

Archiving the Unarchivable – Das Unarchivierbare archivieren

Internationale Konferenz des documenta archivs

Zur Vorbereitung auf das zukünftige documenta Institut, in englischer Sprache

Donnerstag, 22. November – Samstag, 24. November 2018

documenta Halle, Kassel

Dritte Sitzung: Zeitbasierte Medienkunst:

Den Herausforderungen des Lifecycle Managements begegnen

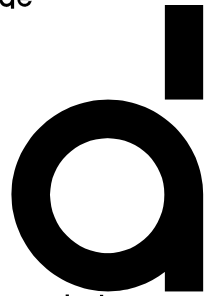
Daniel G. Andújar

Samstag, 24. November 2018, 11:30 – 12:15

Gegen das Archiv, als "politischer Raum".

Demokratie ist zu einer ästhetischen Angelegenheit geworden. Die Bühne der Öffentlichkeit ist zu einer Art orchestriertem Videospiele oder Operette mit einigen wenigen rezitierten Teilen geworden; eine Operette, die täglich vor einem Volk aufgeführt wird, das von den Folgen der Krise überwältigt ist, das akritisch ein gefälschtes, vorab erstelltes Skript bejubelt; leichtsinnig, betroffen und lächerlich; wo das Publikum sofort von den Massenmedien verboten wird und deshalb vor seinen Mitbürgern entschärft, sollte es es wagen, von der Tribüne zu buhen.

Dies ist die Kriminalisierung des Widerstands, von der wir glauben, dass sie zur Vergewaltigung des Publikums führt, umgesetzt durch raffinierte politische Techniken – in Kürze, an Publika, die es wagen, Ungehorsam gegenüber den Regeln theatralischer Einrichtungen zu üben, wie Überschreitung, Gehorsamsverweigerung, die Schaffung neuer politischer Erfahrungen oder das Proben neuer Stimmen. Die politische Technik taucht in eine Art Videospiele des Aufbaus und der Verwaltung ein, in dem Spieler fiktive Gemeinschaften oder Projekte mit begrenzten Ressourcen aufbauen, erweitern oder verwalten, bei denen die Spielregeln vorgegeben und rechtzeitig unterbrochen sind. Ein perfekt definiertes, mathematisch etabliertes Computerspiel, in dem jede Bewegung, jede Strategie, die Regeln, die Architektur, die Charaktere und ihre Bewegungen oder Temperamente, sogar der Raum selbst, auf einen bloßen Code



reduziert werden – ein Set von Einsen und Nullen, die nur den Schöpfern bekannt sind, die jede der Bewegungen der Spieler nach Belieben manipulieren. Kunst ist, wie jeder andere kulturelle Prozess, im Grunde ein Prozess der Übertragung, des Transfers, des kontinuierlichen, permanenten und notwendigen Dialogs. Aber, nicht zu vergessen, sie bedeutet auch Überschreitung, Bruch, Ironie, Parodie, Aneignung, Entfremdung, Konfrontation, Untersuchung, Erforschung, Frage, Antwort. Vielleicht ist das Leben im Archiv, in seiner "rigorosen Engstirnigkeit", nicht die beste Option.

Daniel G. Andújar ist bildender Künstler, Theoretiker und Aktivist.

Er lebt und arbeitet in Barcelona. Durch Interventionen im öffentlichen Raum und eine kritische Nutzung digitaler Medien und der Kommunikationsstrategien der mit ihnen verbundenen Gesellschaften oszilliert die von ihm entwickelte theoretische und künstlerische Arbeit zwischen realen (der Stadt) und virtuellen (dem Internet) Bereichen. Die meisten seiner Kunstprojekte basieren auf kollaborativer Forschung, die politische, historische, soziale und kulturelle Phänomene und ihre medialen Repräsentationen kritisch untersucht: Körperpolitik, Korruption, Zensur, Fremdenfeindlichkeit, städtische Entwicklungen, die Kulturindustrie, die Einbeziehung und Ausgrenzung von Technologien, die Nutzung des öffentlichen Raums usw. Seine Werke wurden in zahlreichen Ausstellungen weltweit gezeigt, darunter die Manifesta, die 53. Biennale Venedig und die Kiewer Biennale. 2015 zeigte er eine umfassende Einzelausstellung im Museum Reina Sofia in Madrid, kuratiert von Manuel Borja-Villel. 2017 nahm er an der documenta 14 in Athen und Kassel teil. Er unterrichtet und gibt regelmäßig Workshops und Seminare für Künstler und soziale Gruppen auf internationaler Ebene.