

Helge Drafz

Per Simulation zur Dissuasion wider die Simulation

Zu den Arbeiten von Wolfgang Hahn

„Gerade die aufs Subjekt nicht zu reduzierende, nicht in blanker Unmittelbarkeit zu besitzenden Momente der Kunst bedürfen des Bewußtseins und damit der Philosophie. Sie wohnt aller ästhetischen Erfahrung inne, wofern sie nicht kunstfremd, barbarisch ist. Kunst erwartet die eigene Explikation.“ⁱ

Wir leben im Zeitalter der Simulation. Die These, die Jean Baudrillard seit über einem Jahrzehnt vertritt, gewinnt bei nüchterner Betrachtung unseres Alltagslebens zunehmend an Plausibilität. „Simulieren“, schreibt Baudrillard, „heißt fingieren, etwas zu haben, was man nicht hat.“ⁱⁱ Beispiele dafür finden sich zuhauf, es gibt kaum einen Bereich, in dem nicht simuliert wird. Authentische Erfahrungen sind ersetzt durch TV-Konsum und Teilnahme an den minutiös geplanten Ausflügen des Massentourismus in andere Erlebniswelten. Wir simulieren heile Welt durch die verordnete Gemütlichkeit der neuen Fassadenkultur, simulieren Aufklärung und Information des Bürgers durch ritualisierte Nachrichtenübermittlung, simulierte Demokratie durch regelmäßige Auftritte der Bonner Laienspielschar. Wo Urbanität fehlt, wird sie simuliert durch großwahnwitzige Stadtplaner, und besonders beliebt ist es auch, ökologisches Gewissen durch die Anlage einiger Feuchtbiotope zu fingieren. Dieses Phänomen hat natürlich auch vor der Bildenden Kunst nicht haltgemacht: Authentizität und Wahrhaftigkeit erscheinen vielfach vorgetäuscht, seit im Zuge der Postmoderne das Heil in der Vormoderne gesucht wird. So hat eine Vielzahl von Künstlern angesichts der „Entzauberung der Welt“ (Max Weber) vor der Realität einer zwiespältigen und problembeladenen Moderne kapituliert und sich – die realitäts- und bewußtseinsprägenden Kräfte von Aufklärung, Vernunft und Rationalismus leugnend – in den Mutterschoß archaischer Unschuld zurückversetzt. Doch kann das, was von

diesem Standort aus dem real existierenden kapitalistischen Kunstmarkt an künstlerischer Produktion zugeliefert wird, etwas anderes sein als simulierte Ursprünglichkeit?

Mario Merz hat 1981 geschrieben: „Unser Standpunkt am Ende dieses Jahrhunderts besteht darin, alle großen Mythen der Menschheit von früher wieder aufzunehmen. Ich bin überzeugt davon, dass mit diesen großen Mythen auch die Phantasie wieder mit Macht eingeführt wird“.ⁱⁱⁱ Nur: Geht das so einfach? Lassen sich Erfahrungen und Erlebnisse, Prägungen und Sozialisationen, die der jeweilige Künstler im 20. Jahrhundert gemacht hat, schlicht und einfach ablegen? Und: Kann ein Künstler, der seine persönlichen Angelegenheiten mit einem Home-Computer bearbeitet, der zu seinen Ausstellungsorten mittels Flugzeug reist, dessen Lebensführung rationalisiert ist und der seine Arbeiten auf dem nach kapitalistischen Mechanismen funktionierenden Kunstmarkt vertreibt, im Atelier dies alles vergessen und sich unbekümmert in eine Welt archaischer Mythen versenken? Dass wir ganz ohne Mythen nicht auskommen, sei unbestritten. Mit ihren zahllosen Bildern bieten sie Erkenntnishilfen, dienen sie als Metaphern für Sinnzusammenhänge und bilden die Eckpfeiler ethischer Konzepte, welche sich rational nicht begründen lassen. Nur sollte der Künstler, der sich von allen realen, gegenwärtigen Bezugssystemen abzukoppeln versucht, eines berücksichtigen: „Egal ob das genaue Gegenteil der aufgegebenen Ideen vertreten oder auf längst überholte Entwürfe zurückgegriffen wird, man vertauscht nur einen Irrtum gegen einen anderen. Die Rückwendung hat nämlich den Haken, dass sie den tatsächlichen Stand der Technologie ignoriert: einer Technologie, die sich von sozio-ökonomischen und kulturellen Bezügen gelöst hat und es nunmehr darauf anlegt, zur Metapher der Welt zu werden und sich als Revolution des Bewußtseins aufzuspielen“.^{iv} Dieser Einwand von Paul Virilio deutet auf die fatale Situation hin, in der sich der Künstler heute befindet. Fortschrittseuphorie muß er sich versagen, ist es doch gerade der technische Fortschritt, der das, was ihm im Wege steht, niedermacht, anschließend sich jedoch

gezwungen sieht, alles Verlorene, was für den physischen Haushalt des Menschen notwendig war, zu simulieren. Die Massenflucht in Irrationalismen, die Regression der Künstler hin zu Vormodernem, Mythischem, Unschuldigem muß als fortschrittsimmanentes Phänomen, als Teil dieser umfassenden Simulation betrachtet werden. Wie findet ein Künstler in diesem Dilemma zu authentischen Aussagen? Wolfgang Hahn, Jahrgang 1953, hat wie kaum ein anderer Künstler der jüngeren Generation die Situation, in der sich die Kunst seit dem Paradigmenwechsel Mitte der siebziger Jahre zurechtzufinden hat, reflektiert und beschrieben: „Wenn Häftlinge die Zellenwände mit Kot beschmieren, so erscheint das zunächst als Zeichen der Renitenz. Dahinter verbirgt sich jedoch eine absolut existentielle Äußerung. Die Gefangenen versichern sich ihres Daseins und der eigenen Situation völlig unmittelbar, die Exkreme sind der sinnlich wahrnehmbare Beweis der eigenen Existenz. (...) Diese Unmittelbarkeit ist in der Kunst nicht zu erreichen, ihr kann nur mit Formalisierung, Stilisierung begegnet werden. Die Produkte von Geisteskranken, Primitiven und Kindern sind faszinierend, denn es sind Produkte der Unschuld. Sie zu kopieren hieße, sie zu imitieren. Der Künstler hat keine Wahl, er kann dem nur sein Bewußtsein entgegensetzen, denn der Zustand der Unschuld ist nicht durch Leugnen wiederherzustellen“.^v Zwischen Weltflucht und Opportunismus, die beide zur Simulation führen, muß es einen dritten Weg geben, gangbar für einen Künstler, der sowohl bei Sinnen, als auch bei Bewußtsein sein und bleiben will. Diesen Weg hat Hahn gesucht und gefunden. Wer nicht der allumfassenden Simulation anheimfallen will, muß sie als beherrschendes Prinzip reflektieren und thematisieren. Als Ansatz dazu ist das Werk von Wolfgang Hahn zu betrachten.

Hahns Lebenslauf weist eine umfassende und vielschichtige künstlerische Ausbildung auf. Auf ein abgeschlossenes Lehramtsstudium im Fachbereich Kunst an der Pädagogischen Hochschule Rheinland in Aachen folgte von 1976 bis 1981 ein Studium der freien Kunst bei Harry Kramer an der Gesamthochschule Kassel und anschließend

ein Studienaufenthalt am Massachusetts Institute of Technology (USA). Betrachtet man sein seit etwa 1976 entstandenes Oeuvre in seiner Gesamtheit, meint man, das Werk eines Multi-Media-Künstlers vor sich zu haben, das reicht von Pappskulpturen und Papierobjekten über Zeichenmaschinen und Zeichnungen bis zu Skulpturen aus LEGO-Steinen. Die verbindende Klammer, der rote Faden, ist das Bemühen Hahns um eine Antwort auf die selbstgestellte Frage, „wie man nach den Postulaten der Concept Art weiterhin Kunst nicht nur denken, sondern auch realisieren kann, ohne auf verminderte Zurechnungsfähigkeit zu plädieren“^{vi} und ohne in die Fallen einer affirmativen Kulturindustrie der Simulationsgesellschaft zu tappen. Wolfgang Hahn wäre am ehesten als Konzeptkünstler zu bezeichnen, trotz der sinnlichen Präsenz und handwerklichen Perfektion seiner Arbeiten.

Am deutlichsten manifestiert sich Hahns Versuch einer schlüssigen Weiterführung der Konzeptkunst dort, wo er sich mit dem Aufgreifen der Simulationsproblematik trifft.: in Hahns jüngstem Werkkomplex, den „Phantomskulpturen“. Dabei handelt es sich um Konstruktionszeichnungen von Skulpturen, ausgeführt in 3-D-Manier mit roten und grünen Stiften, die sich beim Blick durch eine rotgrüne 3-D-Brille für die Augen des Betrachters zu dreidimensionalen Objekten aufrichten. Was real bloß eine zweidimensionale Zeichnung ist, wird visuell als Skulptur im Raum erfahrbar. Die graphisch formulierte Idee läßt sich jederzeit zur Ausführung bringen – der Blick durch die Brille genügt. Wozu eine solche Skulptur noch bauen? Der Reinheit der Idee, der Schönheit des Scheins würde die reale Manifestation sowieso allenfalls nahekommen, selbst bei perfektester Umsetzung sind Abweichungen durch Material- oder Bearbeitungsfehler nicht völlig auszuschließen. In vieler Hinsicht lassen sich Hahns „Phantomskulpturen“ als idealtypisch für die Produkte einer durchrationalisierten Gesellschaft verstehen: sie sind billig und beliebig oft herstellbar (als Grafik auf Papier), sie sind ebenso billig, leicht und in beliebiger Menge zu lagern und zu transportieren, sie sind schnell und einfach – nämlich durch den Blick durch die 3-D-Brille –

hervorzuholen und ebenso schnell wieder zum Verschwinden zu bringen. Am Ende der Rationalisierung steht die Simulation. Paul Virilio hat es in seiner *Ästhetik des Verschwindens* festgestellt: „Die rationellen Techniken entfernen uns unaufhörlich von dem, was wir für das Aufkommen einer objektiven Welt hielten“. ^{vii} Der subjektive Blick des individuellen Betrachters allein läßt die „Phantomskulpturen“ entstehen – als Illusionen, die zur authentischen Aussage über den Authentizitätsverlust unserer Zeit werden.

„Tagtäglich leben wir ganz natürlich von second-hand-Erfahrungen. Nehmen unsere Informationen aus den Medien, telefonieren statt zu reden und verkaufen unsere fünf Sinne an irgendwelche Apparate. Es ist wohl kaum ein Trost, dass dies an den entlegendsten Zipfeln der Erde nicht anders ist. Wenn man sich also nicht entziehen kann, und man weiß auch darum, so kann wenigstens die Suche nach neuen Spielregeln ein neues Spiel ergeben, das in seiner ganzen Absurdität Betroffenheit provoziert“. ^{viii} Cornelia Will hat bereits anlässlich der Ausstellung eines früheren Werkkomplexes von Wolfgang Hahn die „Beliebigkeit der second-hand-Erfahrungen“ als zentralen Aspekt der künstlerischen Reflexion Hahns definiert. Nachdem Wolfgang Hahn am Massachusetts Institute of Technology elektronisch gesteuerte Zeichenmaschinen kennengelernt hatte, entstanden 1982 seine „skateboard-drawings“ – Ergebnisse eines auf den Kopf gestellten Zeichenvorgangs. Hahn hat sich eine Zeichenapparatur gebaut, in die ein dicker Filzstift fest montiert war, während das Papier auf einem Wagen unter ihm hin und her bewegt werden konnte. Mittels eines Fußpedals ließ sich der Stift auf dem Zeichenblatt absetzen und auch wieder anheben: „Der Bewegungsablauf ist ungewöhnlich: das Gefühl, ungeschickt zu sein, kennt man beim Zeichnen nicht, Man hat ja Praxis! Die Bewegungen des Brettes erscheinen unmotiviert, jede Mechanik hat ihr Eigenleben. Man versucht, das verdammte Ding zu überlisten, und muß schließlich einsehen, daß es gegen das Brett nicht zu schaffen ist. Es reagiert wie ein überladener Einkaufswagen im Supermarkt. Also versucht der

Zeichner, die Dynamik des Systems mit der eigenen Motorik zu koordinieren. Kurven sind sorgfältig zu planen, schieben ist besser als ziehen. Jeder neue Ansatz ist umständlich, deshalb sind die Bewegungen ruhig-bedächtig, Konturen werden in langen Fahrten ohne Unterbrechungen durchgezogen. Die Blätter sind sehr kalkuliert“.^{ix} Hahns Erfahrungsbericht läßt sich durchaus auch lesen als Ortsbestimmung eines Künstlers im technischen Zeitalter: Gegen die Maschine ist nicht anzukommen, ihr Eigenleben muß bei der Konzeption künstlerischer Produktion mitreflektiert werden. „Das Handikap als Stilmittel.“^x

Die „skateboard-drawings“ sind Ergebnisse eines doppelten Simulationsprozesses: Wolfgang Hahn simuliert die Funktionsweise technischer Zeichengeräte, die ihrerseits den handwerklichen Zeichenvorgang simulieren. Die Arbeitsweise des Zeichners muß grob rationalisiert, den Bedingungen der Maschine angepaßt werden. Individuelle Ausgestaltungen sind kaum noch möglich. Die menschlichen Figuren in verschiedenen Haltungen, die Hahn mit seiner Maschine zeichnet, sehen sich alle ähnlich, stehen nur noch als Metapher für den modernen Menschen schlechthin. Eine Blattfolge zeigt Menschen mit Fernsehgeräten: einer liegt entspannt vor einem Gerät, einer dreht intensiv am Programmknopf, einer kriecht in den Bildschirm hinein und nestelt an den rückwärtigen Armaturen, einer schließlich betrachtet das Fernsehbild kopfüber und handhabt das Gerät wie ein Buch, in dem man liest. Die inhaltlichen Aussagen der Zeichnungen – Tücke des technischen Objekts und second-hand-Erfahrung mittels eines technischen Mediums – treffen sich hier mit den Bedingungen ihres Zustandekommens durch doppelte Simulation.

Ein vergleichbarer Ansatz wie bei den „skateboard-drawings“ liegt auch bei Hahns „Vibratorzeichnungen“ zugrunde. Ging es bei den ersteren um die Simulation rationalisierter Produktion, könnte man letztere als Ergebnisse fingierter Expressivität bezeichnen. Hahn montierte einen Federhalter an einen batteriebetriebenen Vibrator (der ja schon beim Normalgebrauch einen aus menschlichen Gefühlsregungen

hervorgegangenen Zustand simuliert) und zeichnete mit der zitternden Feder: „Da das Gerät ein starkes Eigenleben hat, zwingt es den Zeichner zu einer gewissen Generösität, und was als gestische, expressive Äußerung interpretiert werden könnte, ist lediglich auf die Tücke des Objekts zurückzuführen. Das verhindert allzu minutiöses Griffeln“.^{x1}

Die Simulation ist, schreibt Baudrillard, die Gegenkraft zur Repräsentation:

„Ausgangspunkt der Repräsentation ist ein Prinzip der Äquivalenz zwischen Zeichen und Realem (dies ist ein grundlegendes Axiom, auch dann, wenn die Äquivalenz nur utopischen Charakter besitzt). Ausgangspunkt der Simulation dagegen ist die Utopie des Äquivalenzprinzips, die radikale Negation des Zeichens als Wert, sowie die Umkehrung und der Tod jeder Referenz“.^{xii} Legt man dies zugrunde, wären Wolfgang Hahns Zeichnungen mit Geheimtinte, entstanden 1982, beispielhaft für den Charakter der Simulation. Die Geheimtinte ist sowohl im Moment des Gebrauchs wasserklar und entzieht dem Benutzer die Kontrolle über das zu Papier Gebrachte, als auch ist die damit produzierte Zeichnung unsichtbar und kann nur durch Erhitzen des Papiers mit einem Bügeleisen sichtbar gemacht werden. Das simulierte Bild ist „Reflex einer tieferliegenden Realität“ im ganz unmittelbaren Sinne und „es maskiert und denaturiert eine tieferliegende Realität“^{xiii}, die jedoch mittels des Gebrauchs eines Bügeleisens ans Tageslicht befördert werden kann. So intendiert die Geheimtinten-Zeichnung geradezu den aufklärerischen Akt, die Demaskierung der Simulation.

Hahn Reflexionen über die Theoreme der Minimal und der Concept Art und über die Bedingungen künstlerischer Produktion im Zeitalter des technischen Rationalismus sind grundlegend für sein gesamtes Werk. Ob er mit seiner biologischen Zeichenmaschine eine Fabrik baut, in der Fliegen als Arbeitssklaven durch ihre bloßen Stoffwechselfunktionen Bilder produzieren, oder ob er mit seinen Leimbildern Werke schuf, die sich durch die Ablagerung von Schwebeteilchen aus der Luft auf der klebrigen Oberfläche im Laufe der Zeit selbst malen: Kennzeichnend für die Arbeit des

Künstlers ist die Bereitschaft, den Dialog mit den Realitäten aufzunehmen. Und eine dieser Realitäten ist die allumfassende Simulation. In einem Text zu seinen LEGO-Skulpturen hat Hahn geschrieben: „Wie die Erfindung des Schachspiels bereits alle zu spielenden Partien intendiert, beinhaltet ein Baukasten in seinem Prinzip alle Resultate unserer baumeisterlichen Bemühungen und kann zur Metapher menschlicher Existenz werden“.^{xiv} Grundlage für das Schachspiel als kreativer Prozeß ist die Anerkennung der Spielregeln, ohne die ein Spiel überhaupt nicht zustande kommen kann. Grundlage für die Arbeit des Künstlers, der auf die Sinne und Bewußtsein nicht verzichten mag, ist die Anerkennung der Funktions- und Konstruktionsprinzipien heutiger Realität. Die Beherrschung der Maschine ist die einzige Möglichkeit, ihrer Herrschaft zu entgehen: „Die kopflose Produktion des Realen und Referentiellen verläuft parallel zur Kopflosigkeit der materiellen Produktion und ist ihr gleichzeitig übergeordnet: auf diese Weise erscheint die Simulation heute als Strategie des Realen, des Neo-Realen und des Hyper-Realen, als eine Strategie, die die Strategie der Dissuasion verdoppelt“.^{xv} Und Dissuasion, Gegenrede gegen das Reale, ist eine heute unter den Künstlern nicht gerade sehr verbreitete Tätigkeit.

ⁱ Vgl. Theodor W. Adorno: *Ästhetische Theorie*. (GS 7) Frankfurt 1970, S.524

ⁱⁱ vgl. Jean Baudrillard: *Agonie des Realen*. Berlin 1978, S.10

ⁱⁱⁱ zit. nach Jean-Christophe Ammann: *Zur Utopie in mystischen Bildern*. In: Karl-Heinz Bohrer (Hg.): *Mythos und Moderne*. Frankfurt 1983, S.545-571, hier S.545

^{iv} vgl. Paul Virilio: *Ästhetik des Verschwindens*. Berlin 1986, S.47

^v vgl. Wolfgang Hahn: *Vom Handikap als Stilmittel und dem Inszenierten Zufall*. Versuch einer kommentierenden Schrift. In: Zeitschrift für Kunstpädagogik 6 (1983), S.52-56

^{vi} ebd., S.55

^{vii} vgl. Virilio, S.112f.

^{viii} vgl. Cornelia Will: Text im Ausstellungskatalog: *Wolfgang Hahn*. Zeichnungen und Objekte. Museum Schloß Hardenberg. Velbert 1986

^{ix} vgl. Hahn, S.53

^x ebd., S.54

^{xi} ebd.

^{xii} Vgl. Baudrillard, S.14

^{xiii} ebd., S.15

^{xiv} vgl. Katalog Wolfgang Hahn: *Bestandsaufnahme*. Galerie Christian Fochem. Krefeld 1988, S.8

^{xv} vgl. Baudrillard, S.15