

Prototyp und Realität im Werk von Thomas Schütte

Wenn man der Vorlagen beraubt ist und man nur noch auf sich selbst Bezug nehmen kann und somit zu einer eigenständigen Vorlage wird, handelt es sich dann um einen Verlust oder eine Errungenschaft? Unsere heutige Gesellschaft, die auf Selbstverwirklichung setzt, hat an die Stelle der Stufe, des Sockels, den Spiegel gesetzt und damit bewirkt, dass das Maß der Realität zum Selbstmaß und das Selbstmaß zum Maß der Realität geworden ist. Das Konzept des Vergleichs ist folglich nunmehr unmöglich geworden: Der Vergleich setzt eine andere Vorlage und eine kollektiv anerkannte Maßeinheit voraus und ohne diese feste Zahl, die 1 vor der variablen Zahl einer architektonischen Maßstabsangabe, stimmt das Subjekt mit dem Objekt überein. Das Anderssein ist in der selbstreferentiellen Spirale des Ichs für immer verloren.

In dem materiellen Universum verhält es sich ebenso: Kann ein Prototyp – das heißt das Modell, das das virtuelle Musterexemplar stilisiert – ohne den Typus existieren, den er eigentlich darstellen soll?

Dies kann in zwei Fällen geschehen: Entweder, wenn der Prototyp den Typus – das Objekt –, das er vertreten soll, in einem solchen Maße nachahmt, dass er sein abstraktes Wesen verliert und genauso realistisch wird wie das zu realisierende Objekt. Oder umgekehrt, wenn das Objekt – der Typus –, getrieben von dem Ehrgeiz, zur Ikone seiner Selbst und zum uneingeschränkten Musterexemplar zu avancieren, so sehr nach der Vorlage, der Abstraktion und der Stilisierung strebt, dass er zum Prototyp wird. In beiden Fällen kann der Prototyp ohne das Objekt und die Realisierung des Projekts, die er impliziert, auskommen.

Das aus einem Prototyp hervorgehende Objekt braucht nicht mehr zu existieren bzw. das Objekt entspricht seinem Prototyp und der Prototyp stimmt mit der Realität, die er stilisieren soll, überein. Ein konkretes Beispiel dieser Verschmelzung von Realität mit ihrer eigenen Vorlage ist der Übergang von der Repräsentation zur Inszenierung bei der Verkaufspräsentation von Warenmustern. In einem Schaufenster, das man mit dem Kunstsockel – jener Plattform, die dem Betrachter mitteilt, dass es sich um ein Kunstwerk handelt – vergleichen kann, arrangiert der Verkäufer wie ein Künstler den Raum und bringt der Öffentlichkeit gegenüber damit zum Ausdruck, dass es sich um eine Repräsentation handelt. Das Schaufenster stellt also den Kontext dar, der dem Beobachter offenbart, dass es sich um eine Ausstellung, einen fiktiven Zustand, handelt. Aus diesem Grund tritt man auch nie zum Schaufenster, um sich des Objekts zu bedienen, das man kaufen möchte.

Aber wenn diese Fiktion nicht durch das Vorhandensein eines Elements angezeigt ist, das uns den fiktiven Zustand mitteilt, kann eine Irritation in der Perspektive des Beobachters entstehen. Wir haben dann eine Inszenierung, eine Fiktion, die von dem Betrachter als solche nicht erkannt und in der das Prinzip der Fiktion nicht klar dargelegt wird.

Dieser Zustand der Irritation, der jener Verschmelzung des realen Kontextes mit dem der Repräsentation geschuldet ist, entspricht dem Phänomen unserer heutigen Gesellschaft, das der Philosoph Slavoj Žižek in seinem Buch „Das fragile Absolute“ beschreibt: Wir wohnen heutzutage der Kapitalisierung des Ästhetischen und der Ästhetisierung des Kapitals bei.

Die anschaulichere Variante dieser Verschmelzungsstrategie von der Realität mit ihrem ästhetisierten Abbild, das darauf setzt, unsere Leben in Lebensstile, das heißt in immerwährende Werbesprüche zu verwandeln, ist die Einrichtungsinszenierung (ohne Schaufenster) der Ikea-Möbelhäuser: Es handelt sich hierbei nicht mehr um Schaufenster und es gibt auch keinen Sockel mehr, um uns mitzuteilen, dass das, was wir uns anschauen, in einem anderen Kontext verortet ist als jenem, in dem wir uns bewegen. Das Fiktive eignet sich den realen Kontext an, der Prototyp verleibt sich das Objekt ein, dessen virtueller Vorläufer er ist, die Metapher wird zu wortgetreuer Sprache und wir könnten uns problemlos vorstellen, uns auf ein ausgestelltes Bett zu legen und so

zu walten, als ob wir bei uns zu Hause wären (den Kunden ist es übrigens erlaubt, die Möbel auszuprobieren und es gibt keine sichtbare Grenze, die die Verkaufsräume von dem Freizeit- und Spielbereich, dem Bistro, dem Restaurant etc. abtrennt).

Dieses Paradox des „als ob“, das zu einem Zustand der Dinge wird, diese Verkehrung der Konzepte, die bewirkt, dass das Musterexemplar (die Vorlage) das einst von ihm stilisierte Objekt ersetzt, hat unser Leben in Werbung, Modelle, verwandelt: Wir sind Warenmuster und Käufer, Verkäufer und Kunden, Schaufensterpuppen und Betrachter; wir sind der Stil, der unser gewöhnliches Leben inszeniert und damit ersetzt hat, indem die Botschaft des Fiktionsprinzips, des „als ob“, verdeckt wird. Ein Paradox, das die Marx Brothers mit Witz und verquerem Esprit jener Zeit in dem Film „The Big Store“ (1941) umschrieben haben, wo die Brüder in einem aus Warenmustern eingerichteten Schlafzimmer im Kaufhaus leben.

Unsere wortgetreue Epoche hat das Bewusstsein für dieses Paradox, das sich auf den doppelten Sinn stützt, sowie für die Verschiedenheit von Modell und Realität verloren, was dazu führt, dass wir nicht mehr zu unterscheiden wissen, ob das von Ikea angebotene Zimmer ein Musterexemplar ist, das unsere Zimmer darstellt oder ob unsere Zimmer Musterbeispiele sind, die die Ikea-Vorlage vertreten. Die Realität wird so zum Prototyp, zum Modell des Warenmusters, das unser Leben gestaltet. Das Modell bezieht sich nicht mehr auf die Realität, indem es sie stilisiert (wie das Architekturmodell oder das Puppenhaus), vielmehr inspiriert sich die Realität am Modell.

Das ist die Ebene, die den modernistischen Funktionalismus aus dem Film „Playtime“ (1967) von Jacques Tati verspottet: Die transparente, offene Welt, wo jeder Raum dem „Sockel“, der Begrenzung, der Legende beraubt ist, wo alles in Gang kommt, ohne dass irgendetwas zu etwas führt, kann nur von Spielfiguren, spielenden Menschen, Kindern bewohnt werden, die gemäß dem Prinzip der Fiktion, der Erzählung, des „tun wir, als ob“ leben.

Thomas Schütte, der Jacques Tati 1987 ein Monument und die Skulptur *Denkmal für Madame* widmete, erkannte in dieser Rhetorik unseres postmodernen ikonophilen Universums schonungslos den narzisstischen Aspekt einer Welt, die als Verlängerung des Selbst begriffen wird.

Von Anfang an stand sein Werk im Zeichen theatraler Wirkmächtigkeit und die exzellent inszenierten Modelle, die der deutsche Künstler seit den 1980er Jahren mit *Bunkers* und *Shelters* zu realisieren begann, sind deren greifbares Zeugnis.

Zwischen 2002 und 2005 schuf der Künstler kollektive und urbane Gebäudemodelle: *Amusement* (2002), *Golf Hall* (2003), *Ikea House, Bank* (2003) oder *Känguru Siedlung* (2004). Diese Modelle deuten weder zu realisierende Projekte an noch stilisieren sie die Außenwelt. Die Umzugskartons von *Känguru Siedlung* ähneln keinen urbanen Konglomeraten – es sind urbane Konglomerate, die Umzugskartons ähneln und mit der Widerruflichkeit des kindlichen Spiels errichtet wurden. Die Modelle sind für den Künstler das Mittel, das Paradox des Unterscheidungsverlusts zwischen Fiktion und Realität in unserer postmodernen Gesellschaft anzuprangern.

Die Modelle sind das Sinnbild, die Devise des „als ob“, der Verschmelzung zwischen Erzählung und Realität.

Der Künstler nennt seine Modelle nicht Skulpturen, er möchte ihre Identität als Prototyp bewahren. Dies ermöglicht ihm, das Paradox, welches so wunderbar von den Marx Brothers interpretiert wurde, bis zum Äußersten zu treiben: Wenn die Vorlage, auf die wir uns beziehen, keinen kollektiv lesbaren Sinngehalt mehr hat, wenn wir keine objektive, allgemeine und gesicherte Maßeinheit mehr haben, auf die wir zurückgreifen können, dann kann die Vorlage nur unser Spiegelbild sein, das in den transparenten Wänden jener offenen Räume reflektiert, die von zeitgenössischen Architekten ebenso angeprangert wie verkündet werden und lediglich die Plattform der von Zygmunt Bauman definierten „flüssigen Moderne“ sind.

Das Modell hat auf diese Weise die Oberhand über das Objekt, dessen Projekt es war, gewonnen.

Die Modelle von Thomas Schütte sind ein Projekt ohne Objekt, ein Prototyp ohne Typus. Sie sind keine kleinen Entwürfe, die – wie die üblichen Modelle – erarbeitet wurden, um größere Objekte zu stilisieren, die gemäß unterschiedlicher Verwendungszwecke und Bedürfnisse in die Realität umgesetzt werden.

Thomas Schütte denkt das Paradox – ebenso wie die Marx Brothers – bis zu Ende: Das Modell ist ein vollwertiges Kunstwerk, der Künstler nennt es jedoch Modell und bewahrt das Kunstwerk damit vor jeder Kategorisierung, indem es ihm erlaubt wird, nicht zu Warenmuster, Vorläufer oder Musterexemplar zu werden.

Indem die Modelle auf Sockel gestellt werden, macht sie Schütte von den Projekten unabhängig, an die sie naturgemäß erinnern und lässt sie zu vollwertigen Kunstwerken werden. Das Modell befreit sich somit von seinem Bezug auf einen Größenmaßstab: Wenn das Objekt, das es stilisieren soll (im Kleinen), nicht mehr vorhanden ist, wenn das Projekt in einer fortwährenden Virtualität verbleibt und wenn die Ziffer nach dem Doppelpunkt einer architektonischen Maßstabsangabe (1:X) verschwindet, dann wird der Maßstab zur Spiegelung und die 1 stimmt mit sich selbst, 1:1, überein. Diese Modelle sind keine Modelle, nur weil sie klein sind, sie sind Modelle, weil die heutige Welt das Objekt durch das Muster ersetzt hat.

2009 baute Schütte für einen Kunstsammler in Roanne (Frankreich) schließlich ein echtes Haus, *One Man House II*, in einem Garten mit Blick auf einen See und im Jahre 2011 beschloss der Galerist Rafael Jablonka, nachdem er 2010 den 1:1-Entwurf von einem der Modelle zu *Ferienhaus für Terroristen* gesehen hatte, das Haus in der Nähe des österreichischen Dorfes Mösern zu bauen. Diese Häuser weichen von ihrem Wesen als Modell, das sie beibehalten, in keiner Weise ab und dadurch, dass sie den Anspruch erheben, jegliche Funktion zu verweigern, erhalten sie ihre fiktive und imaginäre Beschaffenheit. Die Häuser sind im wahrsten Sinne des Wortes richtige Häuser, aber konzeptionell gesehen sind sie ein großes Modell und sie bewahren alle Elemente, die es charakterisieren: Stilisierung, Farben, die an eine Malvorlage erinnern, immense Fenster bzw. Öffnungen, die – wie in jedem Modell – den Blick in den Innenraum gestatten. Die Seiten von Schüttes Gebäuden sind getreu einer zweidimensionalen Perspektive – wie sie typisch ist für Zeichnungen oder Theaterbühnen, auf denen die vierte Wand fällt, um die öffentliche Inszenierung des Privaten zu gewähren – immer sichtbar.

Thomas Schütte bringt den permanenten Fiktionszustand unserer spielerischen Ära zum Ausdruck und verwendet dabei das Symbol der Fiktion selbst, das Modell, und macht sie damit dauerhafter und realer. Seine Häuser, diese in der Ruhe des Ateliers ohne Auftrag und ausschließlich unter Bezugnahme auf die Fantasie konzipierten Gehäuse, sind eine lyrische Entgegnung auf die lautmalersche Geräuschkulisse der heutigen Gesellschaft. Auf das multifunktionale Vakuum antwortet Thomas Schütte mit der monoexistentiellen Ruhe seiner einsamen und dennoch zugänglichen Gebäude.

Das Modell ist die Spielfigur, die dramatischste und dennoch poetische Bekräftigung eines allerletzten Auswegs aus unserer Fantasie und Schütte bedient sich des Paradoxes der nunmehr wortgetreuen Welt, um sie in seinen Gebäuden nach individuellem Maßstab wiederzugeben. Diese Bekräftigung ist nicht selbstbezogen, sondern individuell und sie wird durch das im Jahre 2014 für Pietro Sparta realisierte Selbstportrait des Pavillons *Kristall II* symbolisiert, das wie ein Manifest in dieser geräuschlosen Spieluhr wirkt. Dieses Selbstportrait entspricht der fehlenden Maßeinheit, der Zahl 1, die sich vor dem Doppelpunkt auf der Skala (1:X) befindet.

Die Fantasie wird also zum einzig möglichen Bezug und die fiktive Beschaffenheit des Modells bekräftigt den Wunsch, der wortgetreuen Welt zu entkommen, die unfähig ist, sich ein Maß zu geben. Wenn wir in einer flachen Welt leben, in einem sich in stetiger Bewegung befindenden kommerziellen Schaufenster, kann der Künstler nur diesen Fiktionszustand aufarbeiten und ihn –

ebenso wortgetreu – in poetischem Maßstab in seinen kleinen Modellen und in menschlichem Maßstab in seinen großen Modellen wiedergeben. Dort zeigt der Künstler, dass die Fantasie noch ihre Macht behaupten kann und dauerhafter und vielschichtiger ist als ihr eigenes Projekt.

Und wie an jedem imaginierten Zufluchtsort genügt der Wunsch, damit das Ich an den nächstliegenden Orten lebenswerte 1:1-Entwürfe hervorkommen sehen kann wie Erzählungen, die ihren Platz nicht in dem „hic et nunc“ der zeitgenössischen Logistik finden, sondern in dem verkannten, in der persönlichen Geschichte jedoch immer auffindbaren „Anderswo und Manchmal“.

Diese dreidimensionalen Erzählungen werden anhand von Modellen im menschlichen Maßstab inszeniert wie *Kristall II* oder wie *Furniture* (2005) – jenem Prototyp eines möblierten und in einem Ausstellungsraum eingerichteten Zimmers, bei dem der Museumsraum kein Zimmer beherbergt, sondern ein Zimmer ist.

Das ist eine künstlerische Errungenschaft, die dem Publikum einen Ausweg aufzeigt: Das Modell ist nicht nur ein Kunstwerk, es ist die Devise. Die Fiktion, das Prinzip der Vorstellungskraft, kann uns vor der fiktiven Realität retten und die Einsamkeit kann der Orientierungspunkt für die Postmoderne werden.

Angela Maria Piga