



Dorit Margreiter Really!

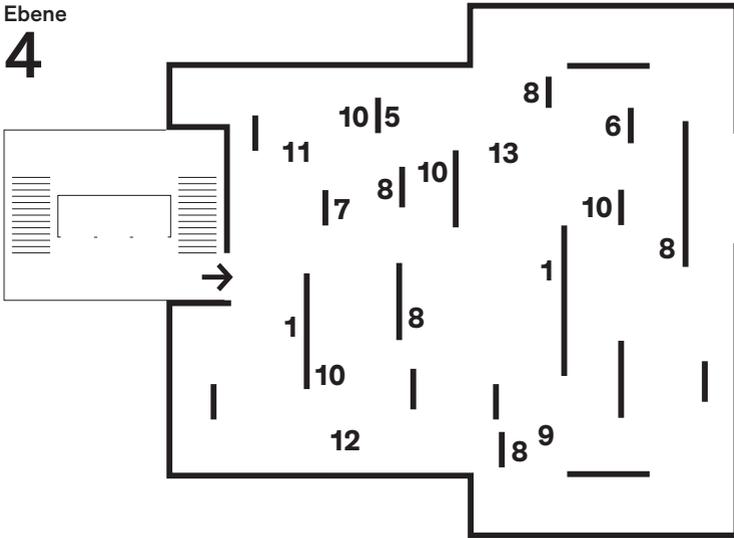
25. Mai bis 06. Oktober 2019

museum moderner kunst stiftung ludwig wien

mumok

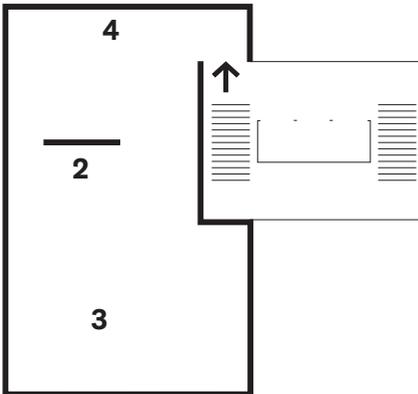
Ebene

4



Ebene

3



Bunte Flächen, Flecken oder Streifen werden sichtbar; Lichtreflexionen blitzen auf, wir sehen teilweise organisch verzerrte Motive, verschwommen, dann wieder gestochen scharf: *Mirror Maze* (2019) (1), Dorit Margreiters neueste Filminstallation, zeigt abstrakt erscheinende Bilder. Nur vereinzelt sind räumliche Strukturen oder architektonische Oberflächen zu erkennen. Sobald Bewegung ins Spiel kommt, potenziert sich die Fragwürdigkeit des Gezeigten regelrecht. Flackernde Lichter, Schatten, die aus dem Nichts auftauchen, oder diffuse Lichtänderungen steigern die Rätselhaftigkeit und lassen jeden Versuch der räumlichen Orientierung ins Leere laufen. Die Künstlerin hat *Mirror Maze* im Spiegellabyrinth Calypso im Wiener Prater gedreht. Das „Lachkabinett“ bietet einen Parcours mit allerlei sensorischen Täuschungen und visuellen Irritationen: Ein Irrgarten aus Glas und Spiegeln, beweglichen Hindernissen, Zerrspiegeln und verschiedenen weiteren Illusionen. Die Erlebnis- und Belustigungsarchitektur stammt aus den 1950er-Jahren und gehört zu den ältesten erhaltenen Vergnügungsbauten im Prater. Das Spiegelkabinett verspricht, unter sicheren Bedingungen und im gesicherten Rahmen, einen lustvollen Orientierungs- und Kontrollverlust. Alles, was Architektur üblicherweise ausmacht – klar definierte Wände, Räume und Öffnungen, die festlegen, wer sieht und wer oder was gesehen wird – wird im Calypso fragwürdig. Im Spiegel- und Glaskabinett verliert das orientierte Sehen seine elementaren Grundlagen. Das Verhältnis von Visualität, Materialität und räumlicher Ordnung wird auf den Kopf gestellt. Wände aus Glas und unterschiedlichen Spiegeln führen den Blick bewusst in die Irre, verdoppeln oder versetzen Gegenstände, Körper und Architekturen. Sie verzerren und überlagern das Zu-sehen-Gegebene, suggerieren Offenheit und Durchlässigkeit, wo materielle Strukturen unüberwindbare Barrieren und labyrinthische Wege bilden. Dabei werden die Umherirrenden von denen beobachtet, die draußen stehen: Das Kabinett ist verglast und das Betrachten von außen ist Teil der Attraktion. Die Orientierungslosigkeit wird ausgestellt: Jeder Person, die eine Eintrittskarte löst, ist klar, worauf sie sich einlässt. Verwirrung und Überwachung, Kontrollverlust und Kontrolle finden parallel statt. Das mag im ersten Moment harmlos und unterhaltsam erscheinen, in Anbetracht der Mediatisierung und Digitalisierung unseres Alltags und der damit verbundenen Veränderungen unserer körperlichen und visuellen Orientierungsmöglichkeiten sieht die Sache allerdings ganz anders aus.

Seit Jahren gilt Margreiters künstlerisches Interesse den Verbindungen von visuellen Systemen und räumlichen Strukturen sowie den daraus resultierenden Konsequenzen für unseren gesellschaftlichen Alltag. Ihre Auseinandersetzung mit modernen und zeitgenössischen Architekturen sowie mit Formen medialer Repräsentation rückt geschlechtsspezifische

Rollen und Machtverhältnisse in den Fokus, lässt die Beziehungen von Gegenwart und Geschichte thematisch werden und hinterfragt das Verhältnis von Realität, Repräsentation und Fiktion.

Für ihre Personale im mumok hat Dorit Margreiter den kompletten Ausstellungsraum in eine künstlerische Installation verwandelt, die Display- und Architekturkomponenten, Filme und Mobiles sowie Fotografien einbezieht. Als zentrales Element der labyrinthischen Installation und Ausstellungsarchitektur fungiert die Arbeit *Mirror Maze*, die als Zwei-Kanal-Videoinstallation gezeigt wird. Mobiles aus Spiegeln und glänzendem Aluminium, die von der Decke herabhängen, reflektieren die verschiedenen über den Raum verteilten Projektionen und erzeugen ebenfalls ein Moment der Verwirrung und räumlichen Auflösung. So wie *Mirror Maze* mit statischer Kamera die Verzerrungen des Spiegelkabinetts wiedergibt, werfen die Mobiles das Licht auf die Betrachter_innen im Raum zurück. Schrift spielt in den Mobiles wie auch in frühen Arbeiten wie *zentrum* (2006) (2) eine große Rolle. 2004 entdeckte Margreiter markante Neonbuchstaben an der Fassade des Brühlzentrums in Leipzig, einem kurz vor dem Abriss stehenden Kulturcenter aus der DDR-Zeit. Leipzig gilt seit den 1920er-Jahren als ein kreatives Zentrum für Schriftdesign, und die Neonbuchstaben interessierten die Künstlerin als quasiarchäologisches Artefakt der Moderne: Für ihren Film reaktivierte sie die defekten Buchstaben, indem sie sie mit reflektierendem Material einwickelte und durch Beleuchtung mit Filmstrahlern selbst noch einmal zum Leuchten brachte. Die Ästhetik dieser Typografie setzt Margreiter auch in ihren Mobiles (3) gezielt ein: Die aus Aluminium geschnittenen Formen sind Fragmente von Buchstaben dieser Schriftart, sie schweben im Raum – tief, auf Augenhöhe –, ohne sich zu solchen zusammenzufügen, sie bieten Lesarten an, ohne wirklich lesbar zu sein, changieren irgendwo zwischen Bild und Schrift, Information und Abstraktion. Während sie einerseits an die fantasievollen Mobiles Alexander Calders erinnern, nimmt die Künstlerin andererseits auch Bezug auf die Tradition von Schrift und Typografie vor dem Hintergrund heutiger digitaler Informationsverarbeitung. Die industriell anmutende Ästhetik des standardisierten Letterndrucks verweist auf die frühe Moderne und damit auf eine Zeit, in der Typografie Teil einer radikalen gesellschaftlichen Vision war.

Die aus abstrahierten Buchstaben gebildeten Mobiles – die hier immer auch Lichtspiele sind – korrespondieren mit den Leuchtschriften in Margreiters filmischer Arbeit *Boulevard* (2019) (4), die in Las Vegas entstand. *Boulevard*, erstmals im mumok zu sehen, bezieht sich auf das Neon Museum in Las Vegas, eine Art Friedhof ausrangierter

Leuchtreklameschilder. Das Museum bündelt vielfältige Bezüge zu bereits zuvor angesprochenen Themen und zu früheren Werken der Künstlerin. Margreiter zeigt die riesigen ausrangierten Beleuchtungen, veralteten Glühbirnen und Leuchtschriften, die vormalig den Las Vegas Strip in der Nacht zum Leuchten brachten und das sprichwörtliche Aushängeschild der schnelllebigen Vergnügungs- und Glitzerwelt Las Vegas waren: Ein Ort, an dem sich Architektur und Illusion, Visualität und Materialität paradigmatisch verschränken. Simulation und Täuschung sind bestimmender Teil dieser aus dem Boden gestampften Spiel- und Vergnügungsstätte in der Wüste von Nevada, deren Shows und Casinos jährlich Millionen von Besucher_innen anziehen – ein Prater im Riesenformat. Margreiter filmt diese teils riesigen Relikte der nächtlichen Unterhaltungskultur im gleißenden Sonnenlicht, in dem sie ihre geradezu monumentale Präsenz offenbaren.

Las Vegas gehört zu jenen mythischen amerikanischen Errungenschaften, auf die Architekt_innen traditionell einen geringschätzigen Blick geworfen haben. 1972 publizierten Robert Venturi und Denise Scott Brown ihre bahnbrechende Studie *Learning from Las Vegas*. Darin untersuchten sie die wuchernde Ausbreitung der Stadt ohne architektonisches Gestaltungsprinzip und den damit einhergehenden Wildwuchs von Leuchtreklamen, die sich gegenseitig konkurrenzieren und mit immer neuen Effekten zu übertrumpfen suchen. Las Vegas gilt als Prototyp der kapitalistischen Stadtentwicklung: Was dem antiken Rom die Piazza war, ist der modernen Stadt die Hauptverkehrsstraße und das Einkaufszentrum. In einer kapitalistischen Gesellschaft wie den USA kann die Mehrheit der Bevölkerung ihre Erfahrungen eher an einer im städtischen Raum präsenten Warenästhetik orientieren als an einer ästhetisch durchgestalteten Architektursprache. So drängt sich hier die Werbung in den Vordergrund und bringt eine Architektur hervor, deren Formen keinem Kanon, keiner Tradition folgen. Der Versuch, mit ästhetisch hochwertiger Architektur eine Form zu schaffen, die Wirklichkeit abbildet, sei, so Venturi und Scott Brown, gescheitert. In einer Architektur ohne Architekt_innen dominiert das warenästhetische Zeichen über die architektonische Form. Ein programmatisches Beispiel für diese Entwicklung ist The Grove, laut eigener Webseite „a popular fashion and lifestyle destination offering the best mix of retail, restaurants and entertainment“. Dieses Einkaufs- und Vergnügungszentrum in der Nähe von Los Angeles simuliert ein traditionelles städtisches Zentrum des 19. Jahrhunderts – natürlich mit allen Annehmlichkeiten und sozialen Standards der Gegenwart. *The World May Not Be Deep But It Is Definitely Shallow and Wide* (2004) (5) nennt Margreiter ihren Film, der mit langen statischen Kameraeinstellungen in The Grove gedreht wurde. Zu sehen sind all die künstlichen Attraktionen dieses Ortes, der Brunnen mit den Wasserspielen, der Nostalgiezug, die protzigen

Geschäfte und Restaurants. Zu hören ist ein Text des amerikanischen Stadt- und Medienhistorikers Norman M. Klein über die Zersiedelung der Großstädte und die Spektakelkultur der sogenannten „architainments“, wie The Grove sie repräsentiert. Klein analysiert die Bevölkerungs- und Stadtentwicklung und entwirft eine dystopische Zukunftsvision „The victory of entertainment as the model for identity and politics.“

Broken Sequence (2013) (6) beschäftigt sich ebenfalls mit der Reflexion amerikanischer Stadt- und Lebensfantasien, die hier allerdings in ein exotisches Umfeld versetzt wurden. Der Vergnügungspark Wonderland entstand Mitte der 1990er-Jahre in der Nähe von Peking und sollte die finanzstarke neue Mittelschicht Chinas anlocken. Für den größten Vergnügungspark Asiens wurden Bäuerinnen und Bauern enteignet und ganze Dörfer abgerissen. Wonderland war wie ein mittelalterliches Dorf angelegt und erinnerte mit seinen Themenwelten an die verschiedenen Versionen Disneylands. 1998 wurde der Bau gestoppt. Margreiter drehte ihren Film wenige Monate vor dem Abriss. Er zeigt in einer Abfolge von Aufnahmen mit statischer Kamera eine Art gespenstische Traumlandschaft mit zerfallenden Häusern, eingebrochenen Dächern, Graffiti auf Säulen und verwahrlosten Grünflächen. Zu erkennen ist immer noch das bonbonfarbene Magic Castle, das die Fantasien der Besucher_innen beflügeln sollte. Die Disneymagie – die bunt lustige Fantasiewelt mit lachenden Menschen – stellt sich nicht ein: keine Achterbahn, keine weich gezeichneten Farben, keine Musik, lediglich vorbeiwahender Staub und Plastikteile. Absperrbanner, die im Wind flattern, machen die Szenerie geisterhaft und gleichzeitig magisch.

Disneys Themenparks waren von Anfang an darauf angelegt, die Grenzen zwischen Fantasie und Wirklichkeit zu verwischen, zwischen dem durch das Kino mitproduzierten amerikanischen Mythos und dem Erlebnis einer künstlichen Welt, in der die Besucher_innen selbst zu Akteur_innen werden. 1955 eröffnete Disneyland im kalifornischen Anaheim. Für Walt Disney war der Park allerdings keine kitschig-triviale Flucht aus dem Alltag, im Gegenteil: „Der Park ist völlig real, er ist die Wirklichkeit“ – eine Realität, aus der alles Negative und Ungewollte eliminiert ist. Disneys Welt (und ihre gebaute Empfangsarchitektur) verklärt die Vorstellung von der amerikanischen Kleinstadt als sentimentalem Sehnsuchtsort: die überschaubare, gemeinschaftliche, familienfreundliche und vermeintlich natürliche Lebensart der hart arbeitenden Amerikaner_innen. Es gab sie nie: Verstädterung, Erwerbslosigkeit und Bevölkerungsrückgang hatten in der Nachkriegszeit viele Kleinstädte bereits zu Epizentren von Gewalt und Drogenmissbrauch gemacht, zu Orten, wo auch Fremdenhass und Rechtsextremismus genährt wurden. In Disneyland wie The Grove

hingegen simuliert die „Mainstreet“ eine vorindustrielle Lebensart, Heimeligkeit und Natürlichkeit. Oder, wie es Walt Disney formulierte: „In Disneyland braucht man keine Uhren, weil es kein Jetzt gibt. Es gibt nur gestern, morgen und die Zeitlosigkeit der Fantasie.“ Hier gibt es keine sozialen Spannungen, alles ist Friede und Verdrängung. Dorit Margreiter zeigt in *Broken Sequence* den Transfer amerikanischer Sentimentalität ins ferne China als einen entgleisten Traum aus Ruinen, morschem Holz und verrostetem Stahl. Feldarbeiter_innen sind zu sehen, die sich ihr Land zurückerobern, die öden Stätten bepflanzen. In diesem kurzen Moment des Films hat entgegen der Vision Walt Disneys das traumhaft-traumatische Wonderland tatsächlich ein Hier und Jetzt.

Einige der in der labyrinthischen Ausstellungsarchitektur präsentierten Arbeiten widmen sich dem spezifischen Schauplatz Museum und dessen Repräsentationsformen. Margreiters Beitrag zur Biennale von Venedig 2009 thematisiert den Ausstellungsraum und die Architektur des österreichischen Pavillons in den Giardini. Der 1934 von Josef Hoffmann entworfene Bau ist ein utopistischer Raum für die Kunst, der durch seine offene Struktur selbst eine architektonische Skulptur bildet. In *Pavilion* (2009) (7) werden in langen ruhigen Kameraschwenks Innen- und Außenansichten zu einer Abfolge abstrakter Formen, nicht immer ist zu erkennen, ob es sich um Kunstwerke, Raumelemente oder Sockel handelt. In einem visuellen Abtasten des Raumes wechseln sich In- und Ausblicke, Flächen und Figuren ab. Dazwischen sind Frauen zu sehen, die sich vor einem Spiegel betrachten oder mit großen Federfächern Bewegungen andeuten, was an Vorbereitungen zu einer Revueshow erinnert. Wird wie hier im mumok *Pavilion* außerhalb des österreichischen Pavillons gezeigt, also ohne die Möglichkeit, jenes Setting parallel zu erfahren, auf das sich der Film bezieht, so thematisiert die Arbeit auch die Geschichte und Lesbarkeit von architektonischen Fragmenten. Bruchstücke von Realität zeigen etwa auch *Bearing Masonry, Concrete Block* (1923) von 2014–2019 (8) und *Bearing Masonry, Concrete Block* (2014) (2015) (9). Es handelt sich einmal um Fotografien, das andere Mal um Abgüsse von abgebröckelten Betonstücken eines Hauses des amerikanischen Architekten Frank Lloyd Wright, das unter anderem als Setting für den Film *Blade Runner* (1982) diente. So wie Versatzstücke für Filmkulissen beliebig vom dreidimensionalen Objekt in zweidimensionale Abbildungen und wieder zurück transformiert werden, durchlaufen die Fragmente hier von der Architektur in den Film, in die Fotografie, in die Skulptur einen Prozess, bei dem der ursprüngliche Kontext eliminiert wird, um am Ende bei einer selbstständigen Skulptur im Ausstellungsraum anzugelangen.

Margreiter untersucht Übertragungen beziehungsweise Übersetzungen von Architektur und Materialität in unterschiedliche mediale Repräsentationsformen in verschiedenen Kontexten: Für die Serie *Silicon Valley* (2019) (10) hat die Künstlerin die Kamera auf Glasflächen gerichtet, in denen sich, vergleichbar dem Film *Mirror Maze*, Straßenszenen, Autos oder Passant_innen als abstrakte Formen spiegeln. Hier allerdings hat die Künstlerin keine Jahrmarktsattraktion wie im Wiener Prater, sondern die Fassaden von IT- und Hightechfirmen wie etwa Google im kalifornischen Silicon Valley fotografiert. Damit stellt sie auf subtile Weise Fragen zum Verhältnis von Materialität und Oberfläche, von Realität und digitaler Übersetzung in einer auf Datenaustausch fixierten Lebens- und Arbeitswelt.

Die (utopischen) Vorstellungen von Leben und Wohnen in der Geschichte der Moderne behandelt Margreiter in verschiedenen Arbeiten. Ihre Dokumentation des *Case Study House #22* (2001) (11) von Pierre Koenig zeigt die Künstlerin mit der Bauherrin und Bewohnerin des Hauses in Los Angeles. Sie sitzen an der Stelle, wo der prominente Architekturfotograf Julius Shulman 1960 Models platziert hatte für ein Porträt des Hauses in Harpers Bazaar – welches das Haus schlagartig berühmt machte. Koenigs Haus aus Glas und Stahl entstand im Rahmen des Case-Study-House-Programms, das von der Zeitschrift *Arts & Architecture* 1945 ins Leben gerufen wurde – als Wettbewerb mit dem Ziel, einfache, kostengünstige Häuser zu entwerfen, mit denen sich die Wohnungsknappheit nach dem Zweiten Weltkrieg bekämpfen ließe. De facto wurden die Modellhäuser bekannter Architekt_innen aber zu Ikonen modernen Lebens und Wohnens, zu Vorbildern luxuriösen Bauens, die einem aufgeklärt-bürgerlichen Publikum bis heute bekannt sind.

In der Tradition der Klassischen Moderne steht auch eine andere Immobilie, die das Zentrum einer filmischen Arbeit der Künstlerin bildet. *10104 Angelo View Drive* (2004) (12) ist die Adresse eines von dem berühmten Architekten John Lautner gebauten Hauses. Zu sehen ist die modernistische Architektur in ihrer Cleanness, wobei architektonische und filmische Dramaturgie zusammenfallen: Schnittige asymmetrische Formen und Flächen werden von einer unsichtbaren Technologie bewegt, so etwa die von Geisterhand beiseitegeschobenen Glaswände im Vorspann. Raumelemente lassen sich auf Knopfdruck verschieben, Fenster verschwinden im Boden, ein Fernseher fährt aus einem vermeintlich soliden Betonblock heraus. Lichtverhältnisse ändern sich durch das sich öffnende Glasdach, alles scheint von unsichtbarer Hand bewegt. Aus dem Blickwinkel der Kamera scheint die bewegte Architektur selbst den Raum oder einen Ausblick wie eine Art Okular ins Visier zu nehmen. Die langsame Mechanik des Hauses und die ruhige

Kameraführung suggerieren ein harmonisch fließendes Kontinuum aus Architektur, Natur und urbaner Umgebung. Auch dieses private Wohnhaus hat mediale Berühmtheit als Drehort unterschiedlicher Hollywoodfilme erlangt: Szenen von *Playing God* (1997), *The Big Lebowski* (1998) oder *Bandits* (2001) spielen dort. Man sollte glauben, dass die Sprache dieser modernen Architektur als Sinnbild einer mobilen und vorwärts gewandten amerikanischen Gesellschaft fungieren würde. Kurioserweise ist das Haus im Film aber meist Wohnort zwielichtiger Gestalten, Schurken und Bösewichte. Margreiter hat die kalifornische Lesben-/Frauen-Performancegruppe Toxic Titties eingeladen in diesem „unheimlich“ cleanen, scheinbar autonomen Szenario zu agieren. Das feministische Künstlerinnenkollektiv besetzt das Haus mit einer schrillen Performance und bringt damit auch den dokumentarisch angelegten Film der Künstlerin über das Haus gehörig durcheinander. Die parodistische Aneignung bringt die konventionelle Unterscheidung zwischen Dokumentation und Fiktion genauso ins Wanken wie klischeehafte Vorstellungen der psychischen Wirkung von Architektur, wie sie etwa durch die Massenmedien – und in diesem Fall besonders in Hollywoodfilmen – transportiert und gefestigt werden.

Im Video *Jock* (2001) (13) richtet Dorit Margreiter die Kamera auf sich selbst. Sie steht in einem Baseballkäfig, ausgerüstet mit Helm, Handschuhen und Baseballschläger, bereit, den Ball aus der Wurfmaschine abzuschlagen. Die Kamera ist auf der Maschine montiert und unser Blick nimmt so den Weg des Balls, der alle fünf Sekunden auf die Künstlerin geschleudert wird und den sie mit dem Schläger wegdrischt. Ihre Schläge bilden das rhythmische Stakkato der Handlung. Der Ball – die Kamera – ist in penetranter Intensität auf die Künstlerin gerichtet, die mit angespannter Aufmerksamkeit den Ball insgesamt 16-mal pariert. Margreiter inszeniert in diesem Video den Akt des Sehens als untrennbar mit dem Körper und seinen Reaktionen verbunden. Im amerikanischen Sprachgebrauch bezeichnet „Jock“ den Typ Sportskanone, beliebt, sportlich, aber nicht unbedingt intelligent – das Gegenteil des intellektuellen Nerds – und mit ungezügelter Libido ausgestattet. Der libidinöse Trieb, der das Sehen stützt – das Begehren, zu sehen und gesehen zu werden –, ist hier mit der Kamera gleichgesetzt. Und somit ist es im übertragenen Sinn auch immer der von gesellschaftlichen und künstlerischen Erwartungshaltungen und Konventionen geprägte Blick der Betrachter_innen, den die Künstlerin mit dem Baseballschläger abwehrt.

Impressum

mumok
Museum moderner Kunst
Stiftung Ludwig Wien

MuseumsQuartier
Museumsplatz 1
A-1070 Wien
www.mumok.at

Generaldirektorin: Karola Kraus
Wirtschaftliche Geschäftsführerin:
Cornelia Lamprechter

Ausstellung

Dorit Margreiter
Really!

25. Mai bis 6. Oktober 2019

Kurator: Matthias Michalka
Ausstellungsorganisation:
Dagmar Steyer
Restauratorische Betreuung:
Kathrine Ruppen
Ausstellungsaufbau: Tina Fabijanic,
Wolfgang Moser, Gregor Neuwirth,
Andreas Petz, museum standards
Audiovisuelle Technik:
Wolfgang Konrad, Michael Krupica
Publikation: Ines Gebetsroither
Presse: Marie-Claire Gagnon,
Katja Kulidzhanova,
Katharina Murschetz, Barbara Wagner
Marketing: Maria Fillafer,
Magdalena Höbarth, Anna Lischka
Sponsoring, Fundraising und
Veranstaltungen: Katharina Grünbichler,
Valerian Moucka, Katharina Radmacher,
Cornelia Stellwag-Carion, Lovis Zimmer
Kunstvermittlung: Maria Bucher,
Julia Draxler, Stefanie Fischer,
Astrid Frieser, Stefanie Gersch,
Beate Hartmann, Benedikt Hochwartner,
Maria Huber, Ivan Jurica, Elisabeth
Leitner, Claudia Lomoschitz, Mikki Muhr,
Stefan Müller, Patrick Puls,
Benjamin Rowles, Christine Schelle,
Wolfgang Schneider, Jörg Wolfert

Begleitheft

Herausgegeben von der
Kunstvermittlung mumok, Jörg Wolfert
Text: Jörg Wolfert
Lektorat: Eva Kühn
Grafische Gestaltung: Olaf Osten
Umschlag: Dorit Margreiter, Filmstill aus
Mirror Maze, 2019 © Dorit Margreiter

© mumok 2019

