

SECESSION



BARBARA HOLUB



The Seriousness of Life is Learnt from Playing

"The seriousness of work is learnt from playing." (Robert Pfaller)

"Play cannot be denied. Almost anything that is abstract can be denied: justice, beauty, truth, kindness, spirit, God! Seriousness can be denied, but not play." (Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 1956)

"This adult world – I don't know. The grown-ups somehow scare me. I don't want to grow up, and I don't know what it means, either." (Transcript from video)

"To really play, you must become a child again for as long as you are playing." (Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 215)

"I know somebody who is forty, and if you listen to him talking and look at what he does, you will say, he's a perennial child. Still joining all the traditional pagan pre-Christmas rituals at the age of forty. He's quite a funny guy, but he just turned forty and he actually hasn't changed since his youth. I think he can't change anymore." (Transcript from video)

"In the sixties and seventies, following Sigmund Freud's disciples, play was considered a reflection of the compulsion of repetition, gender conflicts and generation

Through her work, Barbara Holub addresses those anthropological issues that profoundly question social and personal identities within society and communication. In the past few years, her projects have explored the psycho-social phenomenon of desire in the attempt to reveal links and interrelations between concealment and desire as well as the potential taboos and, as a result, fulfillments in places dissociated from everyday life.

In the installation piece for the Secession, Barbara Holub exploits the radically differing viewpoints through which children and adults are believed to perceive the world in order to investigate the (adult's) longing for the innocence of a child. Through this means, the traditional and generalizing roles assigned to childhood and adult life are examined and problematized, as in the cliché-ridden desire of the adult to recapture the (long-lost) unburdened being of childhood.

The assemblage of video, image, sound and object installations which Barbara Holub designed for the Secession visualizes aspects and findings from her theoretical engagement with the complex of themes called "role behavior". As a component of a paradigmatic processual treatment of the theme, the exhibition at the Secession refers to a parallel project of the artist in Salzburg. In this context, employees of the Porsche Holding in Salzburg were invited to set up a Carrera miniature race track according to their own ideas in the lobby of the local corporate headquarters and then play with the miniature cars. The situation of adults at play resulted in a life-size ink-jet-print of a photograph as a visible artistic product of the performance. As one single object, it covered two corner walls in the lobby, in the same space where the races had taken place. Interviews inspiring the employees of Porsche Salzburg to reflect on the "play" theme became an immaterial part of the exhibition project. For this purpose, Barbara Holub held one-to-one inter-

"Warumen"

Hörspiel, 22 min.
aufblasbare Polster, PU-Folie
Ölkreide auf Terrazzoboden

"Whying"

sound play, 22'
inflatable cushions, PU-foam
wax crayons on terrazzo floor

Stimmen

Alexandra Sommerfeld
Thomas Kamper
Norma Giovannini
Didi Bruckmaier

Musik

Michael Strohmann

Text/Regie

Barbara Holub

Tontechnik

Michael Strohmann

Studio

Elektroakustisches Institut
der Hochschule für Musik und
Darstellende Kunst, Wien

Warumen

ein Hörspiel für 4 Stimmen (zwei männlich, zwei weiblich), ohne eindeutig zugewiesene Charaktere

Text Auszüge

- warum?
- warum was?
- warum ist eine orange orange?
- weil sie sonst vielleicht "gelb" heißen würde, oder "grün"?
- warum ...
- warum liebst du mich?
- warum fragst du andauernd?
- warum kannst du es mir nicht einfach sagen?
- warum glaubst du es mir nicht, wenn ich es dir sage?
- warum liebst du mich nicht?
- weil eine orange eine orange ist, weil sie orange ist, und nicht gelb. zum beispiel.
- das ist keine erklärung. warum kannst du nicht einmal ernst sein. warum kannst du nicht einmal ernst sein. (*Regieanweisung* einmal in zwei verschiedenen Bedeutungen: ein einziges mal; wenigstens)
- ich bin ernst. das ist meine art fragen zu beantworten, wenn es keine erklärung gibt.
- aber es muß eine erklärung geben. einen grund. du willst ihn mir bloß nicht sagen.
- na gut, wenn du so sicher bist, warum fragst du dann?
- wollen wir nicht immer verstehen? was heißt, etwas habhaft werden?
- ist es denn nicht eine unserer größten bedrohungen, kontrolle zu verlieren?
- es geht mehr um macht. ein regisseur hat die macht, die wahrnehmung des publikums zu zwingen. sein blick wird zu deinem blick.
- andererseits die angst vor der entscheidung. (*mit polemischem Unterton*): angenehm, wenn man weiß, wo man hinzuschauen hat. und am besten noch, wie.
- du möchtest also einen film machen, obwohl du keine ahnung hast.
- ich weiß. aber das ist etwas, was mir an dieser situation gefällt. es geht um eine gewisse art von unschuld. (*rechtfertigend*) ich meine nicht dilettantismus.
- (*insistierend*) aber meinst du denn, daß du das kannst?
- (*selbstvergessen*) so wie ich an unschuld in letzter zeit als thema überhaupt interessiert bin. ... suchen wir nicht alle danach, unschuld wiederzugewinnen? eine gewisse unschuld. sehr persönlich.
- (*mit sarkastischem unterton*) persönlich! – du und persönlich! ... und überhaupt: was hat das denn mit deiner arbeit zu tun?
- (*sanft, zurückhaltend*) dein verständnis von unschuld ist vielleicht ein ganz anderes als meines.
- welches bild kommt dir in den sinn, wenn du an unschuld denkst?
- schmetterlinge. und das gefühl, wenn ich als kind einen fangen wollte, und spürte, wie sich das pigment an meinen fingern rieb. als der schmetterling davonflog, sah ich dann die farbe an meinen fingern haften. – eigenartig, daß mir das zu "unschuld" einfällt ...
- möchtest du gehen?
- es ist nicht der richtige zeitpunkt.
- wann ist der richtige zeitpunkt?
- das mußst du selbst herausfinden.
- fühlst du dich noch fremd?
- nein ...

(Ende)

Der Ernst des Lebens ist vom Spiel gelernt

Barbara Holub beschäftigt sich in ihren Arbeiten mit anthropologischen Fragen, die die Gesellschaft und Kommunikation, soziale und persönliche Identitäten wesentlich mitbestimmen. So hat sie während der letzten Jahre das psychosoziale Phänomen des Begehrens thematisiert und in mehreren Projekten Zusammenhänge und Wechselbezüge zwischen Verbergen und Begehren und den daraus resultierenden möglichen Tabus bzw. die Befriedigung von Sehnsüchten an Orten, die losgelöst vom "Alltag" sind, sichtbar gemacht. Für ihr Ausstellungsprojekt in der Secession untersucht Barbara Holub, ausgehend von den unterschiedlichen Blickpunkten der Erwachsenen- und Kindwahrnehmung die Sehnsucht (des Erwachsenen) nach der Unschuld des Kindes. Es wird dabei sowohl die tradierte und generalisierende Rollenzuschreibung von Kindsein und Erwachsensein thematisiert als auch das klischeehafte Begehren des Erwachsenen nach der vermeintlichen (verlorenen) Unbeschwertheit seiner Kindheit.

Die von Barbara Holub für die Secession konzipierte Assemblage an Video-, Bild-, Ton- und Objektinstallationen visualisiert Aspekte und Findungen ihrer theoretischen Auseinandersetzung mit dem Themenkomplex "Rollenverhalten". Als Komponente einer prozeßhaften, paradigmatischen Bearbeitung dieses Themas verweist die Ausstellung in der Secession auch auf ein parallel stattfindendes Projekt der Künstlerin in Salzburg. Dabei wurden MitarbeiterInnen der Firma Porsche Salzburg eingeladen, eine Carrera-Autorennbahn im Foyer des Firmengebäudes nach eigenen Vorstellungen zu bauen und auf der solcherart gemeinsam erbauten Bahn Rennen mit Modellautos zu veranstalten. Das eins zu eins vergrößerte Foto einer Spielsituation stellt das sichtbare künstlerische Ergebnis und Produkt dieser Aktion dar und wurde als Wandbild und einziges Objekt der Ausstellung im selben Raum, in dem für einen Tag die Modellbahn aufgestellt

"Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt."
(Robert Pfaller, *Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt. Eine Spekulation von Verwicklungen im Verhältnis von work und culture*)

"Das Spiel läßt sich nicht verneinen. Nahezu alles Abstrakte kann man leugnen: Recht, Schönheit, Wahrheit, Güte, Geist, Gott! Den Ernst kann man leugnen, das Spiel nicht."
(Johan Huizinga, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, 1956)

"Die Erwachsenenwelt... ich weiß nicht. Die Erwachsenen machen mir irgendwie Angst. Ich möchte nicht erwachsen sein, und ich weiß auch gar nicht, was das ist." (*Transkribiert aus dem Video*)

"Um wirklich zu spielen, muß der Mensch, solange er spielt, wieder Kind sein."
(Johan Huizinga, *Homo Ludens*, S. 215)

"Ich kenne jemanden, der ist vierzig, und wenn man den so reden hört und sieht und was er alles macht, dann sagt man, der ist ewig ein Kind geblieben. Mit vierzig ist der noch bei jedem Krampuslauf dabei. Er ist ein ganz witziger Mensch, aber er war jetzt eben vierzig, und er hat sich eigentlich von Jugend auf nicht verändert. Ich glaube, er kann sich auch gar nicht mehr ändern." (*Transkribiert aus dem Video*)

Whying

a radio play for 4 voices (two male and two female, without assigned characters)

text excerpts

- why?
 - why what?
 - why is an orange orange?
 - because it would perhaps be called "yellow", or "green" otherwise?
 - why...
 - why do you love me?
 - why do you keep asking all the time?
 - why can't you just tell me?
 - why don't you believe me when I tell you?
 - why don't you love me?
 - because an orange is an orange, because it is orange, and not yellow. for example.
 - that's no explanation. why can't you be serious for once? why can't you even be serious? (note: In the German version two identical sentences with different stresses express two different ideas.)
 - I am serious. that's my way of answering questions when there is no explanation.
 - there must be an explanation. a reason. you just don't want to tell me.
 - okay, if you're so sure, why are you asking, then?

 - don't we always want to understand? what does it mean, to get a grip of something?
 - isn't it one of our greatest threats, to lose control?
 - it's more about power. a director has the power to force the perception of the audience. his gaze becomes your gaze.
 - on the other hand, there's the fear of taking a decision. (with a polemic overtone) it's nice if you know where to look. and even better, if you know how.

 - so you want to make a movie even though you haven't got an idea.
 - I know. but that's something I like about this situation. it's about a certain kind of innocence. (justifyingly) I don't mean dilettantism.
 - (insistently) but do you think you can do it?
 - (self-forgettingly) just as I have recently been interested in the theme of innocence as such. ...aren't we all seeking to regain innocence? a certain innocence. very personal.
 - (with a sarcastic overtone) personal! – you and personal! ...and anyway: what has it got to do with your work?
 - (softly, reticently) maybe your idea of innocence is very different from mine.
 - what image comes to your mind when you think of innocence?
 - butterflies. and the feeling I had as a child when I wanted to catch one and the pigment rubbed off against my fingers. when the butterfly flew away, I saw the pigment stick to my fingers. – strange that this is what I associate with "innocence"...

 - do you want to go?
 - it's not the right time.
 - when is the right time?
 - you have to find out yourself.
 - do you still feel like a stranger?
 - no...
- (end)



Porsche-Mitarbeiter beim Spiel
Salzburg 1999

employees of Porsche Holding at play
Salzburg 1999

gaps, as well as the symbolic representation of bathypsyche tensions."
(Andreas Flinter, *Post-face*, in: Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 235)

"Being like a child means being allowed to ask questions... to ask and look and go there, that's very important to me. Not having to be ashamed for not knowing something."
(Transcript from video)

"Be that as it may, for the adult and responsible person, play is a function he may well leave be. Play is superfluous."
(Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 16)

"The reproductive function of play must be re-explained: the reason why play is able to regenerate human laborforce and societal production situations obviously can not be found in the fact that by playing freely, people would recover from their work, which is dictated by necessity. On the way from work to play they rather get from the frying pan into the fire: from conditional rule (which at least included an alternative and a choice) to unconditional order." (Robert Pfaller, *Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt*)

"Once I am satisfied, once I have calmed down, a new worry follows and I muster all

views with employees in which they talked about the conventional roles attributed to childhood and adult life, and about possibilities for as well as longings to break with these. The people interviewed were asked to respond to questions regarding the way they felt as a child and feel as an adult, as well as about what they associate with colloquial expressions such as "you're not a child anymore", "come on, grow up", "I cried like a baby", "I was as happy as a kid" etc. The situation was also marked by the presence of a video camera and the fact that the interviews were taped.

In parallel, Barbara Holub asked friends from her personal surroundings in the art world the same questions. The results of both series of interviews were used in one part of the large-scale video projection shown at the Secession.

Barbara Holub had the three adjacent rooms of the Gallery of the Secession at her disposal. "The sequence of spaces is very important for my project. The first exhibition space is a transit room which had to be passed in order to reach the third room, which, being a 'dead end', possesses a more contemplative atmosphere. I have tried to turn the sequence around in terms of functions. The first space is now the one where you can linger and listen to a sound play that builds to a dénouement. The point is that you get an extra benefit from listening to this sound play from beginning to end instead of just passing through. As an invitation to stay, I placed inflated cushions in the room in a hopscotch pattern, so people can sit down – or take it as an invitation to play. Not so much hopscotch, it's more like hopping on bed the way we did when we were children." (Barbara Holub)



"Hingabe an die Absichtslosigkeit"
 Installation, Porschehof Salzburg
 CALSI-Print auf PVC
 2.45 x 8.50 m
 1999

"abandonment to non-intention"
 installation, Porschehof Salzburg
 inkjet print on pvc
 2.45 x 8.50 m
 1999

worden war, präsentiert. Zum immateriellen Bestandteil des Ausstellungsprojektes wurde für die MitarbeiterInnen der Firma Porsche die in Interviews angeregte reflektive Auseinandersetzung mit der Thematik "Spiel". Dazu führte Barbara Holub Einzelgespräche mit den Angestellten über tradierte Rollenzuschreibungen des Kind- und Erwachsenseins, und über die Möglichkeiten und Sehnsüchte, diese zu durchbrechen. Die Interviewten wurden um Antworten auf Fragen nach dem Lebensgefühl als Kind bzw. als Erwachsener gebeten, sowie um Assoziationen zu alltäglichen Redensarten wie "Du bist doch kein Kind mehr", "Werde doch endlich erwachsen", "Ich habe geweint wie ein kleines Kind", "Ich war glücklich wie ein Kind" etc. Die Gesprächssituation war zusätzlich durch das Vorhandensein einer Videokamera und die damit einhergehende Aufzeichnung des Interviews gekennzeichnet.

Dieselben Fragen stellte Barbara Holub gleichzeitig auch FreundInnen und Bekannten aus ihrem persönlichen, künstlerischen Umfeld. Die Ergebnisse beider Interviewfolgen sind in eine der beiden Videogroßprojektionen, die in der Secession zu sehen sind, eingeflossen.

In der Secession standen Barbara Holub für ihre Installationen die drei zusammenhängenden Räume der Galerie zur Verfügung. "Der räumliche Ablauf ist für mein Projekt sehr wichtig. Der erste Ausstellungsraum ist in der Anordnung der Räume ein Durchgangsraum, der durchschritten werden muß, um in den letzten der drei Räume zu gelangen, der ursprünglich als ein Raum konzipiert ist, in dem man sich sammelt. Von der Funktion her habe ich versucht, das umzukehren. Der erste Raum ist nun derjenige, in dem man wirklich verweilen kann, um sich ein Hörspiel anzuhören, das einen dramaturgischen Bogen hat. Dabei geht es darum, daß man einen

"Die sechziger und siebziger Jahre haben, in Nachfolge der Schüler Sigmund Freuds, das Spielen als Niederschlag von Wiederholungszwängen, von Geschlechter- und Generationskonflikten und als symbolische Darstellung von tiefenseelischen Spannungen verstanden." (Andreas Flinter, Nachwort, in: "Johan Huizinga, Homo Ludens, S. 235)

"Kindlich sein heißt, fragen zu dürfen ... fragen und anschauen und hingehen. Das ist für mich sehr wichtig. Dieses Nicht-Schämen für etwas Nicht-Wissen." (Transkribiert aus dem Video)

"Wie dem auch sei, für den erwachsenen und verantwortlichen Menschen ist das Spiel eine Funktion, die er ebensogut lassen könnte. Das Spiel ist überflüssig." (Johan Huizinga, Homo Ludens, S. 16)

"Die reproduktive Funktion des Spiels (muß) neu erklärt werden: Daß das Spiel imstande ist, menschliche Arbeitskraft und gesellschaftliche Produktionsverhältnisse wiederherzustellen, kann offenbar nicht darin begründet liegen, daß die Menschen sich im freien Spiel von der durch Notwendigkeit diktierten Arbeit erholen würden. Auf dem Weg von der Arbeit zum Spiel geraten sie diesbezüglich vielmehr vom Regen in die Traufe: von einer bedingten Regel (die immerhin eine Alternative und Wahlmöglichkeit







my forces again – which game could be more exciting." (Nathalie Sarraute, *Kindheit*, p. 120)

"All play is first and foremost free action. Play upon order is no longer play." (Johan Huizinga, *Homo Ludens*, p. 16)

"To what extent do I have to give something away to ensure what is mine on a more abstract level, which also means suspending pleasure." (Transcript from video)

"Of course, this also involves an enormous potential for the ability to enjoy, and it can make you quite envious at times." (Transcript from video)

"The fear of consequences ought to be relieved somehow, the fear that you immediately get to feel the consequences if you don't play or behave the way you should. If you do something that does not correspond to the rules, you feel that you've done something wrong, that it's not really a game." (Transcript from video)

"Is it really right to claim that everything required for work is learned and practiced at play – with the exception of the seriousness, which is only characteristic of work, whereas it does not exist in play?" (Robert Pfaller, *Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt*)

In direct dialogues, the sound play reflects modes of behavior which are conventionally attributed to either "a child-like" or "an adult" mind and which basically seem to diverge according to the age of the person asking the questions. Thus, children ask for the sake of asking, are never satisfied with an answer, use questions rather to continue drawing the other person's attention to them. Questions asked by adults seem more clearly motivated by the need to scrutinize the point addressed, to classify and weigh it. The hypothesis on which the text of the radio play is based is a possible status assigned to the artist by society, which brings together the different motivations for asking questions. In this context, Barbara Holub also alludes to conventional clichés believed to give the artist "leeway" within society. "The sound play is conceived in such a way that traditional stereotypes are questioned indirectly by the sequence and interaction of statements, not by the text itself. There are no 'roles' assigned to certain characters but while we listen, they take shape as various aspects of one possible person. The text does not specifically refer to the colloquial phrases forming the basis of the video projections in the last room, it is more of a collage in which the structure of 'naive questions' is juxtaposed with the structure of 'analytical, inquisitive questions'. This juxtaposition of two different structures is to open up a space to the listener in which individual reflections can emerge." (Barbara Holub)

Barbara Holub changed the architecture of the second, intermediate space drastically. A curtain narrows it down into a corridor. It shows the picture of a spectator stand populated with models, taken from the Carrera race track set, and incorporates the phrases which form the basis of free associations for those interviewed in one of the two videos shown in the third room. For the exhibition visitor, the depiction of spectators as models on the curtain generates a space of



Mehrgewinn hat, wenn man dieses Hörspiel von Anfang bis zum Ende anhört, anstatt den Raum nur flüchtig zu passieren. Um zu einem Verweilen aufzufordern, habe ich darin aufgeblasene Sitzpolster nach dem Muster eines Tempelhüpfen-Spiels plaziert, die als Sitzgelegenheit, aber auch als Spielangebot gedacht sind. Weniger zum Tempelhüpfen, sondern eher zum Bettenhüpfen, wie auch wir das als Kinder gemacht haben." (Barbara Holub)

Das Hörspiel reflektiert in direkten Dialogen Verhaltensweisen, die herkömmlich entweder einem "kindlichen" bzw. einem "erwachsenen" Bewußtsein zugeschrieben werden, und die je nach Alter des Fragenden grundsätzlich zu divergieren scheinen. Demnach fragen Kinder um des Fragens willen, geben sich nie mit einer Antwort zufrieden, setzen Fragen eher dazu ein, das befragte Gegenüber in seiner Aufmerksamkeit an sich zu binden. Die Fragen von Erwachsenen scheinen eindeutiger dadurch motiviert, Angesprochenes zu ergründen, einzuordnen und zu werten. Als hypothetische Annahme hinterfragt der Hörspieltext einen von der Gesellschaft zugeschriebenen Status des Künstlers, der die beiden unterschiedlichen Fragemotivationen in sich vereint. Barbara Holub spielt damit auch auf gängige Klischeevorstellungen an, die dem Künstler einen "Freiraum" innerhalb der Gesellschaft einräumen. "Das Hörspiel ist so angelegt, daß es nur durch die Art und Zusammenstellung der darin gestellten Fragen versucht, auf tradierte Stereotypen hinzuweisen. Die 'Rollen' sind nicht bestimmten Charakteren zugewiesen, sondern kristallisieren sich im Laufe des Zuhörens als verschiedene Aspekte einer möglichen Person heraus. Es nimmt nicht konkret Bezug auf die Redensarten, welche die Grundlage für die Videoprojektionen im letzten Raum bilden, sondern ist eine Collage, in der einer Struktur des 'naiven Fragens' die Struktur des 'analytischen, wissenwollenden Fragens' gegenübergestellt wird.

einschloß) zum unbedingten Befehl."
(Robert Pfaller, *Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt*)

"Auf meine Befriedigung, meine Beruhigung folgt bald eine neue Sorge, und aufs neue spannen sich alle meine Kräfte... welches Spiel könnte spannender sein." (Nathalie Sarraute, *Kindheit*, S. 120)

"Alles Spiel ist zunächst und vor allem ein freies Handeln. Befohlenen Spiel ist kein Spiel mehr." (Johan Huizinga, *Homo Ludens*, S. 16.)

"Wie weit heißt es hergeben, um sozusagen in einer abstrakteren Ebene mein Eigenes zu sichern, und das heißt eben auch, Lust zu suspendieren." (Transkribiert aus dem Video)

"Das ist natürlich auch ein enormes Potential, genießen zu können, und das kann einen schon manchmal neidisch machen." (Transkribiert aus dem Video)

"Es müßte einem die Angst genommen werden vor den Konsequenzen, daß, wenn man nicht so spielt oder tut, man sofort die Konsequenzen zu spüren bekommt. Wenn du etwas machst, was nicht den Regeln entspricht, dann spürst du, daß du etwas falsch gemacht hast, daß es eben kein Spiel ist." (Transkribiert aus dem Video)



"Questioning authorities ... that's interesting for me, the fact that we acquire more authority, and now we find it hard to question ourselves as authorities." *(Transcript from video)*

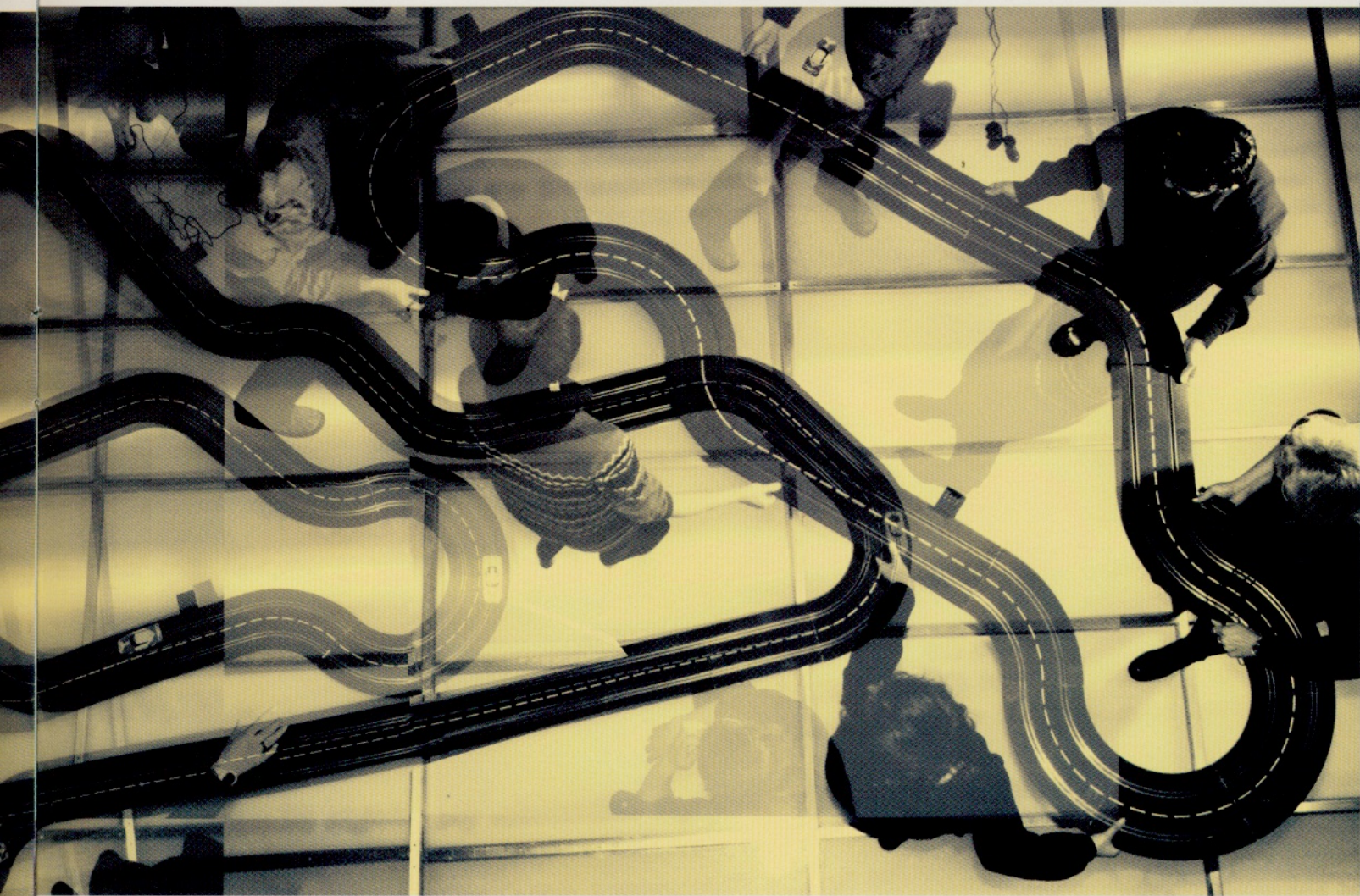
"This is it: A child who loves its mother does not observe her, it doesn't think of judging her." *(Nathalie Sarraute, Kindheit, p. 55)*

"I've often asked myself and I am still asking myself today if they just chase an image: this is what it means to be grown up, so I'll live up to these expectations. It's part of it all, so you do it. This is a circle of reasons in which they are not really part of as individuals. But they don't notice." *(Transcript from video)*

"Perhaps this is connected to a certain determination to reach a goal. I think when you're a child, the goal is included in the activity. It's already the fulfillment. And often, when I look at our situation, when I go to a meeting or schedule a certain program for myself, the result will only be there in one or two days, one or two weeks – it means that the fulfillment comes later. And if something gets into your way then, you may consider it more annoying than when you are in the middle of fulfillment (like, when you're interrupted at play as a child). At play, you don't get tense with determination to reach a goal." *(Transcript from video)*

unmediated ambivalence for his/her status as an observer, which remained unchallenged up to that point. The role of the miniature figures, first appearing as spectators to the car race, is transformed so that they seem to become the observers of the visitors who proceed to the last of the three rooms to watch the video projections.

In the last of the exhibition spaces, Barbara Holub has set up two large-scale video projections next to one another. She designed the room itself as a transit space. The seating comprises several rows of airport waiting-area seats which are fixed to the floor and cannot be moved. As the seats are positioned at a right angle to the video projections, the conventional way of viewing, e.g. when we face the screen in movie theaters, is made impossible. "I wanted to create some momentum of uneasiness in the space, something that does not leave us alone. This is also symbolized by the strange transitory situation one always finds in waiting zones; it's extreme in airports because these are also a kind of no man's land, opening up a space in which you find yourself between the worlds, between languages and cultures, everywhere and nowhere at the same time. But then again, when you are there, you're mostly in a state of exhaustion anyway, so that you are unable to make use of the positive offer of this space 'in between'." (Barbara Holub) One of the two video projections shows people talking about childhood and adulthood. These are excerpts from the previously mentioned interviews Barbara Holub made with employees at the Salzburg "Porschehof", and with her art-world friends. The passages are repeatedly interrupted by interspersed, super slow motion frames showing trampoline-jumping children and scenes of people playing with the Carrera model race track. The second video, a simultaneous loop, shows again in super slow motion children being instructed to playfully imitate cliché gestures of



Diese Gegenüberstellung zweier unterschiedlicher Strukturen soll dem Zuhörer einen eigenen Raum öffnen, in dem gedanklich Eigenes entstehen kann." (Barbara Holub)

Barbara Holub hat die Architektonik des zweiten oder mittleren Raumes stark verändert. Ein Vorhang verengt den Raum zum schmalen Korridor. Auf dem mit dem Sujet einer von Modellfiguren besetzten Zusehertribüne aus einem Carrera Rennbahnset bebilderten Vorhang finden sich zusätzlich jene Redensarten angeführt, zu denen die Befragten in einer der beiden im letzten Raum gezeigten Videoprojektionen frei assoziieren. Die modellhafte Abbildung von Zusehern auf dem Vorhang generiert für den Ausstellungsbesucher einen Raum unvermittelter Ambivalenz seines bis dahin souveränen Beobachterstatus. Die als Zuschauer eines Autorennens dargestellten Modellfiguren werden unweigerlich in eine neue Rolle versetzt und damit zu Beobachtern jener Ausstellungsbesucher, die sich die Videoprojektionen im letzten der drei Ausstellungsräume anschauen.

Im letzten Ausstellungsraum zeigt Barbara Holub zwei unmittelbar nebeneinander positionierte Videogroßprojektionen. Den Raum selbst hat die Künstlerin als Transitraum konzipiert. Die Bestuhlung des Raumes besteht aus einer mehrreihigen Flughafenbestuhlung, die fix montiert ist und sich nicht verschieben läßt. Durch die Aufstellung der Stuhlreihen im rechten Winkel zu den Videoprojektionen wird die herkömmliche, frontale Betrachtungsweise, wie sie z.B. im Kino vorgegeben ist, in Frage gestellt. "Ich wollte ein aufrührerisches Moment im Raum schaffen, das einen nicht in Ruhe lassen soll. Und das noch einmal symbolisiert durch diese eigenartige Übergangssituation, die Wartezonen immer an sich haben, die in Flughäfen extrem sind, weil sie gleichzeitig

"Ist es wirklich richtig, zu behaupten, im Spiel werde alles gelernt und geübt, was in der Arbeit notwendig ist – mit Ausnahme des Ernstes, der die Arbeit alleine kennzeichnet, im Unterschied zum Spiel, wo es ihn nicht gibt?"
(Robert Pfaller, *Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt*)

"Das Infragestellen von Autoritäten ... das ist für mich interessant, daß wir immer mehr Autorität gewinnen. Und jetzt fällt es uns plötzlich schwer, uns als Autorität in Frage zu stellen." (Transkribiert aus dem Video)

"Das ist es: Ein Kind, das seine Mutter liebt, beobachtet sie nicht, es denkt nicht daran, sie zu beurteilen."
(Nathalie Sarraute, *Kindheit*, S.55)

"Ich habe mich oft gefragt und frage mich auch heute noch, ob die einfach einem Bild nachlaufen, das ist erwachsen, und also erfülle ich das. Das gehört dazu und also tut man das. Das ist so ein Kreislauf an Begründungen, wo sie selber nicht wirklich vorkommen. Aber sie merken es nicht." (Transkribiert aus dem Video)

"Vielleicht hängt das mit der Zielgerichtetheit zusammen. Ich denke, als Kind ist das Ziel in der Tätigkeit schon drinnen. Das ist bereits die Erfüllung. Und wenn ich jetzt bei uns oft schaue, wenn ich auf ein Meeting gehe oder

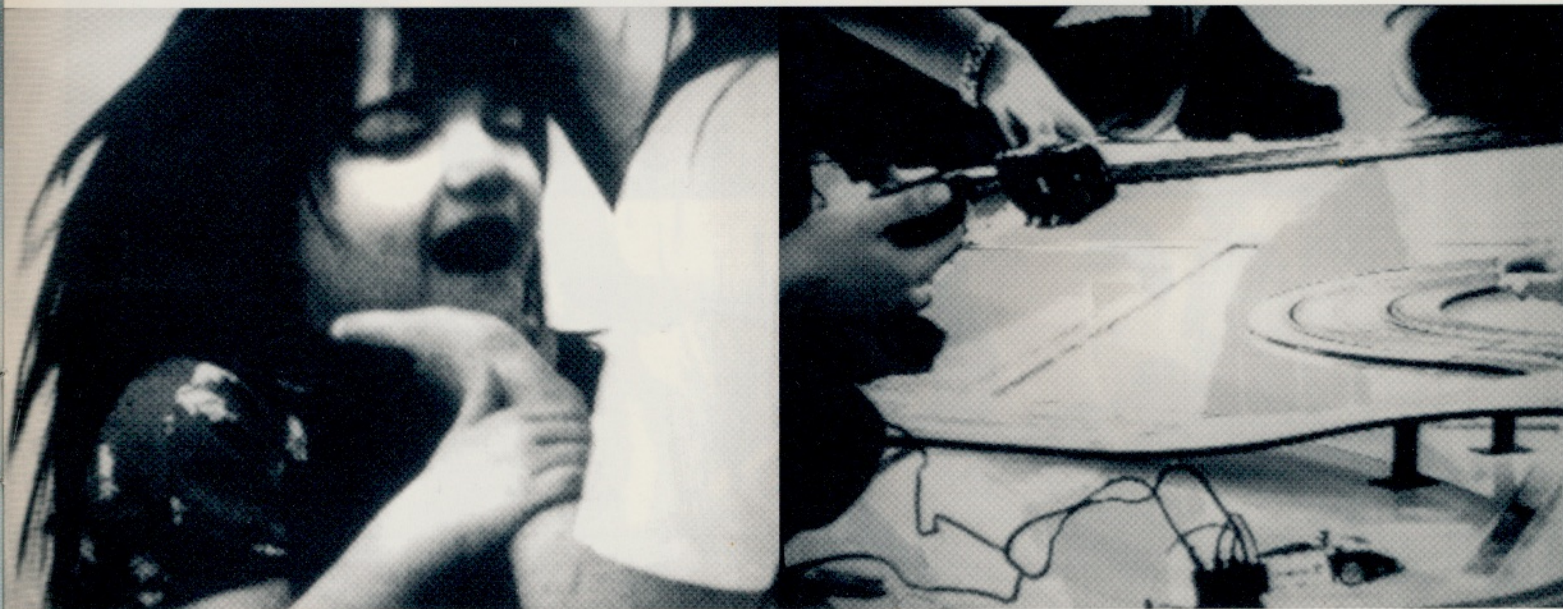


"Will you stop pestering me with your questions? You ought to play like all other children instead of running after me without doing anything, it seems you can't think of anything else anymore, can't you see I'm busy?" (*Nathalie Sarraute, Kindheit, p. 35*)

"Child-like traits, they're actually very human traits, and that's what is missing nowadays ... they are not an advantage in professional career planning. Children are very straightforward, saying what they think, they are not diplomatic enough to think about how they could word something more carefully. In every-day working life, people rarely reveal this trait because everybody tries to say things as diplomatically as possible."
(*Transcript from video*)

"The whole way I did not say a word. What I found most disconcerting was not so much the fact that Cecilia had me drive her to a date with her lover but that she did it without any spite or cruelty, out of pure thoughtlessness, or because it was inconvenient for her to take the crowded bus while I was at her disposal with my car. It became clear to me that this detached, childish callousness made me suffer much more than any deliberate perversity." (*Alberto Moravia, La Noia, p. 197*)

adults and children. The situation develops so that its internal dynamic moves the children from obedience into the emotional and unmediated plane of play and beyond into seriousness. "There are cross-references between the two levels of film; thus, the child's level also contains adult aspects and vice versa, so that these categories are called into question. Due to the high-contrast treatment of the black and white images and their dynamic movements, the children emerge in space and vanish again whereas the grown-ups remain in the two-dimensionality of the static interview situation. However, their gestures and gazes repeatedly communicate with the children's video. Depending on whether the children appear or not, the two projection screens occasionally merge into one image. For me, this spatial set-up is a very important part of what I try to construct as content. The special seating arrangement requires the viewer to consciously direct his/her gaze onto the screen so as to perceive the images. The natural direction of the gaze would be towards someone sitting opposite or an empty seat instead. I think that this contributes to the ambivalence which also maintains the ambiguity as to whether the images are random or not. They are edited as a loop so that you need not watch them from beginning to end. They are not built up like a movie with a dramatic development. Or rather, the 'drama' evolves through the 'third image' developing by coincidence from the relationships evoked by the two projections mounted next to each other. I am concerned with the way a certain randomness is perceived, and with the question for the freedom of determining which way you want to look – with other viewers also becoming part of the picture/gaze. Just as we are not aware of certain role patterns because they just happen, I want these elements to be addressed in a focused way in the two videos while they may well be perceived in a casual way." (*Barbara Holub*)



"An ethereal culture, bathed in perfume, light, silence and ambient sounds, evolved as a response to the increasing immateriality, the untouchability of communication in the twentieth century." (David Toop in "Ocean of Sound")

Images and sounds are created – brought into chronological sequence – they exist, and by the touch of a switch, they die again. In the spaces of a museum, paintings continue to be there, even in the middle of the night, in a kind of sleep, but in the spaces of video projections, there is nothing; the images are non-existent through and through, they have passed into another dimension. Illusions are always about time, about the past, the distant future – or an imaginary time. It is all a matter of attribution to a chronology. (Petra Zöpnek)

"Eine ätherische Kultur, in Parfum, Licht, Schweigen und Umgebungsklänge gebadet, entstand als Antwort auf die zunehmende Immaterialität, die Unberührbarkeit der Kommunikation im zwanzigsten Jahrhundert." (David Toop in "Ocean of Sound")

Bilder und Töne werden geschaffen – in eine zeitliche Abfolge gebracht – sie existieren, und durch Berühren eines Schalters sterben sie wieder. Gemälde sind in den Räumen eines Museums auch mitten in der Nacht da, in einer Form von Schlaf, aber in den Räumen der Videoprojektionen ist nichts; die Bilder sind durch und durch nicht-existent, sie sind in eine andere Dimension eingegangen. Bei Illusion geht es immer um Zeit, um Vergangenheit, ferne Zukunft: oder imaginäre Zeit. Es kommt immer auf die zeitliche Zuordnung an. (Petra Zöpnek)

"mit vorgehaltener Hand"
SW-Video-Installation, 2 Loops à 45 min.
Flughafenbestuhlung

"with veiling hand"
b/w video installation, 2 loops à 45'
airport seating

eine Art Niemandsland darstellen und einen Raum öffnen, in dem man eigentlich zwischen allen Welten ist, zwischen allen Sprachen und Kulturen, überall und nirgends. Auf der anderen Seite befindet man sich meist in einem Erschöpfungszustand, sodaß man diesen Niemandsraum, der eigentlich ein positives Angebot darstellt, nicht nutzen kann." (Barbara Holub)

Die eine der beiden Videoprojektionen zeigt Personen, die über das Kind- und Erwachsenein sprechen. Es sind dies Ausschnitte jener Gespräche, die Barbara Holub anlässlich ihres Ausstellungsprojektes im Porschehof Salzburg mit dortigen MitarbeiterInnen bzw. mit FreundInnen und Bekannten aus ihrem künstlerischen Umfeld geführt hat. Die ausgewählten Gesprächspassagen werden wiederholt durch ausschnittshafte Superzeitlupenaufnahmen von trampolinspringenden Kindern sowie von Spielszenen an der Carrera-Autorennbahn unterbrochen. Die zweite und im Loop zeitgleich mit der ersten ablaufende Videoprojektion zeigt in Superzeitlupe Kinder, die nach Anleitung spielerisch klischeehafte Erwachsenen- und Kindergesten nachstellen, die immer wieder vom emotionalen, unmittelbaren Spiel in den Ernst kippen. "Die Verweise der beiden Filmebenen laufen querbezüglich, auch wenn die Bildsprachen unterschiedlich sind, sodaß die Ebene des Kindes auch Aspekte des Erwachsenen beinhaltet und umgekehrt, und somit werden diese Kategorien in Frage gestellt. Durch die kontrastreiche Schwarzweiß-Bearbeitung der Bilder und die Dynamik der Bewegungen tauchen die Kinder im Raum auf und wieder ab, während die Erwachsenen in der Fläche der statischen Gesprächssituation verharren. Ihre Geste bzw. ihre Blicke stellen jedoch immer wieder eine Kommunikation zum Kindervideo her. Je nach Auftauchen der Kinder verbinden sich beide Projektionsflächen zu einem einzigen Bild. Dieses räumliche Setup ist für mich ein ganz starker Teil von dem, was ich hier versuche, als Inhalt zu konstruieren.

mir einen gewissen Zeitrahmen vorprogrammiert habe, dann bekommt man eigentlich immer ein Ergebnis erst in ein, zwei Tagen, ein, zwei Wochen, d.h. die Erfüllung kommt später. Wenn sozusagen der Weg unterbrochen wird, vielleicht empfindet man das als größere Störung, als wenn man mittendrin ist in der Erfüllung. (Wie als Kind, wenn man beim Spielen unterbrochen wird). Es ist die verkrampte Zielgerichtetheit beim Spiel dann nicht da." (Transkribiert aus dem Video)

"Willst du wohl aufhören, mich mit deinen Fragen zu quälen... Du solltest lieber spielen wie alle Kinder, anstatt hinter mir hinterherzulaufen, ohne etwas zu tun, dir fällt wohl nichts mehr ein, du siehst doch, daß ich beschäftigt bin..." (Nathalie Sarraute, Kindheit, S. 35)

"Kindliche Züge, das sind eigentlich sehr menschliche Züge und die fehlen heutzutage ... die sind für die professionelle Karriereplanung nicht von Vorteil. Kinder sagen sehr direkt, was sie denken. Sie haben noch nicht die Diplomatie, sich zu überlegen, wie könnte man das besser formulieren. Im Berufsalltag zeigt das eigentlich selten jemand, weil jeder versucht, es so diplomatisch zu sagen, wie möglich." (Transkribiert aus dem Video)



Video-Stills aus Kindervideo
video stills from children's video



"When I want to be adult, when I think of the positive sides of adulthood, I see it linked to the opportunity to protect from ridicule what is child-like about me, and to assert it."
(Transcript from video)

"These are images and words which certainly cannot evolve in your head at such a tender age."

"Of course not. By the way, they could not have evolved in an adult's head, either. As always, it had been felt as a whole beyond the words. But these words and images are precisely what allows us to grasp and retain such sensations at least to some extent."
(Nathalie Sarraute, *Kindheit*, p. 20/21)

"The decision for a radio play is based on a very personal liking for sound plays. The element of the sound play has acquired an entirely new meaning for me since we have been living with such an overload of images. I my-self like listening to plays on the radio. As a child, I used to sit in front of the radio and listened to live transmissions of soccer matches because we had no TV set then, and I almost crawled into the radio. Today, I switch on my two radios and walk around in my apartment because it is like a completion of the focused sound space of radio. I always have the feeling that I can

As was the case in numerous earlier projects, Barbara Holub's project for the Secession is also about visualizing the possibility for us to experience acquired theoretical knowledge with our senses. In this context, she neither proposes ready-made solutions and insights as something mandatory nor does she prescribe scientific tenets in a doctrinal way. Much rather, Barbara Holub's projects seek to break up the unquestioned self-evidence of behavior patterns and routines from every-day life so as to make people aware of them. Her choice of themes makes it impossible for any beholder who responds to her visualized hints to use the insights gained for self-reflection only. References to a more comprehensive social relevancy of what has been experienced are too obvious to be ignored. Hence, Barbara Holub's engagement with the "play" theme allows it to be read in many ways. Presented as an invitation to play for employees of a corporation acting on the basis of market-economy criteria, the project refers to links between play and performance in every-day working life. "Those who work relax by exercising or watching others play on sports grounds or on stage (especially from in front of a TV set); those who do not work yet prepare for work by playing that they are adults and working." (Quoted after Robert Pfaller, *Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt. Eine Spekulation über Verwicklungen im Verhältnis von work und culture*) In the framework of institutionalized art Barbara Holub's project also conveys other readings. Less related to the context, general reflections on the human condition arise automatically: Play as the Origin of Culture (*Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, by Johan Huizinga).

The processual method and the introduction of Barbara Holub's multi-partite project into different



Durch die spezielle Anordnung der Sitze bedarf es einer gewollten Blickwendung, die Bilder wirklich wahrzunehmen. Der selbstverständliche Blick wäre auf denjenigen, der einem gegenüber übersitzt bzw. auf den stattdessen leeren Sitz gerichtet. Ich denke, das hat genau die Ambivalenz, durch die unklar bleibt, ob es sich dabei nicht um beiläufige Bilder handelt. Sie sind eben auch als Loop angelegt und erfordern so nicht, sie sich von Anfang bis Ende anzusehen. Sie sind nicht wie ein Film konstruiert, der eine Dramaturgie hat. Besser gesagt, die Dramaturgie entwickelt sich durch das zufällig entstehende 'dritte Bild', durch die Beziehungen, die durch die zwei aneinander montierten Projektionen evoziert werden. Es geht mir um die Wahrnehmung einer gewissen Beiläufigkeit und die Frage nach der freien Entscheidung, wohin der Blick sich wendet – wobei die anderen Betrachter auch Teil des Bildes/Blickes werden. So, wie bestimmte Rollenmuster nicht bewußt werden, die einfach passieren, so möchte ich, daß diese Elemente in den beiden Videos ganz gezielt angesprochen werden, aber in der Wahrnehmung auch beiläufig sind." (Barbara Holub)

Wie in zahlreichen früheren Projekten geht es Barbara Holub auch in ihrem Projekt in der Secession um die sinnliche Erfahrbarmachung theoretisch erarbeiteten Wissens. Dabei werden weder vorgefertigte Lösungen und Erkenntnisse zwingend apostrophiert, noch wissenschaftliche Lehrmeinungen doktrinär vorgeschrieben. Stattdessen wollen die Projekte Barbara Holubs alltägliche und routiniert eingespielte Verhaltensmuster in ihrer unhinterfragten Selbstverständlichkeit aufbrechen und dadurch bewußt machen. Durch die Wahl der Themenkomplexe, mit denen Barbara Holub operiert, wird es für den Betrachter, der sich auf ihre visualisierten Hinweise einläßt, verunmöglicht, die gewonnenen Einsichten lediglich selbstreflexiv anzunehmen.

"Während des ganzen Weges sprach ich kein Wort. Was mich am meisten aus der Fassung brachte, war nicht so sehr, daß sich Cecilia von mir zu ihrem Rendezvous mit ihrem Liebhaber bringen ließ, als vielmehr die Tatsache, daß sie dies ohne jede Bosheit und ohne Grausamkeit tat, aus bloßer Gedankenlosigkeit, oder weil es ihr lästig war, den überfüllten Autobus zu nehmen, während ich doch mit meinem Wagen zu ihrer Verfügung stand. Es wurde mir klar, daß ich unter dieser distanzierten, kindischen Gefühlslosigkeit viel mehr litt als unter jeder bewußten Perversität." (Alberto Moravia, *La Noia*, S.197)

"Wenn ich erwachsen sein will, wenn ich an das Positive des Erwachsenseins denke, dann verbinde ich damit die Möglichkeit, mein Kindlichsein vor der Lächerlichkeit zu schützen und zu behaupten. (Transkribiert aus dem Video)

"Das sind Bilder und Wörter, die freilich nicht in so jungen Jahren in deinem Kopf entstehen können..."

"Natürlich nicht. Ebenso wenig übrigens, wie sie im Kopf eines Erwachsenen hätten entstehen können... Es war, wie immer, außerhalb der Worte als ein Ganzes empfunden worden... Aber diese Wörter und Bilder sind eben das, was es schlecht und recht erlaubt, solche



Video

Darsteller

Monika Kübler
Walter Friesenegger
Peter Stiller
Markus Niedrist
Friedrich Triebel
Andrea Neumair
Daniela Huber
Miroslav Jankovits
Gertraud Wöfler
Matthias Ebner
Karin Angerer
Dietmar Ulbing
Elfriede Stockinger

Matthias Herrmann

Desirée Schellerer
Veronika Hofer
Birgit Schlarman
Ortrun Lanzner
Roland Ritter
Georgi Kublashvili
Rembert Rayon
Ulrike Schicho
Martin Hütter

Carol Kalb

Josephin Kalb
Tristan Kalb
Angela Heller
Sophia Heller

Gestaltung

Petra Zöpnek

Musik

Lichtenberg

Kamera/Regie

Barbara Holub

Studio

Institut for Culture,
Design, Technology
Linz

expand it when I move around myself."
(Barbara Holub)

"Language – meaning – sound – image – content without weight, sharp black and white – everything stays transparent. Just like my music: permeable. Pure present, the act of playfully losing oneself in time." (Lichtenberg)

"You came with me and made me believe that you'd be ready for anything. Why didn't you tell me that you are unwell?"

She looked at me indifferently, almost like a shopkeeper offering a customer an entirely different article instead of the one out of stock. With that, she said: "We could stay together the whole day."

"But I wanted something else."

"Some other time. Maybe even tomorrow."

"But I wanted it now."

"You are like a little kid."

(Alberto Moravia, *La Noia*, p. 291)

fields of reality enable transdisciplinary approaches to a greater extent than insisting on the existing field of institutionalized art reception would allow. Their rejection of any adherence to the institutionalized context of art is what makes Barbara Holub's projects specially challenging.

(translated by Elisabeth Frank-Großbner)



Zu offensichtlich drängen sich Bezüge hin zu einer umfassenderen gesellschaftlichen Relevanz des Erfahrenen auf. Barbara Holubs Auseinandersetzung mit der Thematik "Spiel" läßt folglich vielerlei Lesarten zu. Präsentiert als ein Spielangebot für MitarbeiterInnen in einem nach marktwirtschaftlichen Maßstäben agierenden Unternehmen verweist das Projekt auf die Zusammenhänge zwischen Spiel und Leistung im Arbeitsalltag. "Diejenigen, die arbeiten, erholen sich von der Arbeit durch das Ausüben oder Betrachten von sportlichen oder theatralischen Spielen (vor allem vor dem Fernseher); diejenigen, die noch nicht arbeiten, bereiten sich auf das Arbeiten vor, indem sie Erwachsensein und Arbeiten spielen." (zit. nach: Robert Pfaller, *Der Ernst der Arbeit ist vom Spiel gelernt. Eine Spekulation über Verwicklungen im Verhältnis von work und culture*)

Andere Lesarten vermittelt das Projekt von Barbara Holub im institutionalisierten Rahmen Kunst. Weniger kontextbezogen stellen sich automatisiert allgemeine Betrachtungen über die *conditio humana* ein.

Die prozeßhafte Auffassung und die Einbindung des mehrteiligen Projektes von Barbara Holub in unterschiedliche Wirklichkeitsbereiche ermöglicht in größerem Maße transdisziplinäre Annäherungen, als dies durch ein Bestehen auf den gesicherten Bereich der institutionalisierten Kunstbetrachtung zugelassen würde. Es ist diese Absage an ein Beharren auf den institutionalisierten Kontext Kunst, die eine besondere Herausforderung der Projekte von Barbara Holub darstellt.

Kathrin Rhomberg

Empfindungen zu erfassen und zu behalten."
(*Nathalie Sarraute, Kindheit, S. 20/21*)

"Die Entscheidung für ein Hörspiel kommt wohl aus einem persönlichen Faible für Hörspiele. Das Element Hörspiel hat für mich eine ganz neue Bedeutung gewonnen, seit wir in einer solchen Überflut an Bildern leben. Ich höre selbst gerne Hörspiele im Radio. Als Kind bin ich immer vor dem Radio gesessen und habe mir die Übertragung von Fußballspielen angehört, weil wir noch keinen Fernseher hatten, und ich bin dabei fast in den Apparat gekrochen. Heute mache ich es so, daß ich meine beiden Radiogeräte einschalte und in der Wohnung herumwandere, weil das wie die Ergänzung zum fokussierten Tonraum des Radios ist. Ich habe immer das Gefühl, daß ich es erweitern kann, wenn ich mich selbst bewege."
(*Barbara Holub*)

"Sprache – Bedeutung – Klang – Bild – Inhalt ohne Schwere, hartes Schwarz-weiß – alles bleibt transparent. So wie meine Musik: durchlässig. Reine Gegenwart, das spielerische sich Verlieren in der Zeit." (*Lichtenberg*)