

Deutsch 

DAAN ROOSEGAARDE PRESENCE



22.6.2019 - 12.1.2020

GRONINGER MUSEUM

Unser verborgenes Kapital

Sue-an van der Zijpp



Wie kleine Quallen: leuchtend-durchscheinende Organismen aus den Tiefen des Meeres. Reglos liegen sie auf dem Boden und sind nur zu erkennen, weil dieser Boden rätselhaft aufleuchtet. Bis man sie anfasset und alles plötzlich in Bewegung kommt: Die Quallen stieben los und ziehen leuchtende Spuren. Der Boden, gerade noch ein unbeschriebenes Blatt, wandelt sich in ein Wirrarr aus wunderlichen, grünen Lichtlinien. Den einen mögen sie an Kinderkritzeleien erinnern, den anderen an Höhlenzeichnungen oder an die *Écriture automatique* der Surrealisten: ein berührend-faszinierendes Schauspiel ist es allemal. Zugleich lädt das Kunstwerk auch ohne weitere Erläuterung sofort zum Anfassen, Schieben, Rollen, Zeichnen oder Schreiben ein. Vielleicht auch dazu, gemeinsam zu experimentieren... Und das ist auch der Sinn der Sache.

Die Leuchtkügelchen, *Lolas* genannt, sind Teil von *Presence*, einem neuen, interaktiven Kunstwerk von Daan Roosegaarde, das der Künstler und Innovator eigens für das Groninger Museum entwickelte. Die Installation erstreckt sich über ein gesamtes Stockwerk im Groninger Museum. Durch das Zusammenspiel mit den Besuchern ändert es fortwährend Gestalt und Farbe und wird dadurch zu einer Landschaft voller neuer, unerwarteter Möglichkeiten. Der Nachdruck auf physischer Interaktion mit dem Kunstwerk ist durchaus gewollt und darin liegt auch die besondere Veränderungskraft, der Kern dieser Installation. „Ich wollte ein Kunstwerk schaffen, mit dem du dich verbunden fühlst“, so Roosegaarde. „Du formst das Kunstwerk und das Kunstwerk formt dich.“ Die Besucher können die Installation mitgestalten, aber gleichzeitig macht dieses Mitschaffen auch etwas mit den Besuchern: Durch den offensichtlichen Einfluss der Besucher auf die Umgebung werden sie ständig an ihre eigene Anwesenheit erinnert. Das Besondere von *Presence* liegt in dieser Wechselbeziehung, in der Art und Weise, wie die Interaktion mit der Installation zugleich die Wahrnehmung der Besucher beeinflusst und damit neue Rahmenbedingungen schafft, innerhalb deren Alternativen denkbar werden.

Somit ist *Presence* eine experimentelle Erkundung neuer Ausstellungsformen, wobei neben dem visuellen Aspekt, auch Anfassen, Eintauchen

und Bewegungen eine große Rolle spielen. Durch ihre aktive Teilhabe durchbrechen Besucher die übliche Rollenverteilung und überbrücken klassische Gegensätze wie Betrachter-Kunstwerk, Denken-Handeln oder Körper-Geist. Roosegaarde überspitzt das, indem er die Besucher selbst als Mitgestalter des Kunstwerks einbezieht. Das ist ein typisches Merkmal seiner Kunstauffassung und so lässt sich sein Werk auch nicht durch feststehende Definitionen umreißen. Roosegaardes Arbeiten knüpfen an die Ausstellungspolitik des Groninger Museums an, die sich ausdrücklich auf Künstler richtet, die die Grenzen der eigenen Disziplin untersuchen und neu definieren.

KEINE ALLTÄGLICHE AUSSTELLUNG

Es ist einige Jahre her, dass wir erstmals mit Daan Roosegaarde über eine Ausstellung für das Groninger Museum sprachen. Anfangs war er von der Idee einer klassischen Schau mit akkurat präsentierten Objekten auf Sockeln, Modellen in hermetisch abgeschlossenen Vitrinen und Fotoreihen an der Wand nicht gerade begeistert. „Oje, bloß nicht!“ Keine „alltägliche Ausstellung“ also. Aber, was es dann werden sollte, entpuppte sich als reizvolle Herausforderung, die er von ganzem Herzen annahm. Am schwierigsten war für ihn vielleicht, seine Denkweise zu ändern und als „Außenkünstler“ ein Kunstwerk zu schaffen, das seine Kraft aus den innerhalb der Mauern eines Museums geltenden Rahmenbedingungen schöpft. Ein gehöriger Schritt für einen Künstler, dessen Werk so sehr mit der Landschaft im Allgemeinen und der niederländischen Landschaft im Besonderen verbunden ist.

LANDSCHAFT DER ZUKUNFT

Als Pionier der Landschaft der Zukunft untersucht Roosegaarde in seinen Arbeiten das niederländische Wort „schoonheid“, das sowohl „sauber“ als auch „schön“ bedeuten kann, und lädt es mit neuen gesellschaftlichen Kernwerten auf: saubere Luft, sauberes Wasser und saubere Energie. Mit seinen Installationen gelingt es ihm, die vielschichtige Problematik unserer Rolle in der Welt und deren Auswirkungen, wie Umweltverschmutzung und Erderwärmung, auf faszinierende Weise und oftmals höchstästhetisch anschaulich und fühlbar zu machen. Bewusstwerdung, so weiß er, erreicht man nicht mit harten

Fakten und trockener Statistik, sondern, indem man Menschen in Bilder und Narrative einbindet, die sie berühren und einsehen lassen, wie kostbar und verletzlich die Erde und somit auch wir sind.

Sein Bewusstsein für die Verbundenheit mit der Welt und der Natur geht vermutlich auf Roosegaardes Jugend zurück. In seiner Erinnerung war er als Kind „immer“ draußen in der Natur, immer beim Wasser. Auf Baumhäuser klettern, mit Seifenkisten die Böschung runter, dauernd nasse Füße, alle Sinne eingeschaltet. Im Rückblick wurde ihm dadurch bewusst, dass die Natur in den Niederlanden kaum natürlich ist, sondern eher ein wasserbauliches Wunderwerk. Wie man hier so schön sagt: „Gott erschuf die Welt, aber die Holländer erschufen Holland.“ In diesem Satz sind der Pragmatismus der Niederländer, ihr Glaube an die Machbarkeit der Dinge und ihr ewiger Kampf gegen das Wasser zusammengefasst.

Ein weiterer wichtiger Einfluss auf Roosegaarde sind Land Art und Environmental Art aus den 1960er- und 70er-Jahren, vertreten etwa durch Michael Heizer, Walter de Maria und Robert Smithson. Von Smithson ist hierzulande das Doppelkunstwerk *Broken Circle and Spiral Hill* bekannt, die anlässlich einer Ausstellung im öffentlichen Raum (Sonsbeek Arnheim) 1971 in Emmen realisiert wurden. Land Art unterstreicht die Schönheit der Umgebung, aber auch deren Verwundbarkeit und macht aus dem Betrachter einen Teilnehmer, der das Kunstwerk und die Umgebung im Vorübergehen wahrnimmt und aus immer neuen Blickwinkeln entdeckt.

Diese Ausgangspunkte charakterisieren Roosegaardes Arbeit. Einige frühere Werke sind funktional und zweckorientiert, wie der *Smog Free Tower* (ab 2015), der verschmutzte Luft reinigt, oder *Windvogel*, der grüne Energie erzeugt und auf die Idee von Wubbo Ockels zurückgeht, dem ersten niederländischen (und Groninger) Raumfahrer. Öfter jedoch wird in seinen Interventionen das vermeintlich Gewöhnliche zu einem außergewöhnlichen Erlebnis. Sie veranschaulichen etwas, an dem wir sonst achtlos vorbeigehen. Die interaktive Installation *Dune* (2006-2012) besteht aus einer Landschaft künstlicher Halme mit LED-Leuchten, die

auf Berührungen, Bewegung und Geräusche der Passanten reagieren. Sie transformieren die mulmige Atmosphäre eines Fahrradtunnels in eine freundliche und einladende Umgebung. Der *Van Gogh Path* (2012–2015) in Nuenen bei Eindhoven, dort wo einst der berühmte Maler lebte, kam in Kooperation mit dem Bauunternehmen Heijmans zustande. Tagsüber unauffällig, leuchten bei Dunkelheit Tausende grüne und blaue LED-Lampen im Muster von van Goghs weltbekanntem Bild *Sternennacht*. Dadurch ist der Radweg nicht nur gut sichtbar, sondern macht das Radeln im Dunkeln – für Niederländer etwas Alltägliches – zu einer magisch-ästhetischen Erfahrung.

Inspiziert von den berühmten Windmühlen im süd-holländischen Kinderdijk aus dem 18. Jahrhundert, die überschüssiges Wasser aus den Poldern abpumpten, entwarf Roosegaarde in der Provinz Seeland einen Windpark mit dem Namen *Windlicht* (2016). Viele Niederländer finden, dass moderne Windanlagen die Landschaft verschandeln, aber für Roosegaarde sind sie mit dem vergleichbar, was Kinderdijk einmal war: eine vorbildliche Innovation. Er verband die sich drehenden Rotorblätter mit Licht und erzeugte so ein Spiel aus tanzenden Lichtstrahlen, das die Schönheit dieser technischen Erfindung in der Landschaft hervorhebt und den Wert erneuerbarer Energien unterstreicht. Mit *Waterlicht* (2016–2018), ebenfalls ein zeitlich begrenztes Lichtkunstwerk, das an verschiedenen Orten im In- und Ausland zu sehen war, veranschaulichte er anhand von blauen, wellenförmigem Lichtschleiern die Höhe des Wasserspiegels, wenn es keine Deiche und Sperrwerke gäbe. Mit diesen virtuellen Flutwellen verband er die niederländische Wassergeschichte mit Aktualität und Dringlichkeit des Meeresspiegelanstiegs und machte sie auf faszinierend-hypnotisierende Weise fühlbar.

ZURÜCK IN DEN INNENRAUM

Roosegaardes Œuvre umfasst in erster Linie Installationen für den öffentlichen Raum. Es sind meist ortsgebundene, monumentale Werke, in denen natürliche Elemente wie Luft, Wasser, Licht und Wind zum Tragen kommen. Dem Künstler erschloss sich nicht zwangsläufig, eine neue große Installation für ein Museum zu verwirklichen, denn wie sollte er die Naturelemente im Innenraum zur Geltung bringen?

Von seiner bekannten Vorgehensweise musste er Abstand nehmen, ein Prozess, der für Roosegaarde fast wie das Erlernen einer neuen Sprache war.

Als Ausgangspunkt für die Ausstellung diente ihm das Bild des ökologischen Fußabdrucks und die Vorstellung, den Effekt, den die Besucher auf die unmittelbare Umgebung haben, sichtbar zu machen. Im Laufe des Schaffensprozesses überraschten er und sein Team uns mit verschiedenen Vorschlägen, die nicht immer gleich ins Schwarze trafen. In seinen Worten: „Der erste Pfannkuchen geht immer daneben.“ Es zogen so manche Pläne, Experimente und Prototypen vorbei, bevor sich *Presence* herauskristallisierte: sein erstes museales Soloprojekt.

Presence ist nach einer bestimmten Struktur aufgebaut, in der die Besucher eine Strecke ablegen und dabei verschiedene Atmosphären durchlaufen. Diese Atmosphären zeichnen sich durch bewusst schlichte bildnerische Mittel aus: hell, dunkel, groß, klein, hart, weich, quadratisch und rund. Diese für Roosegaarde typische Bildsprache ist auch in seinen anderen Arbeiten zu erkennen und greift Geometrische Abstraktion und Minimalismus auf.

Der auffälligste Faktor in *Presence* ist vermutlich der spezifische Einsatz von Licht und lichtempfindlichen Elementen, wodurch die Besucher sich in einer Traumlandschaft wähen. Manche der Atmosphären wecken starke Assoziationen mit berühmten Kunstwerken. Das Blockraster mit massiven rechteckigen Formen im ersten Raum erinnert an Mondriaan oder die streng strukturierte niederländische Landschaft. Ein blaues Licht scheint den Raum und die Besucher fortwährend zu scannen, wie in einem Kopiergerät. Überall, wo das Licht abgeblockt wird, hinterlässt es auf dem fotorezeptiven Boden Abdrücke oder Spuren. In einem anderen Raum befinden sich kugelförmige Objekte, wie in einem *Freestyle*-Planetarium, mit dem man sein eigenes Sonnensystem konfigurieren kann. Allmählich werden die Objekte immer kleiner, loser und knetbarer, bis man in einer Art Universum aus leuchtendem Sternenstaub landet, das sich zu einem pointillistischen Panorama erweitert. Ein anderer Aspekt sind die *Lolas*, die quallengleichen,

durchschimmernden Kugeln, die wie faszinierende Organismen leuchtende Spuren ziehen, die an Höhlenzeichnungen, Graffiti oder die schriftzugartigen Gebilde des Künstlers Cy Twombly erinnern. Der Raum, der vielleicht am meisten vom Besucher abverlangt, ist ganz leer, ein *White Cube*. Lose inspiriert vom Minimalismus des Lichtkünstlers James Turrell, sind hier nur die Besucher und der Raum, und der Raum ist es, der die Besucher ablichtet, nicht umgekehrt.

ACTION!

Presence fordert mit einem ständigen Perspektivenwechsel heraus: Im einen Raum fühlt man sich wie ein Riese, im anderen wie eine Ameise. Einige Elemente sind massiv und stationär, andere lassen sich nicht auf eine feste Form oder einen Standort festlegen. Der Rollentausch ist Programm. Natürlich kann man einfach nur hinschauen und alles geschehen lassen, aber *Presence* ist vor allem eine Einladung, die Rolle des „kunstbeflissenen Museumsbesuchers“ abzustreifen und durch eigene Interventionen eine andere Beziehung zum Kunstwerk einzugehen. Der Betrachter wird zum Macher und der Macher wird Teil der Installation, um anschließend von anderen betrachtet zu werden.

Wahrscheinlich lädt allein schon die eigenwillige Materialität der Objekte – mal groß und rund, hart und massiv, mal ganz klein und weich – zu spontaner Aktion ein. Wer greift nicht unbewusst in den „Sternenstaub“ oder gibt den *Lolas* einen Schub? *Presence* bietet verschiedenste Möglichkeiten zur Interaktion und ohne das Wechselspiel zwischen Besucher und Objekten bleibt das Kunstwerk unvollendet. Die Einladung, ohne vorgegebene Regeln seinen eigenen Weg zu suchen und das Kunstwerk mit eigener Aktion zu vervollständigen, konfrontiert die Besucher mit den eigenen physischen Möglichkeiten, aber auch mit ihrer eigenen Haltung. Bleibt man Betrachter oder wird man aktiv? Lässt man sich auf diese Herausforderung ein oder lieber nicht? Ist man impulsiv und stürzt sich ins Geschehen oder überlegt man sich bedächtig eine Vorgehensweise? Ist man kreativ oder eher nachdenklich? Reizt man die Möglichkeiten aus oder wartet man ab, was geschieht? Geht man alleine vor oder wird es ein Gemeinschaftserlebnis? Fasziniert uns der Schaffensprozess oder eher das ästhetische

und zugleich mit Bedeutung aufgeladene Ergebnis? Fühlt man sich zum Beispiel dafür verantwortlich, dass alles heile bleibt?

Die Besucher sind hier die wichtigste Variable und so ist die Ausstellung, deren Erscheinungsform sich ständig ändert, höchst dynamisch. Auf diese Weise stellt *Presence* eine Verbindung zum Werk und zu sich selbst her. Symbolisch erleben die Besucher, worum es Roosegaarde geht: unseren Einfluss auf die Umwelt und unsere Rolle in der Welt anschaulich zu machen. Er fasst das mit seinem Lieblingszitat des kanadischen Philosophen Marshall McLuhan zusammen: „Es gibt keine Passagiere auf dem Raumschiff Erde. Jeder gehört zur Besatzung.“

ANFASSEN? JA, BITTE!

Das bedeutet, dass fast alles in der Ausstellung angefasst und bewegt werden darf. Mit diesem taktile Element umschiffte Roosegaarde eine seiner eigenen Irritationen und bricht mit einer in der Museumswelt tief verwurzelten Norm, die sich in unzähligen Bitte-nicht-anfassen-Schildern manifestiert. Kunst und Museen sind meist nur zum distanzierten Genuss gedacht. Kunst in Form von Gemälden oder Objekten ist zwar durchweg materiell, aber die Imagination, emotionale Aufladung und Empfindung sind ungreifbar und immateriell. Kunst erlebt man nicht mit dem Rücken, den Füßen oder dem Allerwertesten, sondern im Kopf... So gesehen, bedarf der Kunstgenuss eigentlich keines Körpers. Augen und ein paar graue Zellen sollten ausreichen.

Presence bedeutete für das Groninger Museum ein Umschalten, denn wie viele andere Kunsteinrichtungen hat es körperliche Berührungsängste. Viele Kunstgegenstände sind kostbar und anfällig. Für sie bilden tastende Hände, Fummelfinger, unbedachte Rückwärtsbewegungen und Stolperaktionen eine ständige Gefahr. Alle Mittel, die die Besucher in sicherer Entfernung vom Objekt halten sollen, wie Sockel, Seile, Absperrungen, Glasscheiben, unsichtbare Sicherheitssensoren oder auf dem Boden eingezeichnete Grenzlinien, fehlen bei *Presence*.

KEINE KOPFSACHE

Das Primat des Denkprozesses ist irgendwie einleuchtend. Kunst, so meint man oft, hat schließlich mit Vorstellungsvermögen, Ideen, Konzepten, kurz: mit Gedanken zu tun. Kunst berührt vielleicht das Herz, ist aber in erster Linie eine Kopsache. Das ist so selbstverständlich, dass die explizite Feststellung schon fast überflüssig wirkt. Dieser Hang zum Geistigen kommt nicht von ungefähr. Gibt es nicht die „Geisteswissenschaften“ und unzählige philosophische Schriften, die sich mit dem Geist befassen, aber deutlich weniger, die den Körper zum Thema haben? Auch im täglichen Leben gilt Kopfarbeit als höherwertig als Handarbeit.

Diese hierarchische Unterscheidung geht auf Platons *Ideenlehre* zurück, die die Welt, in der wir leben, als eine Art Abbild der unveränderlichen Welt der Ideen betrachtete, die nur über dem Verstand zugänglich ist. Dieser Dualismus erfuhr im 17. Jahrhundert mit René Descartes Ausspruch: „Ich denke, also bin ich“, weite Verbreitung. Damit zog der Philosoph alles einschließlich seiner körperlichen Existenz, in Zweifel – außer den Zweifel selbst. Das Denken sah er als primären, vom Körper und dem Rest der Welt abgekoppelten Vorgang. Obwohl Descartes' Erkenntnistheorie immer wieder kritisiert beziehungsweise widerlegt wurde, kann sein Einfluss auf das westliche Denken kaum überschätzt werden. Körper und Geist, Objekt und Subjekt, sind nach wie vor vorherrschende Begriffspaare, die unsere Sicht auf die Welt prägen.

Das zeigt sich auch in der Technologie. Der oben zitierte McLuhan beschrieb Technologie als Erweiterung unserer eigenen Möglichkeiten: das Telefon als Verlängerung unserer Stimme, das Auto zur Vergrößerung unseres Bewegungsradius, das Teleskop als Erweiterung unseres Blickfelds.¹ Der Computer scheint den kartesischen Dualismus zu verstärken: Sein Rechenvermögen stellt eine Fortsetzung unseres Denkvermögens dar, während das Gehäuse (der „Körper“) nur nebensächlich ist. Trotz dieser Einschränkung identifizieren wir uns mitunter vollends mit dem Computer und wird er zur Metapher für unser Hirn, sodass wir uns selbst als „Hardware“ und „Software“ wahrnehmen.² Die Allgegenwart von Rechnern und insbesondere von Handys sorgt

dafür, dass viele Menschen täglich stundenlang (offenbar freiwillig) auf den Bildschirm starren, die Augen-Hand-Koordination überstrapazieren und Augenprobleme und Blickfeldverengung billigend in Kauf nehmen. Eine traurige Auffassung von Fortschritt, meint Roosegaarde –was aus dem Mund eines bekennenden Techno-Optimisten vielleicht wunderbarlich klingt. Diese Auffassung ist auch keinesfalls ein Abgesang auf die Technologie, sondern eher ein Plädoyer für eine alternative Herangehensweise, in der Biotechnologie, Forschung, Design und Kunst zusammenkommen, wie in seiner Arbeit, die er selbst als „Techno Poetry“ bezeichnet. Laut Roosegaarde ist dieser Mix, in dem sich die Grenzen zwischen Geistes- und Naturwissenschaften auflösen, die treibende Kraft hinter dem gesellschaftlichen Wandel.

MIT DEM KÖRPER DENKEN

Um uns nicht auf Hirn und Augen zu reduzieren, werden bei *Presence* nicht Bildschirme und Sensoren eingesetzt, sondern kommen naturwissenschaftliche Grundprinzipien zum Zuge. Dabei steht der ganze Körper als Schnittstelle zwischen unserem Selbst und der Welt im Fokus und werden sämtliche Sinne mitsamt Sensomotorik angesprochen. Schauen, fühlen, sich verbergen, rollen, schieben, sitzen und zur Not auch einmal liegen: alles kann zum Einsatz kommen.

Auch wenn es selbstverständlich scheinen mag: Es ist unser eigener Körper, durch den wir die Welt begreifen, wie wir sie begreifen. So haben wir zwei Arme (und nicht acht) und unsere Augen sind vorn am Kopf (und nicht rundum angeordnet). Laut dem US-amerikanischen Philosophen Mark Johnson, der sich mit der Rolle des Körpers befasst, ist die Art und Weise, wie wir uns körperlich zu unserer Umgebung verhalten, ausschlaggebend für die Bedeutung, die wir ihr geben. Körperbau, Größe und Gestalt sind entscheidend dafür, wie wir uns bewegen und mit Dingen umgehen. Dieser Aspekt, so seine Überzeugung, erzeugt ein fundamentales Verständnis von „vor“ und „hinter“, „innen“ und „außen“, „hoch“ und „niedrig“, „von“ und „nach“, Begriffe, die an der Basis unseres Denkens über konkrete Dinge wie auch abstrakte Konzepte stehen.³ Auch viele andersartige Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten sind nicht im Kopf, sondern anderswo im Körper verortet.

Dieses *implizite Wissen* lässt sich nicht einfach verbal vermitteln. Oder können Sie genau erklären, wie man mit dem Rad eine scharfe Kurve fährt oder sich die Schuhe schnürt?

DINGE FÜRS DENKEN

Unterdessen stellt sich mehr und mehr heraus, dass körperliche Interaktion unserer Gehirn beeinflusst; es ist formbarer und flexibler als gedacht. Aufgrund der neuronalen Plastizität des Gehirns können Verhalten und Interaktionen dieses Organ ändern. Die Umgebung, Dinge und Artefakte spielen dabei häufig eine Rolle. Ein bekanntes Beispiel ist die Studie unter Londoner Taxifahrern, bei denen ein bestimmtes Gehirnareal deutlich besser entwickelt war als bei anderen Menschen.⁴ Solche Veränderungen sind erst nach Monaten oder Jahren sichtbar, aber schon kürzere Beschäftigungen können die geistigen Möglichkeiten erweitern und kognitive Fähigkeiten vergrößern. Zum Beispiel beim Puzzeln: Die meisten Leute kommen besser voran, wenn sie tatsächlich ausprobieren, ob die Stücke passen. Erst dann entstehen Lösungs-ideen: Nur hinschauen und nachdenken alleine reicht nicht aus.⁵ Die Vorstellung, dass körperliche Aktivität kognitive Prozesse unterstützt beziehungsweise sogar ein Teil derselben sein könnte, lässt die Grenze zwischen Denken und Handeln verschwinden. Obendrein scheint das auch für Objekte zu gelten. Bei einigen Menschen geht das so weit, dass sie ganz normale materielle Dinge, wie ein Notizbüchlein vielleicht, als Teil ihres Geistes betrachten.⁶

Das Zusammenspiel von Mensch und Ding hat nicht nur positive Auswirkungen, man denke zum Beispiel an introvertierte Personen, die am Steuer auf einmal zu lebensgefährlichen Rasern werden. Das zeigt, dass körperliche Aktivität im Wechselspiel mit unserer Umgebung oder bestimmten Objekten vorübergehend oder nachhaltig eine bestimmte Struktur schafft, innerhalb derer unser Denken und Handeln eine andere Form annehmen kann.

DIE VERÄNDERUNGSKRAFT UNSERES VERBORGENEN KAPITALS

So kann man *Presence* vielleicht auch als ein überraschendes und spannendes Instrument verstehen, das den Rahmen, in dem sich unser

Denken und Handeln abspielt, lockert und erweitert, sei es nur für kurze Zeit. Bewusstwerdung ist demnach auch ein körperlicher Prozess mit einer kognitiven Dimension, durch die neue Wege geschaffen, neue Gedankengänge und Sichtweisen ermöglicht werden, die, wie das Beispiel des Puzzles zeigt, nur mit Hinschauen und Nachdenken nicht entstehen könnten.⁷

Obwohl *Presence* aus Roosegaardes Sorge um die Auswirkung der menschlichen Existenz auf die Erde zustande kam, geht es ihm, im Gegensatz zum Puzzle, nicht um konkrete Ergebnisse oder Lösungen. In erster Linie will er eine Mentalitätsänderung herbeiführen, die Fantasie und Kreativität mobilisiert. In seiner Form ist *Presence* zudem ein experimentelles Projekt, das die museale Ausstellungspraxis selbst thematisiert. Oder mit den Worten Roosegaardes: „Hoffentlich setzt diese Ausstellung unser verborgenes Humankapital frei und lässt sie uns sehen und spüren, dass es uns gibt, nicht über einen Bildschirm, sondern mit dem ganzen Körper im Hier und Jetzt. *Presence* ist eine Erfahrung, die man nicht downloaden kann.“

1 McLuhan, Marshall, *Understanding Media, The Extensions of Man*, Routledge Classic, London/New York 2008.

2 Penny, Simon, *Making Sense, Cognition, Computing, Art and Embodiment*, MIT Press, Cambridge Massachusetts 2017.

3 Johnson, Mark, What Makes a Body?, *The Journal of Speculative Philosophy* 22(3), Penn State University Press 2008, S. 159-169.⁽⁸⁾

4 Maguire, Eleanor A. u.a., *Navigation-related structural change in the hippocampi of taxi drivers*, vgl. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC182531/>, abgerufen am 29.05.2019.

5 Vgl. <https://www.volkskrant.nl/columns-opinie/niet-eerst-denken-dan-doen-doen-helpt-denken-be4a1e94/>, nach einer Idee von David Kirsh und Paul Maglio über das Spiel Tetris: *On Distinguishing Epistemic from Pragmatic Action*, 1994, abgerufen am 4.6.2019.

6 Clark, Andy, und Chalmers, David, *The Extended Mind*. In *Analysis* 58/1, Oxford University Press 1998, S. 7-19.

7 Vgl. Simon Penny in Bianchini, Samuel, Verhagen, Erik, *Practicable. From Participation to Interaction in Contemporary Art*, MIT Press, Cambridge Massachusetts 2016, S. 67.

DAAN ROOSEGAARDE - PRESENCE

Impressum:

Diese Publikation erscheint anlässlich der Ausstellung *Daan Roosegaarde – Presence* im Groninger Museum (22. Juni 2019 – 12. Januar 2020).

Die Ausstellung entstand mit großzügiger finanzieller Unterstützung der BankGiro Loterij.

Ausstellung:

Kuratoren: Sue-an van der Zijpp und Mark Wilson

Projektkoordination Groninger Museum: Marieke van Loenhout und Jenny Kloostra

Projektkoordination Team Roosegaarde: Jord Alma und Niek Rietbergen

Text:

Autorin: Sue-an van der Zijpp

Textredaktion: Sarah Fopma

Übersetzung ins Deutsche: Kordelia Nitsch

Gestaltung: Rudo Menge

Daan Roosegaarde bedankt sich bei:

seinem Team: Joost Alkemade, Jord Alma, Robert Bolwerk, Dielian Dijkhoff, Lola Giuffrè Chris Kievid, Stan Klaus, Hanne Lemson-Niessen, Cezanne Noordhoek, Emmet Norris, Thijs Res, Niek Rietbergen, Bastiaan van der Sluis Mark Wilson, Sue-an van der Zijpp und Team Groninger Museum
Leon van Warmerdam: Lichtpunt Theatertechniek, Groningen, Forbo Flooring
Allen Partnern, die am Zustandekommen von *Presence* beteiligt waren.

Weitere Informationen:

www.groningermuseum.nl und www.studioroosegaarde.net

GRONINGER MUSEUM

Hoofdpartner:





**GRONINGER
MUSEUM**