

GEORG TROGEMANN

ABSTRAKTION UND INTIMITÄT

Kommentar zu Karin Lingnaus Arbeit **Capsule**, 2010

In: Heavy Matter Supplement, Katalog zur Ausstellung

Karin Lingnau

o.T. (Capsule), 2010

Kartonage, Holz, Klebeband

ca. 220 x 350 x 160

Eine Skulptur, die angelehnt ist an die menschliche Proportion, nicht Sarg, sondern Schlafstätte, Zelle, Life Pod, intime menschliche Situation.

Aus der Betrachtung einer Situation, der Betrachtung von wiederkehrenden Dualismen, Industrie, Kultur, Maschine, Mensch, Material, Privatsphäre und Arbeitsplatz, bildet sich eine Form.

Grundlage der Arbeit ist ein Material, das sowohl einfach, als auch arm und schlicht ist, pur im Gebrauch. Zur Form gefügt im Hinblick auf Formen der verwandten/ bekannten Materialien, aus dem Grossen, dem Industriellen ins Einzelne, Private.

Die Zelle als Einzelnes, als Rückzugsort, als Resonanzkörper.

Auf Stelen/Holz-Füßen platziert ein Ort des Privaten.

KARIN LINGNAU

Sculpture, 2010

(cardboard, wood, tape) approx. 220 x 350 x 160 cm

Untitled (Capsule) is a sculpture made from simple materials and based on human proportions. It is a sketch of a single cell chosen as a place to retreat.





Abstraction and Intimacy

by Georg Trogemann

«The white fiberglass coffins were racked in a framework of industrial scaffolding. Six tiers of coffins, ten coffins on a side. [...] The compound was roofed with cheap laminated matting that rattled in the strong wind and leaked when it rained, but the coffins were reasonably difficult to open without a key. The expansion-grate catwalk vibrated with his weight as he edged his way along the third tier to Number 92. The coffins were three meters long, the oval hatches a meter wide and just under a meter and a half tall. He fed his key into the slot and waited for verification from the house computer.» William Gibson, *Neuromancer*, 1984

The coffins in William Gibson's novel are in fact sleeping capsules that are connected to cyberspace. They are paradox spaces that seem to blur the differences between inside and outside. The act of retreating from the world into the intimacy of the capsule is immediately negated by the connection of each capsule to a network. One is left at the mercy of another world – the virtual world inside.

To mark the advent of architecture, Umberto Eco describes in "A Theory of Semiotics" an incident involving a prehistoric person. In the hypothetical narrative, this Stone Age person takes shelter from a storm in a cave. Protected from the cold and rain, they explore the contours of the cave. Soon, they can distinguish the cave's depth and form in the shadows, recognising the entrance as the boundary between the dark, protective interior (which may arouse a vague longing for the womb) and the light, inhospitable world outside. This understanding of "inside" and "outside" enables the prehistoric person to establish characteristics that later help identify other suitable caves for shelter. Over time, other numerous places with similar characteristics are replaced with the abstract "idea of the cave". "It is a model – a structure – that does not exist, but forms the basis for identifying particular instances of phenomenon as "cave"". In the idea of the cave and the boundary it draws between inside and outside, we find both the primeval experience of retreating (the intimacy and sheltered security that are basic functions in architecture), and the roots of abstraction and virtualisation.

Over thousands of years, we have further developed the ability to abstract i.e. to step back and consider our world objectively, breaking it down into basic components and general principles. Only with the construction of artefacts, tools and machines can this abstract knowledge be productively applied. The house, an artificial shelter, offers only those functions of a cave that are considered desirable. Thus, we become independent of conditions that are inadequate or random. Due to the digital media, this transformation of abstraction into reality occurs a second time. Our abstract works are now created in the computer and are therefore completely free of the restrictions in the physical world. In a controlled situation, the process of abstraction occurs in reverse: By means of computational processes, phenomena that can

be perceived by the senses are generated from abstract descriptions. The objective distance between ourselves and the world is thus reduced.

However, in order to perfect and embellish the virtual world, reality must be continually and comprehensively abstracted and objectified. Nothing is, or should be, permanently free of the influence of algorithms. And this is what creates the tension in Karin Lingnau's sculpture. The individual objects, made up of flat polygon surfaces (the symbol of computed worlds per se), as well as the simplicity of the entire construction and the materials contrast sharply with what we expect to find inside the capsules. Everything that we have lost through our sober, analytic view of nature is to be returned to us – tamed, perfected and cultivated – by our virtual artefacts.

Abstraktion und Intimität

«The white fiberglass coffins were racked in a framework of industrial scaffolding. Six tiers of coffins, ten coffins on a side. [...] The compound was roofed with cheap laminated matting that rattled in the strong wind and leaked when it rained, but the coffins were reasonably difficult to open without a key. The expansion-grate catwalk vibrated with his weight as he edged his way along the third tier to Number 92. The coffins were three meters long, the oval hatches a meter wide and just under a meter and a half tall. He fed his key into the slot and waited for verification from the house computer.»¹

Die Särge in William Gibsons Roman entpuppen sich als Schlafkapseln mit Anschluss an den Cyberspace. Paradoxe Räume, die den Gegensatz von innen und außen scheinbar auflösen. Der Rückzug aus der Welt in die Intimität der Kapsel wird sofort wieder aufgegeben durch die vollständige Vernetzung und totale Auslieferung an eine andere, die virtuelle Welt im Inneren.

Umberto Eco wählt in seiner „Einführung in die Semiotik“² die Situation eines Urzeitmenschen, um den Anfang der Architekturgeschichte zu markieren. In der hypothetischen Erzählung flüchtet ein Mensch der Steinzeit vor einem Unwetter in eine Höhle. Geschützt vor Kälte und Regen beginnt er ihre Konturen zu erforschen. Schemenhaft erkennt er ihre Weite und Wölbung und den Eingang als Grenze zwischen dem dunklen, schützenden Innenraum (der vielleicht undeutliche Uterus-Sehnsüchte weckt) und der hellen und unwirtlichen Außenwelt. Diese Erfahrung von „Innen“ und „Außen“ ermöglicht ihm allgemeine Merkmale zu identifizieren, die ihm helfen andere Höhlen zu erkennen, in denen er Schutz finden kann. Im Laufe der Zeit wird er dann die Vielzahl ähnlicher Orte durch die abstrakte „Idee der Höhle“ ersetzen. «Ein Modell, eine Struktur, etwas real nicht Existierendes aufgrund dessen er aber

¹ Neuromancer, William Gibson, 1984

² Vgl. Umberto Eco, Einführung in die Semiotik, UTB für Wissenschaft 1994, S. 296 ff.

einen bestimmten Kontext von Phänomenen als „Höhle“ erkennt.»³ In der Idee der Höhle und ihrer Grenzziehung zwischen Innen und Außen finden wir also nicht nur die Ur-Erfahrungen des Rückzugs, der Intimität und beschützten Geborgenheit als wesentliche Funktionen von Architektur, sondern auch die Wurzeln von Abstraktion und Virtualisierung.

Die Fähigkeit zu abstrahieren, das heißt zurückzutreten und unserer Welt mit Abstand zu begegnen, sie in ihre Grundbausteine und allgemeinen Prinzipien zu zerlegen, haben wir in tausenden von Jahren stetig erweitert. Mit der Herstellung von Artefakten, Werkzeugen und Maschinen wird das abstrakte Wissen erstmals produktiv gewendet.

Das Haus als künstlicher Schutz bietet nur genau jene Funktionen der Höhle, die gewünscht sind und macht uns unabhängig von mangelhaften und zufälligen Gegebenheiten. Durch die digitalen Medien wird dieser Umschlag der Abstraktion ins Reale noch ein zweites Mal vollzogen. Unsere abstrakten Gebilde werden nun im Computer generiert und damit vollständig von den Restriktionen der physischen Welt befreit. Der Abstraktionsvorgang läuft kontrolliert rückwärts ab und die Konkretisierungen der Rechenprozesse erzeugen aus den abstrakten Beschreibungen das volle Spektrum sinnlich wahrnehmbarer Phänomene. Der Abstand zur Welt verringert sich auf diese Weise. Unsere vormaligen Abstraktionen rücken uns im wörtlichen Sinne wieder auf den Leib.

Die Perfektionierung und fortschreitende Ausschmückung des Virtuellen ist jedoch nur durch eine immer umfassendere Abstraktion und Versachlichung des Realen zu erreichen. Nichts kann und soll sich dauerhaft dem algorithmischen Zugriff entziehen. Daraus erzeugt auch die Skulptur von Karin Lingnau ihre Spannung. Der aus flachen Polygonflächen zusammengesetzte Körper (das Symbol berechneter Welten schlechthin) sowie die Schlichtheit der gesamten Konstruktion und der gewählten Materialien stehen im krassen Gegensatz zu unseren Erwartungen von den Angeboten im Inneren der Kapsel. Was wir durch unseren nüchternen, analytischen Blick auf die Natur an Nähe, Intimität und Sinnlichkeit verloren haben sollen unsere virtuellen Artefakte uns gezähmt, perfektioniert und kultiviert zurückgeben.

³ Ebd. S. 297.