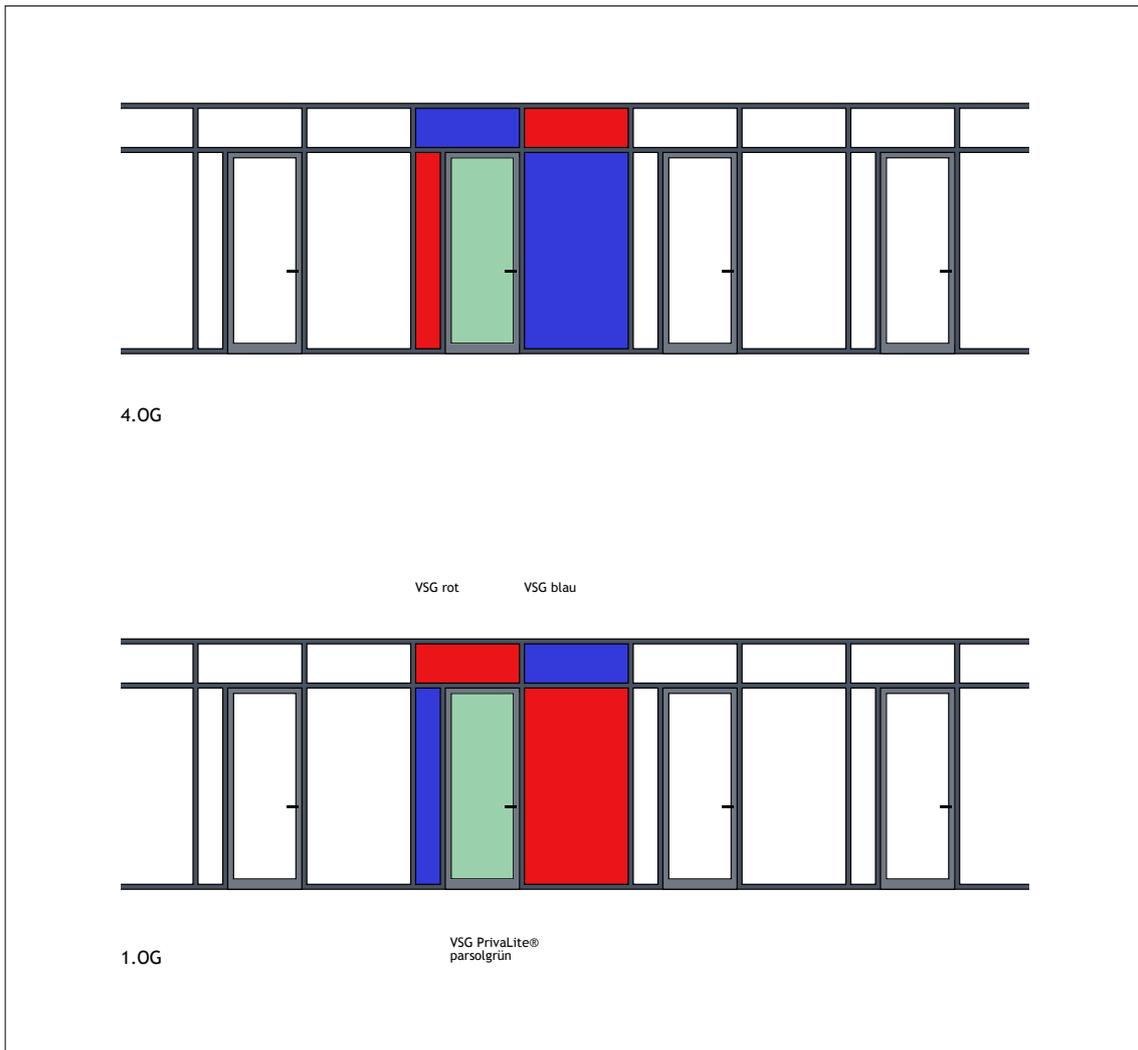


789*--+70=/Q5678012=

Auch in einer Bank wie der KfW, so möchte man meinen, ist Transparenz unverzichtbar: So sollen transparente Vorgänge und Transaktionen das auf Zahlen gegründete Regelwerk umsetzen und für Reibungslosigkeit sorgen. Wie unerhört muss da eine Arbeit sein, die eben diese Transparenz, wenn auch auf Zeit, unterbricht?

Rolf Walz arbeitet mit Verunklärungen und semantischen Rätselhaftigkeiten. Er operiert in seinen Projekten mit veränderlichen Zuständen, die von einer geradezu organischen Belebtheit angetrieben scheinen. In seinen Rauminstallationen aus farbigen Gläsern, häufig mit Schrift versehen, bricht er die Räume auf und rhythmisiert sie neu. Seine farbigen Glasplatten schalten Störfrequenzen in durchfunktionalisierte Raumsituationen und unterlaufen deren funktionalen Ernst. Die Installation für die EDV-Räume in der 1. und 4. Etage der Berliner KfW [Kronenstraße] ist subtiler Art. Sie ist eher als Raumintervention zu sehen: als Verhüllung, Verschleierung, Verunklärung. Und zugleich ist sie die Inszenierung eines ›bildhaften‹ Ereignisses. Außerdem vermag sich diese Arbeit ihrer Entdeckung durch einen zufälligen Betrachter durchaus zu entziehen.

So sind die Außenwände der beiden Technikräume mit Glasplatten versehen, die ihre Konsistenz spontan zu ändern scheinen - von grünlich-durchscheinend bis milchig-undurchdringlich. Wie nach einem inhärenten, unlesbaren Muster ändert die Glaswand jedes Raumes, die zugleich als Eingangstür fungiert, ihre Gestalt. Tatsächlich sind es jedoch Bewegungsmelder und das Anlegen elektrischer Spannung ans Glas, die für die Veränderung der Oberfläche sorgen. Der Wechsel der ›Aggregatzustände‹ vollzieht sich zumeist unbemerkt und abrupt. Nicht zuletzt erinnert er darin an die Grundprinzipien der digitalen Prozesse der Informationsverarbeitung, die sich im Inneren der Räume vollziehen und die allein aufgrund der Dualität aus 0 und 1 sämtliches in ihr gespeichertes Wissen generieren und strukturieren.



Im Wechselspiel von Fülle und Leere verändern sich aber auch die Gestalt und der Charakter der (Um)räume, die von Walz mit roten und blauen Glasplatten eingefasst wurden. Die Gesamtheit aus Tür und den beiden jeweils seitlich davon angebrachten Gläsern lässt sich zudem als Triptychon lesen. In seiner Leuchtkraft noch durch eine zusätzlich im Inneren angebrachte Lichtquelle verstärkt, lenkt es den Blick auf die Räume mitsamt ihren gleichsam »rätselhaften« Apparaturen. Die subtile künstlerische, nur von Zeit zu Zeit sichtbare Manipulation führt die Orte und ihre alltägliche Nutzung neuen Deutungen zu. So eröffnet sie ein spannungsvolles Wechselspiel aus Verbergen und Vorzeigen, aus Transparenz und Undurchsichtigkeit, aus Farbigkeit und Neutralität, aus Logik und Emotion. All dies führt zu einem Moment der Irritation an Plätzen, an denen man solches nicht erwarten würde.

Die gleichsam »fetischhafte« Aufladung der Glasuren als Bildträger konterkariert mit ihren wechselnden Graden von Transparenz und Mattheit die technologische Funktionalität der beiden EDV-Räume. Jeweils eher wie eine kleine Kammer wirkend, sind sie fast vollständig von einer Maschine ausgefüllt, deren Arbeit selbst stets unsichtbar bleibt. Doch durch Walz' künstlerischen Eingriff ziehen diese Räume, die gebaut wurden, um etwas zu verbergen, die Aufmerksamkeit auf sich. Sie werden selbst in den Rang eines Kunstwerkes erhoben; auch die Maschinen werden in ihrer skulpturalen Qualität erkennbar.

Der künstlerische Eingriff verwandelt die Gläser immer wieder in gleichsam halbtransparente Membranen. Durch den amorphen Charakter ihrer wechselnden Erscheinungsformen bekommen sie etwas Autonomes, was wiederum mit der Autonomie der Maschine im Inneren korreliert. Der Vergleich mit Stanley Kubricks berühmtem Weitraumopus »Odyssee im Weltraum« liegt nahe, in dem die autonome, rätselhafte Intelligenz »HAL« diejenigen denen sie dienen soll, mehr und mehr beherrscht. HALs äußere Gestalt ist die eines Raumes, der mit blinkenden Dioden gefüllt ist. Die eigentliche »Intelligenz« - ein Produkt logischer Operationen und Verknüpfungen - bleibt hingegen unsichtbar, unfassbar und zu einem Großteil unbegreifbar. Das Äußere, das die Maschine dem Menschen zeigt, ist lediglich eine als Benutzeroberfläche angelegte Simulation, eine Fassade, die das Innere verbirgt. Im Spiel mit dem Blick in den Maschinenraum verweist Walz aber ebenso auf ein uraltes faustisches Phantasma, das er in subtiler Weise aktualisiert. Die rätselhafte Maschine, die alles um sie herum liegende antreibt - wie gern würde man in ihr Inneres schauen können, um ihre Funktionsmechanismen zu verstehen. Doch schaffen die Eingangstür und die Glasplatten, selbst in ihrer verführerischen Leuchtkraft und Transparenz, eine undurchdringliche Barriere, die nur gelegentlich den Blick auf das zulässt, was im Inneren zu sehen ist. Und nicht zuletzt verweist Walz' eindrücklich simple, doch ebenso komplexe Arbeit auch auf eine soziale Komponente. Sie thematisiert das Spiel von Kontaktaufnahme und Zurückweisung, von Integration und Ausgrenzung, das jeder Begegnung zugrunde liegt - und sei es der Begegnung mit einer Maschine.

Magdalena Kröner - Rolf Walz. Verbergen und Vorzeigen

[KfW Bankengruppe (Hrsg.): KunstRäume 1 - Der installierte Raum | Die Sammlung der KfW Bankengruppe. Mainz, 2007 S. 142-143]

