

Dematerializing Space

An Interview with Desire Machine Collective by Sandhini Poddar

Der Ausstellungsbeitrag der indischen Künstlergruppe Desire Machine Collective ist eine interaktive Sound-Installation an der Fassade des Deutsche Guggenheim. In einem E-Mail Interview hat die Kuratorin Sandhini Poddar die Künstler zu ihrer Arbeit *Trespassers Will Be Prosecuted* (2008–10) befragt.

Sandhini Poddar: *Ist dies das erste Mal, bei dem Sie mit Klang arbeiten?*

Dream Machine Collective: Ursprünglich wurde die Arbeit 2008 für das Festival *48°C Public.Art.Ecology* in Neu Delhi in Auftrag gegeben. Wir entwickeln vieles in unserem Werk durch die Erforschung unterschiedlicher Geräuschkulissen, aber dies war die erste wirklich große Klanginstallation.

SP: *Auf den neun Audio-Kanälen sind Geräusche aus dem heiligen Wald von Mawphlang zu hören. Wie haben Sie von diesem Ort erfahren?*

DMC: Die heiligen Wälder sind Bestandteil des Glaubenssystems des Meghalayan-Volkes, das uns schon lange bekannt ist. In diesen Wäldern ist es streng verboten, Pflanzen zu zerstören oder Tiere zu töten. Man darf absolut nichts entfernen. Es gehört zum Glauben, dass, wenn man es doch tut, die Schutzgeister des Waldes, die U Ryngkew U Basa, einen schrecklich bestrafen. Der heilige Hain ist eng mit den Vorstellungen der traditionellen Wissens- und Denksysteme der einheimischen Kulturen verbunden. Der Wald ist kommunales Eigentum und die ganze Gemeinschaft trägt die Verantwortung für seinen Erhalt.

Das kleine Königreich von Mawphlang taucht in der Geschichtsschreibung der britischen Kolonialherrschaft erstmals um 1820 auf und reicht vermutlich bis ins 15. Jahrhundert zurück. Den einheimischen Führern von Mawphlang zufolge wird der heilige Wald seit der Besiedlung des Gebietes vor hunderten von Jahren geschützt. Er ist zugleich ein Kultplatz mit großen Megalithen, an denen Rituale vollzogen werden. Strenge Auflagen der Gemeinde schützen den Wald vor jedem menschlichen Eingriff: Es ist verboten, etwas zu fällen, zu sammeln, Feuer zu machen oder sich in irgendeiner Form hier anzusiedeln. Zurzeit verwalten der traditionelle *Lyngdoh* (oder König) und die Stammesfürsten aus der Umgebung den Wald.

SP: *Betrachten Sie Ihren Eingriff, die Aufnahme von Geräuschen aus diesem Wald, als gewaltsamen Akt?*

DMC: Die Klanginstallation hinterfragt unsere Auffassung von Materialität im Hinblick auf gewisse Tabus und natürlich auch, ob das Mitnehmen von Klängen diese Glaubensgebote verletzt. Durch das Projekt konnten wir etwas erfassen, das man nicht berühren oder sehen, aber hören und transportieren kann.

SP: *Es geht also um den fließenden Übergang zwischen Natürlichem und Unnatürlichem und auch um die Frage, welche Rolle die Technik dabei spielt.*

DMC: Der konzeptuelle Ausgangspunkt für die Installation ist die Definition von „Raum“, die der Philosoph und Technologietheoretiker Paul Virilio formuliert hat. Er hebt hervor, dass die Grenzen der Stadt selbst fragwürdig geworden sind, vor allem weil neue Kommunikationstechnologien zu einer neuen, virtuellen oder dematerialisierten Vorstellung des Raumes geführt haben. Er verweist auch auf die relative Entwertung der physikalischen Vorstellung von Raum und Ort.

SP: Die Installation könnte niemals wieder an ihrem Ursprungsort aufgebaut werden. Sie ist zwar ortsspezifisch, doch ihre Bindung an den Ort erscheint geisterhaft und ist nur als fortwährende Abwesenheit erfahrbar. Was macht für Sie das Wesentliche dieser Arbeit aus, wenn sie immer wieder an neuen Orten präsentiert wird?

DMC: Eines ihrer entscheidenden Merkmale ist ihre Zeitlichkeit. Wir verstehen die medialisierte Realität als ein Raum-Zeit Kontinuum. Die Klanglandschaft ist linear und zeitlich gegliedert und hat zudem eine räumliche Anordnung. Der Klang wird also entsprechend des jeweiligen Raumes strukturiert. Der Raum wiederum wird durch den Klang verändert. Die Arbeit kann an unterschiedlichen Orten installiert werden. Zugleich beschwört sie mit den Geräuschen aus dem heiligen Wald trügerische Erinnerungen an Natur. Sie entspricht der Vorstellung, dass wir uns ursprünglich an eine Existenz als natürliche Geschöpfe in einer beliebigen Umgebung erinnern – vermutlich eher in einem Wald und nicht in einer städtischen Ansiedlung. Die Installation spielt mit der Dialektik zwischen dem Sound und unseren Erinnerungen an diesen kostbaren und wahrscheinlich unwiederbringlich verlorenen Ort.

SP: Vier der Audio-Kanäle sind mit Bewegungsmeldern ausgestattet. Warum dieser interaktive Aspekt?

DMC: Die Klanginstallation untersucht die Beziehung zwischen Architektur, räumlicher Wahrnehmung und dem Konzept nicht-narrativer musikalischer Formen. Alle diese Elemente sind wichtig für das Werk. Wir wollen Klänge als ein alternatives Mittel nutzen, um physischen Raum abzubilden. Wir tun dies, indem wir im Kopf eines jeden Betrachters so etwas wie einen subjektiven „Ideoscape“ entstehen lassen. Im öffentlichen Raum führt diese innere Klanglandschaft mit all ihren unterschwelligem Anspielungen auf Erinnerung, Ökologie und Geografie auch zu einer neuen Sensibilisierung für den äußeren Raum. So wird der starre und passive öffentliche Raum zurückerobert und durch den Einsatz von Technologie dynamisiert. Das interaktive Element, das in der vorhergehenden Version der Installation noch fehlte, erzeugt dabei eine Beziehung zwischen den Körpern der Passanten und dem Wald. Zugleich wird die Vorstellung in Frage gestellt, dass die Welt erst durch den Betrachter oder ein Publikum zu existieren beginnt.

SP: Als spezielle Edition haben Sie zusätzlich eine webbasierte „Sound-Map“ erstellt.

DMC: Die Edition thematisiert einen Wandel: Von der Erstellung von Landkarten und der Kartographie im kolonialistischen Kontext hin zur Herstellung von Plänen und Karten im „Do it Yourself“-Verfahren, das erst durch die neuen Technologien ermöglicht wird. Der Einsatz von QR-Codes als Benutzeroberfläche trägt dazu bei, den ursprünglichen Standort des Waldes weiter zu entmaterialisieren oder zu deterritorialisieren, um in Gilles Deleuzes Worten zu sprechen. Die Besucher können diese Codes mit ihren Smartphones scannen und dann die Klänge auf einer eigens designten Website anhören.