
JENNIFER GELARDO



Text:

Maximilian Klawitter



JENNIFER GELARDO

Asymmetrien zwischen dem Imaginieren von Ausstellungssituationen, Äußerungen und deren Repräsentationen spiegeln das Kreuzfeuer einer vielleicht hitzigen Unterhaltung über ein Kunstwerk im Ausstellungsraum. So könnte eine erste Assoziation ausfallen. So könnte ein Ausgangsszenario dieser Arbeit aussehen.

In Jennifer Gelardos Arbeit *Tu Quoque* – Exhibition as *Desired Space* entfällt der faktische Ausstellungsraum gleich zwei Mal: in einem von Gelardo konzipierten Scheinspiel wird er zum Spekulationsobjekt und ist in der 2020 für den Projektraum 63rd-77th Steps produzierten Online-Version gar nicht erst vorhanden. So wohnen wir, die Betrachter_innen, nun über unserem Bildschirm einem Spielverlauf bei, den wir durch weiter-klicken zwar in seiner Geschwindigkeit, nicht aber in seinem Inhalt steuern können. Drei Teilnehmer_innen, genauer gesagt deren uns gezeigten Hände, werden von einer Spielleiter_in mit dem Regelwerk betraut: Jede_r Teilnehmer_in wählt eine plattenförmige Spielfigur unterschiedlicher Farbe sowie eine ebenfalls farbige Murmel, die eine „rhetorische Figur“ symbolisiert und die die individuelle Handlungsweise für die Spielenden vorgibt.

Das Ziel des Spiels ist die Deutungshoheit darüber, wie der erträumte Idealraum auszusehen hätte. Das Spiel ist gewonnen, wenn ein_e Spieler_in die Argumente einer anderen Teilnehmerin/eines anderen Teilnehmers benutzt. Die in dieser Spielrunde gewählten rhetorischen Figuren lauten „Die falsche Schlussfolgerung“, „Der Appell an Emotionen“ und „Das falsche Dilemma“. Was wir innerhalb dieser – unter wissenschaftlichen Aspekten getarnten – künstlerischen Intervention erfahren, ist gewissermaßen die Umkehrung einer Beobachtung von Personen in einer künstlichen Situation. So sind es gerade die vorgegebenen Rollen, folglich die gespielten Argumentationen, die die Reste der entindividualisierten Charaktere erhalten. Diese dem Gesellschaftsspiel geschuldete Eigenschaft ist es, die den Moment des argumentativen Strauchelns erzwingt, indem die rhetorischen Strategien des Überzeugens nicht selten ins Absurde geraten.

Wie vignettiert wirken die eng kadrierten Fotografien, die ausschließlich die Spielfläche, einen höhenverstellbaren Tisch – samt den Spielenden – und die für das Arthandling typisch behandschuhten Hände zeigen. Die somit körperlosen Teilnehmer_innen bewegen beinahe mystisch die in Wachsmalcreiden eingeriebenen Spielfiguren, die deutliche Spuren auf der weißen Baumwolle der Handschuhe hinterlassen. Während wir dem Wechsel zwischen Skript und Aufzeichnung zu folgen versuchen, verlieren wir den Faden, wie die Teilnehmer_innen selbst – so lässt sich vermuten. Ein Fehler im System, intendiert oder nicht, gepaart mit Obrigkeitshörigkeit der Spielenden sich den Regeln des Spiels zu unterwerfen. Pantomimisch leiten die abgebildeten Hände und die körperlosen Stimmen in unbeholfen-komischen Ausführungen in den Raum, der durch eine doppelte Virtualität gekennzeichnet ist: Eine Website, in der wir die Arbeit beinahe partizipativ erfahren sowie der tatsächlich dokumentierte Raum, in dem das Gesprochene – zugleich lebhaft – in die Anonymität des Hypothetischen verschwindet. Man denke an den Begriff des „Huis Clos“ – nicht an das berühmte Stück Jean-Paul Sartres von 1944, sondern an den feststehenden Begriff des „Ausschlusses der Öffentlichkeit“. Eine Art Kammerstück der Politik der Hinterzimmer. Doch dient „Huis Clos“ nie bloß der Abschottung, im Gegenteil ist dies der Ort der Austragung von Differenzen. Beinahe kontrastierend zum sprachlichen Sujet wirken die formalistischen Reduktionen und dessen verwendetes Material. Eine reduzierte Formsprache im Zusammenspiel mit den als intuitiv assoziierten Bestandteilen ist eine wiederholt angewandte Strategie der Künstlerin. Es sind Objekte und deren Anordnungen, die hier eben funktional als Spielfiguren aufgeladen, in den semiotischen Raum verweisen; vor oder – an strukturalistische Verfahren anschließend – nach der Sprache.

So war in der Herstellung der Spielplatten nur eine Fingerspitze entnommen worden, um Material für die Murmeln zu erhalten. Die dadurch entstandenen Kuhlen wurden zu Leerstellen und äquivalenten Passformen der Spielfiguren. Zu Symbolen werden die so tatsächlich gegensätzlichen Platzhalter – die Spielfiguren, wie auch die Spieler_innen –, die bereit sind, eingesetzt zu werden. Und wenn hier von Symbol die Rede ist, dann das Symbol nach Ferdinand de Saussure, denn es handelt sich um den Zeichencharakter, der den „Ähnlichkeitsbezug und Rest einer natürlichen Verbindung“ erhält. Während man in fast allen Arbeiten Jennifer Gelardos dem Eingelassenen in verschiedenen Weisen begegnet, liegen die grob geformten Murmeln (oder gar Brocken) hier frei und zur Disposition. Beinahe furch mag es einem vorkommen, wie die Hoffnung der Spielführerin auf nicht selbst zu kontrollierende Fügung. Überzeugen sollen sich hier nur die Teilnehmenden gegenseitig. Austauschbar bleiben die jeweilig vorgebrachten Argumente zur Möglichkeit einer Ausstellung und zum Potenzial eines ideell erträumten Raums, in dem die Kunst etwas sein kann. Vorgefertigte und anzunehmende Haltungen transformieren die Diskussion zum Spiel und die mögliche Authentizität des Entstandenen verbleibt in der

Imitation einer Diskussion. Und so ist es letztlich die Umkehrung jener rhetorischen Figuren, die zur Handlung bereitgestellt waren zur formalen Abstraktion.

„Parrhesia“ bedeutet nicht nur die paradoxe Autorität des Sprechens ohne Autorität. Es impliziert auch die Idee, dass Sprache nicht vom Leben und von der Produktion getrennt ist; dass sie ein radikales Mittel der Subjektivierung im Verhältnis zu einer etablierten Ordnung der Unterwerfung sein kann. Es ist die praktische und politische Möglichkeit, den Diskurs zu nutzen, um die Beziehungen zwischen Subjekten und Institutionen zu verändern. Dieser Diskurs ist – als Aufführung der Argumentation selbst – geglättet durch die Gesamtheit des Spiels, so abstrakt und de-zentriert wie die Netzwerke, die ihn verteilen, um bestimmte Kanäle zu besetzen. Womöglich ist es gar ein Echtzeit-Szenario, das unendliche Variationen von sich selbst erzählt, ohne dass es zu einer endgültigen Aufführung kommt. Dieses Szenario ist nicht nur die Fragestellung nach der Möglichkeit des künstlerischen Ausdrucks oder der Arbeitsbeziehungen, sondern auch die der seriellen Reproduktion des eigenen Moments. Das Tischgeflüster wäre heute das absolute Minimum an diskursiver Anforderung an jede_n praktizierende_n Künstler_in. Wir müssen nicht mit Theorien ausgestattet sein, um unsere Arbeit zu tun. Aber die Frage bleibt: Wie können sich Künstler_innen den Diskurs, an dem sie immer schon teilnahmen, wieder aneignen und ihn als Praxis zurückerobern?

Es bleibt die Form als Sinnbild eines inneren Konflikts. Kein Zwiegespräch, sondern Gruppenformationen und -dynamiken der Sprache. Indirekter Diskurs ist, wenn es keine individuelle Äußerung mehr gibt, nicht einmal mehr ein Subjekt der Äußerung. Denn jede Äußerung ist immer kollektiv, auch wenn sie von einer/einem einsamen Autor_in getätigt zu sein scheint. Der nützliche Gegensatz ist hier nicht zwischen Information und Rauschen oder Aussage und Gegenstand, sondern zwischen der Indisziplin und der Disziplin, die in der ästhetischen Dimension jeder Rhetorik am Werk ist. Die Sprache muss nicht unbedingt unterbrochen werden, wenn sie sich selbst fremd werden kann.

Näheres zu Jennifer Gelardo und ihrer Mentorin auf S. 86.