



Sammelkunst

Eine Ausstellung von und mit
Bogdan Melinte, Thomas Braudisch, Sergeant Maierhofer,
Albért Bernàrd, Al Bradley, Frank Kramer, Andrzej Zulawski,
Keith Jarreth und He-Man.

Die Ontologie des Habens, die Phänomenologie des Archivierens:
Sammeln als Kunst, oder: Die Kunst zu Sammeln.

Freitag, 24.04.09 19:00 Uhr
Sonntag, 26.04.09 16:00 – 20:00 Uhr

Czerningasse 17 1020 Wien
<http://offspacecenter.com/c17>
+436508183888

1

meine art zu sammeln entspricht nicht unbedingt der eines gewöhnlichen sammlers. ihm geht es um das haben, und um das sortieren und archivieren nach diversen Gesichtspunkten. mir geht es um die art der beschaffung der fotos. Ich sammle das finden von fotos. da es sich um gefundene sachen handelt, ist die art der beschaffung zufällig. nicht das sammeln ist das interessante, sondern das finden. nicht das haben oder besitzen, sondern der ort und die umstände die dazu führen, um an die fotos zu kommen.

meine neuen fotos sind von personen, die sie seit meiner letzten ausstellung selber gefunden und mir gegeben haben. dadurch entfällt für mich jedoch der moment des findens, der für mich den wichtigsten aspekt darstellt.

2

Bin Laden

Bin Rippen

Bin Saugen

Bin Gierig

Bin Systematisch

Bin Jäger

Bin Sammler

Bin Wahnsinnig

Festplattenverbot für:

Mariah Carey

Whitney Houston

Modern Talking

Blue System

Pur

Meine erste Keith Jarrett fand ich in der Plattensammlung meiner Mutter, natürlich das Köln Konzert, und seitdem kaufe ich mir immer seine Solosachen wenn ich auf einem Flohmarkt oder einer Plattenbörse eine sehe. Wie viel ich hab weiß ich gar nicht, ich schätz so fünf, Köln, Bremen, Lausanne, Japan. Die eine Hälfte des Köln Doppelalbums ist verloren gegangen, aber das ist irgendwie auch egal. Ich kann sie auswendig, und die 10 Platten hab ich noch gar nicht angehört. Der Vater eines Freundes meines Vater organisierte das Keith Jarrett Konzert in Bregenz irgendwann in den 80ern, sie waren zu dritt essen während der Sohn, jetzt ein erfolgreicher Architekt sich den ersten LSD Trip seines Lebens reingeschmissen hatte. Ungefähr 10 Jahre später ließ er sich Jesus give me Junk auf den Oberarm tätowieren.

Ein Freund von mir aus Volksschulzeiten erzählte mir dass ein anderer Freund von ihm Nasenbollen sammelt. Nach mehrjähriger Sammelaktivität hätte er sich entschlossen aus seiner Kollektion die er in einem Briefmarken konservierte, und wahrscheinlich auch versteckte, ein apfelgrosses Stück zu formen, hineinzubeissen und schließlich zu kotzen. Das erinnert mich an jenen Sammler aus Australien, der sein Ohrenschmalz sammelte, durch die tägliche Ernte die Produktion enorm Anstieg und er schlussendlich in der Lage war seine ganzen Möbel zu polieren. Leider verlor er dadurch alle Freunde.

Eigentlich geht es beim Sammeln ja um Leidenschaft und Erinnerung. Dinge zu ordnen, zu vervollständigen, zu horten, zu pflegen und wegzusperren. Die Sammlung spiegelt durch den ihr inhärenten Modus das Wesen ihres Erschaffers und Hüters: Vollständig, perfekt, geordnet, katalogisiert, verschimmelt, durcheinander, vernachlässigt. So gibt es melancholische Sammlungen, euphorische Sammlungen, manisch-depressive Sammlungen. Wie es auch schöne Erinnerungen, traurige Erinnerungen, bewegende Erinnerungen gibt.

Then one morning, I woke up and said, "Fuck fish." I renounce fish, I will never set foot in that ocean again. And there hasn't been a time where I have stuck so much as a toe back in that ocean.

But why?

Done with fish.

Ob Schlägereien mit einer befeindeten Künstlergruppe in einem Running Sushi Lokal an einem Hauptverkehrsknotenpunkt der ohne blaue Augen aber mit einem Soyaucenfleck ausging oder beim Versuch einer Zeitreise in das Paris der 20er Jahre mit der grünen Feen dessen Misslingen nun ein dem Geisteszustand ähnlich wolkiger Fleck erinnert oder harte Arbeitsstunden auf der Tunnelbaustelle um die nächste Big Idea zu finanzieren, beim Versuch in einem Thoreauschen Eskapismus der in einem exzessiven Mangofrühstück auf einer tropischen Verkehrsinsel ohne Rückfahrtticket endet oder die Rückstände eines ärztlich verordneten Entspannungsbad mit Fliederextrakten für zwei Personen zeugen von einer Intensität des Künstlerlebens Albért Bernàrds das in dieser Sammlung von T-Shirts verewigt ist. Werkkontinuität und Lebensendgültigkeit als Gegenposition zum täglichen Neubeginn im Schonprogramm bei 40° stehen für eine radikal subjektive Historizität und Bekenntnis zur Determination die im Willen zur Schöpfung eines Werks durch die Identität ihrer Manifestation ihres Gleichen sucht.

Videos wissen nicht, und trotzdem existieren sie nicht in einem Zustand der Unwissenheit. Von anderswo: tatsächlich können sie von überall her kommen, niemals jedoch vom Nicht-Ort des Wissens. „Es versucht zu denken“. Das Video hat nur Inhalt, aber – und das schließt sich nicht aus – hat das Video Sinn und Geschichte? So sprechen wir meinerseits, unter Vernachlässigung des Inhalts und der Kunst (der Nutzbarmachung), von der nackten Videokassette. Die körperliche Gegenwart der Videokassette ist wichtiger als ihre Komposition der bewertbaren Leistung. Es entsteht jedoch, durch die Elemente die ihr einverleibt werden, ein unerwartetes Überbleibsel eines Phantasmas. Hoc es enim video meum, ist das Diktum jeder Filmbörse. Das Video hat dort nicht seinen Ort, auch wenn man es benennt und herbeiruft. Hier herrscht der moralische Begriff der Gabe und ist einerseits Reichtum und andererseits Opfer. Für uns ist das Video immer schon geopfert: Almosen. „Es lebe das neue Fleisch!“ Und der Sammler ist sein Repräsentant. Die Geschichte der Videos ist für den Sammler die Geschichte der Almosen, und während das Kunstwerk seine im Ritual hat, ist die Videokassette Ritual. Es hat keinen Schrecken vor Banalität, und schämt sich gleichzeitig nicht vor dem Zelebrieren seiner Einzigartigkeit. Die Sammlung ist die metaphysische Macht die der man opfert, wobei sie für nichts garantiert, da die effiziente Benutzung von Videokassetten nicht ihre fabrizierte Effizienz, sondern ihr verschwenderischer Irrtum ist. Sie spiegelt die „Freiheit“ der reinen Kunst, indem sie sich das Ziel setzt, dem Pathos jede bedeutsame Fähigkeit abzusprechen so als wäre der Trieb selbst die Quelle der freien Schöpfung. Videokassetten – darum weiß jeder Sammler bescheid – sind Perversionen ohne Fortpflanzungsfunktion. „Kittikittikit“ sagt die Materie des Phantasmas, und das Ritual dieses Phantasmas liegt in ihrer Unaustauschbarkeit. Der Gedanke, dass auch sie einen Preis haben könnte, oder stärker noch: dass sie selbst Geldcharakter haben könnte, ist das vielleicht nachhaltigste Gedankentabu in der weithin enttabuisierten Gesellschaft der Sammler. Die Videokassette ist, da sie keinen Wert hat, unaustauschbar und daher unerschwinglich. Hoc est enim – sie ist im Modus des Hier-Woander-Sein – video meum. Sie ist zwischen den Sammlungen und auf diese Art wird sie untereinander dargeboten. Erst durch das Sammeln findet ein In-Die-Welt-Setzen statt. „Wenn ich hier war, wollte ich dort sein. War ich dort, kannte ich nur einen Gedanken: Zurück in den Dschungel!“ Das sammeln ist nicht subjektiv, sondern die Musealisierung des Dschungels im Hier und umgekehrt. Und es sagt: „Ich kann mir nicht vorstellen, dass dein Interesse über eine unterhaltsame, schadenfrohe und exzentrische Neugierde hinausgeht“.

Märchen sind für Kinder wichtig...

Denn Märchen helfen einem Kind, die Realität besser zu verstehen. Was zunächst wie ein Widerspruch klingt, ist in einer amerikanischen Studie überzeugend belegt worden. Die Überzeichnung der Realität, wie sie im Märchen stattfindet, die Darstellung charakterlicher Polaritäten – hier der strahlende Held, dort der Bösewicht – macht es einem Kind leichter, die Gegensätze zwischen gut und böse richtig zu begreifen. Es lernt, dass das Leben nicht nur eine Sonnenseite, sondern auch ein Schattenseite hat. Und es lernt – an der Seite eines sympathischen Helden –, dass man sich eben etwas einfallen lassen muss, will man mit den Widrigkeiten des Lebens fertig werden. Was nicht nur den Sinn für die Realität schärft, sondern auch Phantasie und Kreativität eines Kindes fördert. Vor allem dann, wenn das Märchen zum Rollenspiel wird. Ein Märchen zwischen Gestern und Morgen: He-Man und die Masters of the Universe. Helden, die ihren Mut und Einfallsreichtum immer von neuem im Kampf gegen Widrigkeiten und Widersacher unter Beweis stellen müssen: Das sind die Giganten des Universums. Denn auch He-Man und seine treuen Gefährten haben – ebenso wie die Helden in unseren Märchen – allerlei Prüfungen zu bestehen. Aber He-Man ist mutig und einfallsreich: Das Urbild eines Helden. Mit ihm kann sich ein Junge identifizieren. Mit ihm erfüllt er sich Phantasien von eigener Kraft und Stärke. Und das ist gut so. Mit ihm durchlebt er alle Mühen und Wirren, um dann mit ihm zu triumphieren, wenn die Tugend schließlich doch belohnt wird. He-Man und die Masters of the Universe: Ein Spiel, das Kreativität und Phantasie anregt. Mit Helden, wie sie ein Junge braucht. ©Mattel

Meine erste von vier Masters of the Universe-Figuren habe ich 1990 bekommen. Zu dieser Zeit war diese Spielzeugserie bereits neun Jahre auf dem Markt. Die Popularität dieser Spielsachen war zu dieser Zeit bereits am abklingen, denn der internationale Spielzeugmarkt war bereits gesättigt. Mattel hatte diese Entwicklung früh erkannt und schon Ende der 1980er Jahre einen Relaunch mit der Serie „HE-MAN – New Adventures“ veranlasst. Im Rahmen dieser „Erneuerung“ wurden neue Charaktere und neue Schauplätze für Abenteuer kreiert. Die Hauptprotagonisten He-Man und Skeletor blieben. Jedoch veränderte sich ihr Aussehen merklich, wobei die auffälligsten Merkmale der ersten Spielzeuglinie wie z.B. der überproportioniert muskulöse Körperbau der Figuren einer eher realistischen körperlichen Erscheinungsform gewichen war.

Obwohl sich die neue Linie „HE-MAN – New Adventures“ zwar nicht zu einem Flop entwickelte, konnte sie nicht an den Erfolg der ersten He-Man-Generation anknüpfen. Nach vier Jahren wurde auch diese Serie 1992 eingestellt. He-Man und Co wurden in den elf Jahren ihres

Bestehens zur erfolgreichsten Spielzeugserie, die jemals für Jungs kreiert wurde.

Im Jahr 2000 brachte Mattel eine „Commemorative Edition“ für die Kinder 80er, die nun erwachsen waren auf den Markt. Es wurden die bekanntesten bzw. beliebtesten Figuren noch einmal als „Limited edition for the adult collector“ in begrenzter Auflage (10.000 – 15.000 Stück/Figur weltweit) auf dem Markt gebracht. Dies hatte zwei wesentliche Gründe. Zum einen gab es immer noch eine sehr große weltweite He-Man-Community und zum anderen plante Mattel einen Neustart der Masters of the Universe. Dieser Neustart fand 2001 statt, wobei die Charaktere der ersten Spielzeuglinie aus den 1980er Jahre wieder aufgenommen, neu designt und auf den Markt geworfen wurden. Diese neue Serie wurde aus mehreren Gründen kein großer Erfolg. Zum einen waren die eingefleischten He-Man-Fans aufgrund des neuen Designs der Figuren sehr enttäuscht. Die Abweichungen vom Original waren zu groß. Zum anderen hatte diese Actionfigur-Serie zu große Konkurrenz. Vor zwanzig hatte diese Linie noch den Weg für Action-Figuren dieser Art in den Kinderzimmern geebnet. Nun musste sie feststellen, dass andere Action-Figur-Serien wie z.B. die Power Rangers ihren Platz eingenommen hatten. Außerdem hatte sich der Spielzeugmarkt und das Spielverhalten der Kinder in den letzten zwanzig Jahren fortlaufend verändert. Action-Figuren sind zum einem sehr kurzlebigen Produkt verkommen. Heutzutage werfen die Marketingmaschinerien zu jedem Blockbuster (of erfolgreich oder nicht) Spielzeugserien auf den Markt. Sei es die X-Men, Austin Powers, Indiana Jones, Lord of the Rings, Pirates of the Caribbean, oder wie sonst noch alles heißen. Es werden Action-Figuren zu dem Fast-Food-Menü für Kinder als Geschenk angeboten. Im Nachhinein ist es offensichtlich, wieso sich die neuen Masters of the Universe nicht durchsetzen konnten. Und so wurde auch diese Serie nach nur drei Jahren 2004 wieder eingestellt.

Einen entscheidenden Effekt hat diese neue Linie jedoch hervorgerufen. Diejenigen, die in den 1980er Jahren mit der ersten He-Man-Generation gespielt hat, wurden an die Zeiten ihrer Kindheit erinnert. Einige davon begannen, sich wieder intensiver mit He-Man beschäftigen und fingen auch an, die Figuren der ersten Stunde zu sammeln. Ich gehöre zu dieser neuen Sammler-Generation, die Anfang der 2000er Jahre einen neuen He-Man-Sammelboom ausgelöst haben. Die He-Man-Community hat sich in den letzten Jahren vervielfacht. Sammler aus der ganzen Welt kaufen und verkaufen Figuren über Online-Auktionshäusern wie ebay zu teilweise horrenden Preisen. Am beliebtesten sind Originalverpackte Figuren aus den 1980er Jahren. Seltene Figuren erreichen im originalverpackten Zustand Preise von bis zu 4000 Euro. Das Spielzeugset „Eternia“ wird sogar mit bis zu 8000 Euro gehandelt.

Meine Sammelleidenschaft hat 2003 ihren Anfang genommen. Seitdem bin ich jede Woche auf mindestens drei Flohmärkten, wo ich nach Masters of the Universe – Figuren suche. In den letzten sechs Jahren habe ich über 700 Figuren finden können. In meiner Sammlung finden sich nicht nur lose sondern auch originalverpackte Figuren. Insgesamt sind es 39 originalverpackte Figuren die ich mein Eigen nennen kann. Die Sammelleidenschaft hört aber nicht bei den Figuren auf. Ich sammle alles was mit Masters of the Universe in Verbindung steht. Sei es Zeichentrickfolgen aus den 80er Jahren auf VHS, Hörspielkassetten, Comics oder aber auch ein „Masters of the Universe Pinball Game“.

Dieses Spielzeug nimmt in meinem Leben einen gewissen Stellenwert ein. Jedoch bei weitem nicht den größten. Diese Spielsachen auf Flohmärkten zu suchen, sie zu finden und zu Hause aufzustellen ist eine angenehme Passion, jedoch nicht der Mittelpunkt um den sich mein Leben dreht. Der Hauptgrund für diese Passion, ist der Drang nach ein wenig Kindheit, die ich mir bewahren möchte. Obwohl ich mit diesen Figuren nicht mehr spiele, lässt mich jede Figur, die ich bei mir zu Hause sehe oder am Flohmarkt finde, für einen kurzen Moment wieder ein bisschen Kind sein.

“This is a present from a small, distant world, a token of our sounds, our science, our images, our music, our thoughts and our feelings. We are attempting to survive our time so we may live into yours.”

Die Voyager Golden Record ist eine Sammlung Bild- und Audio-Informationen auf einer Datenplatte, die an Bord der beiden 1977 gestarteten interstellaren Raumsonden Voyager 1 und Voyager 2 durch das Weltall unterwegs sind. Die Datenplatten wurden in der Hoffnung hergestellt, intelligente, außerirdische Lebensformen könnten dadurch von der Menschheit und ihrer Position im Universum erfahren, auch wenn die Wahrscheinlichkeit äußerst gering ist und die Menschheit dann vielleicht nicht mehr existiert. Mit einer geschätzten Lebensdauer von 500 Millionen Jahren werden die Platten aber zumindest Zeugnis darüber geben, dass es Menschen einmal gab.

Zusammengestellt wurde die Sammlung von Carl Sagan, ein amerikanischer Wissenschaftler. Auf der Plattenoberfläche selber sind Informationen abgebildet wie die Daten zu extrahieren sind. Neben Illustrationen und Fotografien des Planeten und seiner Bewohner sind über 50 Sprachbeispiele und Field-Recordings sowie Musik von Mozart, Bach aber auch Chuck Barry und Louis Armstrong gespeichert. Sagan hat sich ebenfalls bemüht den Song "Here Comes the Sun" der Beatles auf der Golden Record zu verewigen. Während die Beatles selber zugestimmt hätten war die Plattenfirma EMI dagegen.

Nachdem die NASA kritisiert wurde als eine frühere Raumsonde (Pioneer) mit einer Plakette mit Darstellungen nackter Menschen ausgestattet wurde, beschloss die Agentur Sagan nicht zu erlauben Fotografien mit nackten Menschen in die Sammlung aufzunehmen. Stattdessen wurde nur die Silhouette eines Mannes und einer schwangeren Frau mit Embryo aufgenommen.

Im Mai 2005 war das Archiv auf Voyager 1 und 2 über 10.5 Milliarden Kilometer von der Erde entfernt und reist mit ca. 1448409 km/h weiter durch das Weltall.