdessen nicht nur als ein »Metaphysiker der Tat«, sondern auch als »Meister des Medialen«. Die schönfärbende Rede ist nur die allzu realistische Form der Manipulation, die dem Grausamen eigen ist. Diese einfachste und trivialste Form der Virtualisierung wird strategisch eingesetzt, um die Allgegenwärtigkeit und Geistesgegenwart des Grausamen, seine »Beugung des Wirklichen« nach seinen Vorstellungen vollendet auszuspielen. In der Transparenz seiner Mittel und der Opazität der damit verfolgten Ziele liegt Hanekes Kraft. Er kann sie sich leisten, weil das Gift der Grausamkeit, zu lange nicht zu merken,

dass und wie man manipuliert wird, erst sehr spät das Bewusstsein des Zuschauers erreicht. Dann allerdings ist die Künstlichkeit von Hanekes Mitteln offensichtlich. Verblüffend ist, dass dies die Immersion in das Geschehen nicht bricht, sondern den Realitätseindruck ins Beklemmende steigert. Virtualisieren heißt, Eindimensionales in Vieldimensionales, Eindeutiges in Uneindeutiges, Entschiedenes in Anders-Mögliches aufzulösen; Virtualisierung ist – das Prinzip Hoffnung. Das Prinzip Grausamkeit ist sein Anderes. Es sagt dir, was immer du tust, was auch immer du hoffst, am Ende bist du nicht nur erledigt sondern wirst auch noch akzeptieren, dass du nie den Hauch einer Chance hattest.

Die schwer erträgliche Grausamkeit, die der Film *Funny Games* beim ersten, unvorhergesehenen Sehen entfaltet, entsteht interessanterweise durch sehr einfache, sehr basale Virtualisierungstechniken, welche die ›grausame‹ Realität intensivieren:

1. Da ist die höfliche, ›ölig-weiche‹, verharmlosende, ja ekelhaft intime Rede der beiden Eindringlinge ins Sommerhaus der Familie Schober, die im Kontrast zur ›unerwarteten Härte‹ ihres (nie gesehenen) Tuns steht;
2. da ist das Zuzwinkern in die Kamera, später
3. das Adressieren des Filmzuschauers, als sei er Teil des Komplotts;
4. der schon erwähnte Griff zur Fernbedienung, der beim zweiten Betrachten wie romantische Ironie wirkt.

Das alles zusammengenommen, ist schon dreist. Dennoch lacht keiner der ZuschauerInnen. Warum *glauben* wir der Tragödie, nicht der Komödie?

Als medial geschulte, analytische Betrachter haben wir keinen Grund, der Tragödie den Vorzug zu geben. Mit Skepsis sehen wir auf die Logik des Exzesses selbst, welche die vergleichsweise moderaten philosophischen und piktoralen Überschreitungslogiken an Schlagkraft weit übertrifft. Haneke hat einen kalkuliert exzessiven Film erdacht, aber warum trifft er uns so emotional? Vielleicht gibt uns genau dieses Moment des Exzessiven – das in allen bildlichen und filmischen Darstellungen von Grausamkeit so augenfällig wird – auch den entscheidenden Wink. Gerade weil der Exzess aus Intimität und Gewalt selbst so fragwürdig und dennoch bei Haneke so fraglos *wirklich* ist, lädt er ein zur Suche nach einer übergeordneten Legitimation für das Geschehen; wird zur fatalen Initialzündung für die Unterstellung eines ›höheren‹ Sinns für das gleichzeitig als zutiefst sinnlos empfundene Leiden. Grausamkeit etabliert so ein rundum abgedichtetes, ›epistemologisch‹ zu nennendes Zwangsverhältnis. In offener Konkurrenz zur Philosophie bildet sie einen eigenen Wahrheitsdiskurs aus. Indem sie den Überlebenswillen und damit den Kern der *humanitas* angreift, radikalisiert sie die Sinnfrage der menschlichen Existenz.

Anders als Rahmenwechsel und -bruch, die jederzeit integrierbar bleiben, ja den Begriff der Kunst selbst überaus produktiv fortzuentwickeln wissen, versiegt die innerästhetische Rückbindung im Fall von *Funny Games*. Die Differenz zwischen Kunst und Leben ist damit nicht gefallen. Kunst und Leben haben – was viel erschütternder ist – vielmehr die Seiten gewechselt. Das vorzeitige Verlassen des Films, die reale Flucht zeugt von der Wirkung einer solchen Rahmensprengung: Sie ist zum einen eine verständliche Reaktion aus der Geiselhaft, in die er die ZuschauerInnen nimmt (Flucht vor Komplizenschaft und/oder Voyeurismus). Sie ist aber auch Ausdruck der Angst, dieser Film könne ›realer‹ als die Wirklichkeit sein – *larger than life*. Schließlich zeugt sie vom Protest gegen Hanekes Zumutungen (wie induzierte Komplizenschaft, Voyeurismus, Geiselhaft, Angst), die im Verlust des eigenen körperlichen ›Sicherheitsgefühls‹ gipfeln, welches die Kunsterfahrung überhaupt erst konstituiert.

Die Folgen einer solchen im Wortsinn verheerenden Kinoerfahrung liegen auf der Hand: Die furchteinflößende Wirkung von *Funny Games* bleibt strikt *einmalig*. Schon beim zweiten Sehen erfolgt keine Immersion und daher auch kein Eintauchen in die ›filmische Illusion‹ mehr, zu groß sind diesmal die Schutzreflexe und zu aufmerksam der Verstand, der nun ergründen will, mit welchen Mitteln Haneke der skandalöse Effekt gelang. (Siehe die zurückliegende Analyse.) Die Differenz von Kunst und Nicht-Kunst feiert derweil wie der Phönix aus der Asche Auferstehung, während sich *Funny Games* als filmisches Kunstwerk aufzulösen beginnt und das schale Gefühl eines psychologisch perfekt aufgehenden Kalküls zurücklässt. Der Regisseur sei ein Arschloch, hat Vinzenz Hediger, dazu einmal gesagt (Sie auch, Herr Hediger, Sie auch!).

Literatur

- Adorno, Theodor W.: »Versuch, das Endspiel zu verstehen« (1961), in: ders.: *Noten zur Literatur II*, Frankfurt a. M. 1974, S. 281–321.
- Adorno, Theodor W.: *Ästhetische Theorie*, hg. v. Gertel Adorno/Rolf Tiedemann, Frankfurt a. M. 1970.
- Beckett, Samuel: *Stücke für das Fernsehen. Quadrat, Geister-Trio, ...nur noch Gewölk ..., Nacht und Träume*, aus dem Englischen v. Erika Tophoven/Elmar Tophoven, Frankfurt a. M. 1996.
- Brosius, Christiane: *Kunst als Denkraum. Zum Bildungsbegriff von Aby Warburg*, Pfaffenweiler 1997.
- Derrida, Jacques: *Die Wahrheit in der Malerei*, hg. v. Peter Engelmann, übers. v. Michael Wetzell, Wien 1992 (1978).
- Dickie, George: »History of the Institutional Theory of Art«, in: ders.: *Art and Value*, Oxford 2001, S. 52–73.
- Dickie, George: »The Institutional Theory of Art«, in: ders.: *Introduction to Aesthetics. An Analytic Approach*, New York u. a. 1997, S. 82–96.
- Dünkelsbühler, Ulrike: *Kritik der Rahmen-Vernunft. Parergon-Versionen nach Kant und Derrida*, München 1991.
- Ebersberger, Eva/Daniela Zyman (Hg.): *Your black horizon Art Pavilion. Olafur Eliasson und David Adjaye*, Köln 2005.
- Flach, Sabine/Pablo Schneider/Martin Tremml (Hg.): *Warburgs Denkraum: Formen, Motive, Materialien*, München 2011.
- Kant, Immanuel: *Kritik der Urteilskraft. Beilage: Erste Einleitung in die Kritik der Urteilskraft*, hg. v. Heiner F. Klemme, Hamburg 2006 (1790).

- Schaub, Mirjam: »Vom Nachleben der Theorie im Kunstraum – sowie das des Theoretikers als Auto-Ikone«, in: *The Beauty of Theory. Zu Affekt und Aesthetonomie von Theoriebildung*, hg. v. Joachim Küpper/Markus Rautzenberg/Christoph Schaub, München 2017, S. 138–147. (Seitenzahl noch offen).
- Schaub, Mirjam: »Wetten, dass Ihr in – sagen wir 12 Stunden – alle kaputt seid, okay? Michael Hanekes *Funny Games* und die Überschreitungslogiken von Film und Philosophie«, in: *Grausamkeit und Metaphysik. Figuren der Überschreitung in der abendländischen Kultur*, hg. v. ders., Bielefeld 2009, S. 241–255.
- Schaub, Mirjam: »Logic of Light. Technology and the Humean Turn. Logik des Lichts. Technologie und die Humesche Kehre. (Zu Olafur Eliasson)«, in: *The Collection Book*, hg. v. Eva Ebersberger/Daniela Zyman, Köln 2008, S. 138–147.
- Schiller, Friedrich: *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, Stuttgart 2000 (1795).
- Warburg, Aby: *Die Erneuerung der heidnischen Antike. Kunstwissenschaftliche Beiträge zur Geschichte der europäischen Renaissance*, 2 Bde., hg. v. Horst Bredekamp/Michael Diers, Berlin 1998.

Abbildungsverzeichnis

- Abb. 1: Marmoy, C.F.A.: *The Auto-Icon of Jeremy Bentham at University College, London*, in: *Medical Photography*, 2 (1958), S. 77–86, Figure No. 2.
- Abb. 2–5: Eliasson, Olafur/Adjaye, David: *Your black horizon Art Pavilion*, Venice 2006; Thyssen-Bornemisza Art Contemporary – Fotos: Cameraphoto Arte, Venezia / T-B A21, 2006.