



## **David Eisl**

Mountains of Madness

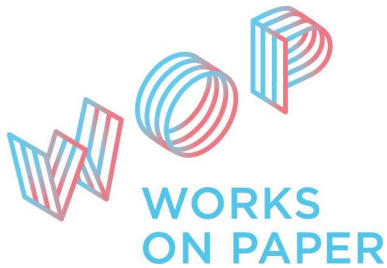
Eröffnung  
23.03.2018

Ausstellungsdauer  
24.03.2018 - 31.05.2018

### **David Eisl | Vom Schachspiel mit der Wahrnehmung**

In seiner Miniatur *Von der Strenge der Wissenschaft* (1961) berichtet der argentinische Schriftsteller Jorge Luis Borges von einem namenlosen Staat der Vergangenheit, in der die Kartografie im Streben nach der idealen Repräsentation perfektioniert wurde. Den Geografen dieses Landes – die sich jeder Form grafischer Vereinfachung und Informationsselektion verweigerten – gelang es, eine Karte im Maßstab 1:1 und in makelloser Übereinstimmung mit der Landschaft zu produzieren. Borges' Fabel würde Alfred Korzybski seinen bekannten Aphorismus „the map is not the territory“ entgegenhalten. Mit dieser Aussage verwies er im übertragenen Sinn darauf, dass der Mensch stets in zwei Welten lebt: dem Refugium der Sprache und der Symbole und der realen Welt der Erfahrung. Erstere Welt – der auch die Landkarte zuzuordnen ist – ist stets eine Abstraktion der Welt der Erfahrung, die mit dieser nie deckungsgleich ist. Laut Korzybski ist der Mensch in der Lage, vollständig in die Welt der Abstrakta zu versinken und die dahinterliegende „Landschaft“, die Erfahrungsrealität, im Extremfall zu vergessen. Dieser Gedankengang von Korzybski scheint dem Postulat des französischen Philosophen Jean Baudrillard verwandt, welcher – nicht zufällig Borges' Miniatur zitierend – darauf verwies, dass man in Hinblick auf die zunehmende Digitalisierung des Alltags gegenwärtig vermehrt von der Scheinwelt medialer Bilder umgeben ist, hinter denen die Realität verschwindet.

David Eisl (\* 1985) geht in seinen Arbeiten vergleichbaren Fragen nach dem Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt, nach der Repräsentation von Realität und der Konstruktion von Wahrnehmung nach. Augenfällig ist hierbei, dass diese Reflexionen über die Auseinandersetzung mit dem Schachspiel erfolgen. Bereits in der Serie *the map is not the territory* (2016/17) rückte Eisl das Schachbrettmuster als symbolische Struktur, als „Landkarte“ im Sinn des im



Werktitel zitierten Aphorismus von Korzybski in den Mittelpunkt. Dieser Aspekt wird in der präsentierten Serie *Mountains of Madness* (2016–2018) durch die Kombination des Schachbrettmusters mit Stadtansichten und Landschaftsbildern von Postkarten zusätzlich unterstrichen. Darüber erhält das Muster des Spielfeldes explizit den Charakter einer kartografischen Struktur. Dessen Verbindung mit Stadtansichten von New York und Chicago scheint darüber hinaus naheliegend, da der Grundriss dieser Metropolen „schachbrettartig“ konzipiert ist. Doch zeichnet der Künstler die Grundrissstruktur mit der Überlagerung durch Schachbrettfelder aus Furnierholz nicht nach. Ganz im Gegenteil scheint er mit ihnen die elementaren Orientierungspunkte im Raum (oben-unten, vorne-hinten, innen-außen) aufzulösen, sodass in der Untergrabung der Zentralperspektive ein irritierender Kippeffekt entsteht. Diesen verstärkt Eisl in einzelnen Arbeiten noch zusätzlich, als dass er die Postkarten auf den Kopf gestellt präsentiert. Gerade indem der Künstler die gegebenen schachbrettartigen Verhältnisse innerhalb der Stadtanlagen unterminiert, erschließt er die metaphorische Bedeutungsebene jeder kartografischen Struktur. Diese begreift er – so machte der Rückbezug auf Korzybski deutlich – wie das Schachbrettmuster als eine abstrakte, gesellschaftlich aufgeladene Gestalt. Das Schachbrettmuster als „Landkarte“ – welche das Prinzip des kartesischen Gitters mit der Kartografie zusammendenkt – wird hier zum ironisierenden Sinnbild des Wunsches nach Ordnung, Plan- und Berechenbarkeit und somit des Bestrebens der Vermessung der Welt. Das Vermessen nicht nur Erkenntnis, sondern auch Kontrolle, Okkupierung und Kolonialisierung mit einschließt und damit auch Ausdruck des Machtstrebens sowie der menschlichen Hybris ist, lässt der Serientitel *Mountains of Madness* erahnen.

Als *Mountains of Madness* geben sich neben den Hochhäusern der amerikanischen Großstädte allerdings auch Bergmassive aus Salzburg zu erkennen, die ebenfalls – wenn auch stellenweise freier – mit dem Schachbrettmuster überlagert werden. Auffällig ist, dass Eisl in den Werktiteln die Namen der dargestellten Hochhäuser mit jenen der abgebildeten Berge vertauscht. Über diese Namensvertauschung und die damit einhergehende Irritation unterstreicht der Künstler explizit die Trennung von „Karte“ und „Territorium“, von Kultur und Natur, von Zeichen und Bezeichnetem. Diese Dislozierung ist für den Künstler nicht nur in Hinblick auf den Zugang zur Realität entscheidend, sondern wie er betont auch bezüglich Fragen der Repräsentation und Wahrnehmung. Sie führte ihn nicht zuletzt zur Wahl der Postkarte als Bildmedium, die, so der Künstler, obwohl sie dem konkreten Ort entnommen wurde, weniger dessen Erfahrungsrealität, als immer schon die idealisierende

Wiedergabe desselben darstellt und damit auf die Konstruktion von Wahrnehmung zurückverweist. Findet sich in diesem Topos der Konstruktion von Wahrnehmung über das Bild eine Verbindung zwischen dem anachronistischen Medium der Postkarte und dem manipulierbaren digitalen Bild? Spielt das durch die Schachbrettfelder angedeutete kartesische Gitter nicht mit der gleichförmigen Aufteilung der Bildfläche in einzelne Punkte, die man – in Hinblick auf die digitale Bilderzeugung – auch als Pixel lesen könnte? Oder erinnert die das Motiv überdeckende Schachbrettstruktur nicht teilweise an jene „leeren“ Bildstellen, die in der Fotobearbeitungssoftware Photoshop mit einem grau-weißen Raster dargestellt werden? Durch das als Irritationsfaktor eingesetzte Schachbrettmuster zu diesen Lesarten verleitet, mag man an den anfangs erwähnten Philosophen Baudrillard zurückdenken, welcher in Hinblick auf die gegenwärtige Mediengesellschaft konstatierte: „Das Territorium ist der Karte nicht mehr vorgelagert [...]. Von nun an ist es umgekehrt: Die Karte ist dem Territorium vorgelagert, ja sie bringt es hervor.“ An Korzybski zurückgedacht, heißt dies, dass die abstrakten Symbol- und Zeichensysteme, welche die Menschen entwickelten, die Realität nun generieren, so wie man mit Photoshop die Ansicht eines Berges derart manipulieren kann, dass sie mit der betrachtbaren Realität nur noch wenig gemein hat. Auch das, was man als natürlich wahrnimmt, ist zunehmend kulturell konstruiert. Dass fiktive Scheinrealitäten nicht nur über das Medium des Bildes transportiert werden, sondern durchaus auch topografisch verankert sein können, macht nicht zuletzt der Titel des großformatigen, im Zentrum der Ausstellung stehenden Werkes *Cayman Islands* (2018) deutlich. Auf der Darstellungsebene den bearbeiteten Postkarten mit Bergmassiven verwandt, verweist es über den Titel auf die gleichnamige karibische Inselgruppe, die entgegen ihres Image als traumhafter Urlaubsort, auch als Steuerparadies für unzählige nur als fiktive Briefkastenfirmen existierende Unternehmenssitze fungiert.

Eisls Arbeiten eröffnen somit über den Rückgriff auf das Motiv des Schachbrettmusters weite Assoziationsfelder, die über Fragen der Vermessbarkeit der Welt bis hin zur digitalen Manipulation des Bildraumes und der damit einhergehenden Konstruktion der Wahrnehmung reichen. Das Schachspiel ist ihm jedoch nicht nur Motiv, sondern im entscheidenden Maß auch Methode. Dies wird insbesondere in den Tuschezeichnungen der Serie *Playgrounds* evident. In ihrer Herstellung tritt Eisl in eine fiktive Spielpartie mit sich ein und lässt die Zeichnungen entsprechend eines selbst auferlegten Regelwerkes entstehen. Diesem folgt der Künstler in einer Dialektik von Ordnung und Zufall, sodass die Zeichnungen mal mehr den vorgegebenen Strukturen des



Papieres folgen, mal freizügiger, in beinahe klecksografischer Manier über das Blatt verlaufen. Über die Verwendung von Isometriepapier – einem Papier, das von Architekten für die dreidimensionale Darstellung von Entwürfen herangezogen wird – entsteht über optische Täuschungen erneut eine Form topografischer Räumlichkeit. Daraus resultiert auch in *Playgrounds* eine Spannung zwischen Karte und Territorium auf motivischer Ebene sowie ein Spiel mit der Wahrnehmung auf konzeptioneller Ebene, wie sie bereits aus der Serie *Mountains of Madness* bekannt ist.

Eisls Erweiterung des Kunstbegriffes hin zum Spiel, wie sie vor allem in der Serie *Playgrounds* evident wird, lässt an Marcel Duchamps Ausspruch denken, dass jeder Künstler ein Schachspieler sei. Sie ruft aber auch die *Scores* der Fluxus-Bewegung in Erinnerung; einer Kunstströmung, in der das Spiel nicht minder bedeutsam war, um neue Formen von Kunst zu etablieren. Wie Eisl jedoch betont, bezieht er seine Inspirationen weniger aus der Kunstgeschichte, denn aus der fantastischen Literatur eines Edgar Allan Poe, des eingangs erwähnten Jorge Luis Borges oder Julio Cortázar. Letzterer sah den ludischen Charakter seiner Literatur, in der das Wirkliche und das Fantastische sich überlagern, in der Aufforderung begründet, „die Dinge nicht als gültig, als zwangsläufig zu akzeptieren“. Die Überlagerung von Fakt und Fiktion tritt auch in Eisls Arbeiten in Erscheinung. Und so mag man dem Künstler den vergleichbaren Wunsch des Brechens von Wahrnehmungsordnungen unterstellen, um klar zu machen, dass jede Sicht auf die Dinge konstruiert und damit als relativ anzusehen ist. Was Eisl am Spiel als Motiv und Methode dementsprechend am meisten reizt, ist, so der Künstler, „das Spiel mit der Wahrnehmung selbst“.

Stephanie Damianitsch