

# GLADSTONE GALLERY

Bernd Skupin, "House of the Senses," *Vogue Germany*, June 2018

## VOGUE

KULTUR



### HAUS DER SINNE

Philippe Parreno verwandelt den Gropius Bau in Berlin in ein lebendes, atmendes Kunstwerk

**FISCHZUG** Oben: Durch einen Ausstellungsraum will Parreno fischförmige Ballons schweben lassen – hier noch als Computersimulation. Rechts: der Künstler.

**E**s wird weder eine Werkschau im klassischen Sinn noch eine Installation. Wenn man die Ausstellung des französischen Künstlers Philippe Parreno im Gropius Bau in Berlin betritt, dann wird man sich im Innern eines Kunstwerks wiederfinden und durch eine Reihe seltsam miteinander verschränkter Szenarien und Geschichten wandeln.

Einen Vorgeschmack darauf gibt er bereits einige Wochen vorher bei einem Besuch in seinem Studio in Paris. Mit einem klassischen Atelier hat es nur die urban-romantische Lage im 11. Arrondissement auf hal-

bem Weg zwischen Marais und Belleville gemein. Durch einen zimmerschmalen Hof, den er sich mit einem Kindergarten teilt, gelangt man in Parrenos Reich. Der schlanke Mittfünfiger begrüßt einen freundlich zurückhaltend, die Zimmer sind gemütlich bis chaotisch, vollgestellt mit Regalen, Sofas, Tischen, Hockern und tausend Kleinigkeiten. Am auffälligsten ist ein Aquarium von erstaunlichen Ausmaßen. Dessen Bewohner filmt der 1964 im algerischen Oran geborene Künstler manchmal für seine Videos. Momentan zieht ein Oktopus hier seine Bahnen. Im Zentrum aber befindet sich ein abgedunkelter Raum →

Foto: Courtesy Philippe Parreno

# GLADSTONE GALLERY

EIN PIANO SPIELT  
WIE VON GEISTER-  
HAND, UND DEN  
RAUM DURCHFLU-  
TET DAS ORANGE  
LICHT EINES  
EWIGEN SONNEN-  
UNTERGANGS

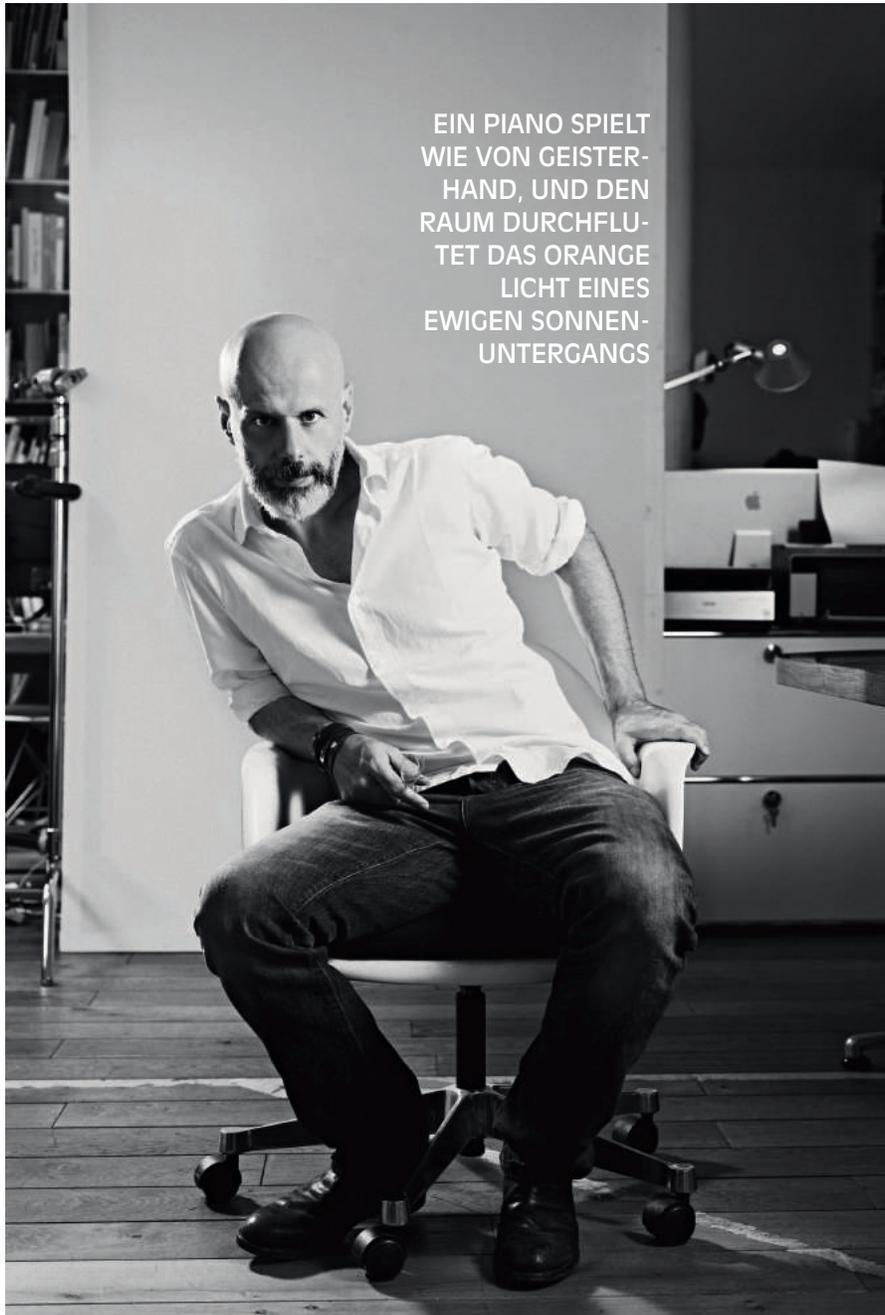


Foto: Tettamanti/figarophoto/laif

61

# GLADSTONE GALLERY

## KULTUR

mit einer ganzen Batterie von Computern, an denen zwei Techniker werkeln. Dort stülpt einem Parreno eine Virtual-Reality-Brille über, und man findet sich in einer 3D-Simulation der Berliner Ausstellung wieder.

Im Lichthof dieses virtuellen Gropius Baus schwebt ein künstlicher Felsbrocken auf und ab, und ein Wasserbecken bildet in Wellenmustern die Erschütterungen ab, denen das Haus durch die Schritte der Besucher, den Verkehr auf den Straßen und andere Quellen ausgesetzt ist. Überhaupt wird der Bau selbst, mit Sinnesorganen ausgestattet, zu einer Art Körper. Außen angebrachte Mikrofone zeichnen die Geräusche der Stadt auf, die dann in die einzelnen Räume eingespielt werden und so durch das ganze Gebäude wandern. Bewegt man sich weiter durch die

VR-Simulation, kommt man in Räume, in denen Zeichnungen auf halbtransparenten Wänden hängen, durch die man auch die anderen Besucher wahrnehmen kann. In einem anderen Zimmer heben und senken sich Sichtblenden vor den Fenstern und hüllen sie mal in Licht, mal in Finsternis. Im Dunkeln leuchten dann mit phosphoreszierenden Farben gedruckte Bilder auf und verblassen langsam wieder. Die Fenster der nächsten Räume sind mit Folien bespannt, die sie in ein tief oranges Licht tauchen. Philippe Parreno erzählt, dass ihn dazu ein Sciencefiction-Roman über eine untergehende Welt angeregt habe, deren Sonne erlischt und deren Bewohner sich unter die Planetenoberfläche flüchten. Als letzten Eindruck ihres früheren Lebens nehmen sie das Leuchten eines nun ewigen Sonnenuntergangs mit. Noch

erstaunlicher als diese Lichtstimmung sind aber die großen Fische, die in diesen Sälen unter der Decke schwebend ihre Kreise ziehen. Es sind Ballons, die dank einer Technik, die langsame Luftwirbel erzeugen kann, in ihrer vorbestimmten Spur bleiben sollen.

Ein Abstecher führt in ein Kino, in dem ein Film läuft, in dem sich rund 100 Menschen, von denen ein Teil zuvor hypnotisiert wurde, durch eine riesige Halle bewegen. Und schließlich tritt man vor eine Vitrine, in der sich eine verhältnismäßig unscheinbare Apparatur befindet. Parreno verrät, dass es sich um einen Bioreaktor handelt, der die gesamte Ausstellung steuert, die Rhythmen etwa, in denen sich die Sichtblenden der Fenster senken und heben, oder die Einsätze eines mechanischen Pianos. Konkret ist es eine Kolonie von Hefepilzen, die mal mehr, mal weniger Nahrung bekommen, mehr oder weniger Wärme oder Sau-

erstoff. Ihre Reaktionen, ihre Aktivität, ihr Basisch- oder Sauerwerden, ihr Wachsen oder Sterben werden von Sensoren gemessen und regulieren über ein Steuerprogramm die Abläufe der Ausstellung. Verschiedene Vorgänge in der Schau bestimmen ihrerseits wieder die Nahrungs- und Wasserzufuhr der einzelligen Pilze. Ein nichtmechanischer Kreislauf entsteht. Parreno will so ein Stück weit Kontrolle und Autorenschaft über die Kunst abgeben. „Sie leben in ihrer Welt. Und die Welt wird zu ihrem Rhythmus, ihrer Dynamik“, sagt er. Ebenso aber fasziniert ihn, dass Hefen die ersten Mikroorganismen waren, die der Mensch „zähmte“ und kontrolliert etwa zur Herstellung von Brot verwendete.

So fremdartig-poetisch diese Kunst wirkt, Parreno ist kein Märchen-erzähler, vielmehr ein konzeptuell denkender Künstler, der die Lebendigkeit und Schönheit unserer Sinneswahrnehmungen liebt, ihrer Wahrhaftigkeit aber misstraut. Er stellt die Besucher nicht statisch erstarrten Objekten gegenüber, sondern macht sie zum Teil des Prozesses der Ausstellung. Zeit und Vergänglichkeit, das Leben und was von seinen Momenten bleibt sind oft Thema und sogar integraler Bestandteil seiner Arbeitsmethoden.

Auch wenn bei dem Treffen in Paris noch nicht ganz sicher ist, ob jedes Teil der VR-Simulation auch genauso in Berlin physische Wirklichkeit werden wird, ist klar, dass er dort viele ältere Motive und Werke wiederaufnimmt, allerdings in neuer, sich verändernder Form. Die Fische schwebten schon durch die Turbinenhalle der Tate Modern in London, und Schriftzeichnungen, die er in Berlin

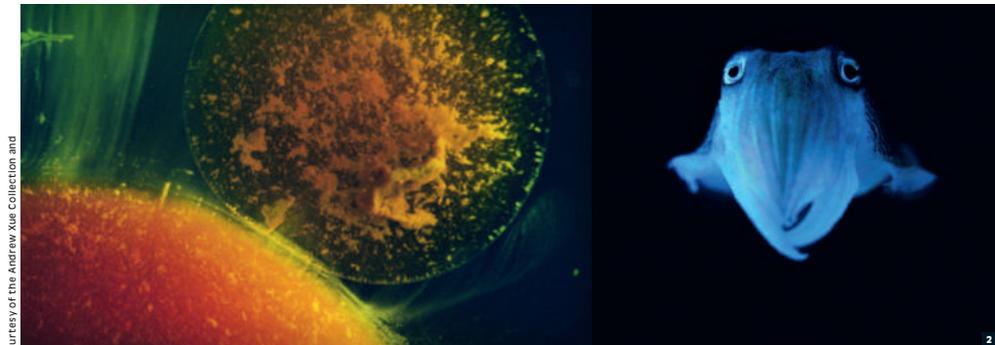
zeigt, fertigte ein Roboter an, dem er für ein Video die originale Handschrift Marilyn Monroes einprogrammierte. Es scheint, dass Philippe Parreno seine Kunst selbst nicht statisch werden lassen will, sondern sich danach sehnt, sie durch immer neue Variation, Veränderung, Umbau als lebendigen, atmenden Organismus zu erhalten. **BERND SKUPIN**  
*Philippe Parrenos Arbeiten sind vom 25. 5. bis 5. 8. im Gropius Bau in Berlin zu sehen.*

**KUNST-NATUR 1** In einem Bioreaktor lebende Hefepilze sollen die Abläufe der Ausstellung in Berlin steuern. **2** Zwei Szenen aus dem Video „Anywhen“, 2017. Bilder aus der Mikrobiologie und aus Parrenos Aquarium werden von der Stimme einer Bauchrednerin kommentiert. **3** „Invisible Boy“, mit Leuchtfarbe übermaltes Foto, 2010. **4** Ausstellung im Serralves-Museum in Porto, 2017. **5** Schau in der Park Avenue Armory, New York, 2015. **6** In diesem Video schreibt ein Roboter mit der Handschrift Marilyn Monroes, Moskau, 2013.



Foto: Danus Khonjil/Courtesy Philippe Parreno

# GLADSTONE GALLERY



Courtesy of the Andrew Xue Collection and



Esther Schipper/Philippe Parreno (l), Andrea Rossetti/Courtesy Pilar Corrias, Barbara Gladstone, Esther Schipper/Philippe Parreno (r), Andrea Rossetti/Courtesy Pilar Corrias, Barbara Gladstone, Esther Schipper/Philippe Parreno (l)



Resoluto, Bernd Stube, Fatos, Courtesy Philippe Parreno (l), Denis Simpson, Gagosian Center for Contemporary Culture (r)

