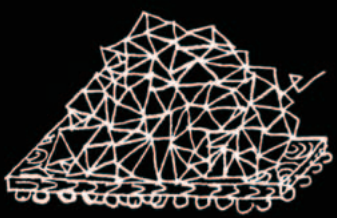


NAYOUNGIM & GREGORY S. MAASS





Sytze Steenstra : Warped Flow Gadget

On the work of Gregory Maass & Nayoungim

Introduction: no case to answer?

A striking trait of the work of Gregory Maass & Nayoungim, probably the first thing most people notice as they enter a show of their work, is its curious air of detachment. This isn't art that wears its emotions on its sleeve. Quite the contrary. Their artworks rebut most straightforward attempts at empathy. Instead of a clear face or posture, something with which one could readily identify, these works present themselves as a series of puzzling constructions. The works are cool and witty, sculptural installations full of allusions, to which the makers often add punning titles and ironic comments. Such cool wit can certainly be refreshing, and I would venture a guess that a good number of visitors of Maass & Nayoungim's shows have not felt the need to look any further. They may have been well satisfied with the conclusion that these are artists with a well-developed taste for bizarre combinations of design, surface and texture in commodity-like sculpture and drawing.

On top of this, Maass & Nayoungim are not averse to a little misrepresentation, feeling that the audience should be able to take a bit of teasing. While most gallery invitations show a photo of the exhibited work, they often choose to lead their audience up the garden path. For a show in Helmond, The Netherlands, in 2005, titled "Fine for a Robot", they sent out invitations with a photo of the interior of a small supermarket in Seoul, while nothing in the show was visibly related to things Korean. [1] Similarly, for a show in Antwerp, Belgium, in 2006, titled "Have Spacesuit – Will Travel", the invitation showed an aerial photo of Manhattan. The show, of course, contained neither an aerial photo nor a spacesuit nor any reference to New York City or Manhattan.

And yet, however appropriate qualifications like cool, witty, distanced and absurd are, there is something in this work that does look back at the spectator and requires an empathic response. Dry and aloof as it is, there is also a certain stubbornness in the work, a specific and very oblique personality that is its core. The best way to find access to this hidden and convoluted message is indirectly, by considering it against a series of diverging backgrounds.

Inside the gadget cartoon

There is a cartoon from *The New Yorker*, reprinted in *The New Yorker Book of Technology Cartoons*. [2] It pictures the interior of a shop, with customers looking at shelves and displays full of electronic equipment. A customer, an unassuming middle-aged man, says to a shop clerk: "All my gadgets are old. I'd like some new gadgets."

This cartoon may be used as map of the art of Gregory Maass & Nayoungim. It helps to find a way through the maze of puns, allusions and sculptural non-sequiturs that may be found in their work. What the cartoon shows, like so many other technology cartoons, is that people enter into all-too-human relationships with the computers, mobile phones and assorted equipment with which they surround themselves. People ascribe emotions and moods to the equipment they use, they know that things can either be helpful or selfish, lovable or spiteful. Even if every scientifically trained rationalist

will gladly explain that such relationships are nothing but anthropomorphic projections, a relapse into animistic beliefs, such explanations don't make these feelings go away, quaint and one-sided as they may be. Gadgets are the most concise embodiment of these relationships. They dress technology in winning features, add a colourful touch, give it a face that is more attractive than the regular interface, and thus form a source of small private pleasures. To say out loud, as the *New Yorker* cartoon does, that these pleasures are bound to grow stale, and may then be replaced wholesale, is to give away their secret. If such technological gizmo's are like pets, the cartoon reveals that they will nevertheless be rejected before they have come to grow old, as their owners will have grown tired of them.



If the cartoon is to function as a map around the work of Gregory Maass & Nayoungim, the first thing it helps to see is that Maass has drawn a series of cartoons in which his own sculptures have guest appearances. The settings for these drawings are undramatic: an open field, a sidewalk, a playground, a kitchen, another field with a radar station. Several drawings show a generic modern indoor space, a modular ceiling held up by square columns, electricity outlets scattered

over the floor; monitors standing on desks and tables. It could be an airport lobby, it could be office space, it could be anywhere. The main character in these cartoon spaces is a Bézier spline, a maze of triangles. In some cartoons the spline is almost crushed by a pillar-like block, in another it carries a household appliance, in others the Bézier spline sits in front of the monitor; or it is connected via cables and unspecified electronic appliances to a plaster landscape. Maass has lifted this cartoon character from the domain of mathematics: the Bézier spline is a computational procedure that is used to render surfaces of any shape. The procedure is standard in computer renderings of 3-dimensional shapes. As such, it is an invisible presence beneath the surface of the characters in every computer game. The bézier spline is a nonentity, but also a ready triangulation of any kind of anthropomorphic projection, any presentation of subjectivity. The map now shows a convoluted landscape. There is, undoubtedly, something gadget-like about a good part of the sculpture of Gregory Maass & Nayoungim, and their sculpture exists both inside and outside the cartoons. They have also made and shown a plaster Bézier spline, covered with chocolate frosting. But this gadget/character, the Bézier spline, is itself only a mapping procedure. While as a mathematical procedure it is faceless, in its countless digitized applications, computer games and TV cartoons, it wears many faces and is endlessly engaging. The cartoon map becomes self-referential here, it turns back upon itself. Perhaps it is shaped like a topological Klein bottle, the three-dimensional version of the Moebius strip, where inside and outside are identical. Our subjective and empathic responses may be found simultaneously inside and outside the gadget.

Handmade readymades

Against the background of art history, the work of Maass & Nayoungim is both a celebration and a re-evaluation of the readymade. The “sock dryer” they made in 2004 is the best example of this. It’s a rather intricate piece of woodwork, two by two meters square, with three layers of wooden foot-shaped planks sticking out of each side. The top layer of ‘feet’ is wearing half-long green-and-white Nike socks. A fashion-aficionado might see this piece as an evolution that came out of the clothes dummy. In art history, the obvious reference is Marcel Duchamp’s 1914 ‘Bottle Rack’, a contraption that would originally have been used to dry wine bottles, made famous by Duchamp’s gesture of signing it as his first ready-made. The sock dryer appears to twist the arm of the bottle rack hard enough to turn it inside out: it is overly friendly, playful, cosy and cute where Duchamp’s piece bristled with metal points, and it is painstakingly handmade whereas Duchamp’s was shop-bought.

Some of Maass’s early works are like recipes for Do-It-Yourself readymades, work to do in your kitchen at home: potatoes and cucumbers, carrots and zucchini, carved and dovetailed like pieces of timber, then added together to make squares and circles, even a house frame that might adorn a kitchen counter or festive dinner table. Other pieces are even more elementary: rolls of white toilet paper, carefully stacked to form towers, columns and plinths, almost a parody of architectural scale models; and arrangements of shop-bought pre-sliced toast, set on a tabletop, then carefully photographed. For a show at the Parisian École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, Maass went so far as to paint 400 square meters of wall in a World War II camouflage pattern. His work appears to stretch the idea of the readymade so far that it will envelop all and everything.

To understand this playing around with readymades, it is worthwhile to have a look at the wider historical background of this artistic strategy. When Pablo Picasso chose, 100 years ago, to stick a piece of real chair caning into his 1907 “Still Life with Chair Caning”, he decided that the difficult artistic labor of creating a bit of trompe l’oeil in paint was superfluous, since machine-made chair caning was perfectly functional. Duchamp’s more drastic use of readymade products as art completely replaced the skilled and personal handwork of the artist by the impersonal and intellectual game of shopping and selecting. His preference for the ready-made object reflects his fascination by the machine; it has been considered as an attempt to bring art up to date with the rapidly industrializing cities of the early twentieth century, connecting it with the decisive factors that produced man’s material surrounding, such as Ford’s assembly line and Taylor’s new regime of efficiency.

Many later developments in art are a continuation of this search for an adequate response to industrial development. In the 1960’s, Robert Morris was among the artists who felt that sculpture had to move not only beyond artistic craftsmanship, but beyond objects per se. He wrote that “The notion that work is an irreversible process ending in a static icon-object no longer has much relevance. [...] This reclamation of process

refocuses art as an energy driving to change perception.“ And he explicitly related this to contemporary industrial developments:“An advanced, technological, urban environment is a totally manufactured one. Interaction with the environment tends more and more towards information processing in one form or another and away from interactions involving transformations of matter. The very means and visibility for material transformations become more and more recondite. Centers for production are increasingly located outside the urban environment in what are euphemistically termed “industrial parks.” In these grim, remote areas the objects of daily use are produced by increasingly obscure processes, and the matter transformed is increasingly synthetic and unidentifiable. As a consequence, our immediate surroundings tend to be read as “forms” that have been punched out of unidentifiable, indestructible plastic or unfamiliar metal alloys.” [3]

A favourite artist of Nyoungim and Maass is Fluxus artist Robert Filliou, who in 1963 dropped a sponge in a bucket of water “to celebrate one million years of art”, which is certainly one way to go beyond the object. [4] A more biting example of Filiou’s work is his proposal that neighbouring countries exchange their war monuments. Nyoungim, by the way, likes to tell the anecdote that Filiou worked in the same office as her father, when he worked for the United Nations in South Korea. Family history and art history meet in an appropriately unplanned way.

If we continue to correlate the developments of industry and those of art and sculpture, we have to relate the works of Maass & Nyoungim to the “postindustrial” era, in which design, packaging, marketing and advertising are more prominent than the actual manufacturing. The term “superindustrial” would be more to the point here, since in fact more and more of life is industrialized and becomes part of what anthropologist Marc Augé calls “supermodernity”, in which people and goods circulate faster and faster, creating more and more places and objects that are not characterized by their belonging to a culture of a fixed time and place, places which Augé therefore calls “non-places”. In those non-places, the traveller and the tourist can switch between “the passive joys of identity-loss, and the more active pleasure of role-playing”. [5] The Bézier splines and the gadget-sculptures of Gregory Maass & Nyoungim are the non-objects for these non-places. Their work is a version of Dada that is, like a sponge, saturated with supermodernity.

Non-objects for non-places: warped flow

Against the background of Augé’s supermodernity, the riddling aspects of the work of Maass & Nyoungim are no longer simply idiosyncratic. When Maass uses a photo of himself on vacation, posing with a rented light motorbike somewhere in Thailand, as an invitation card to a gallery show, in supermodernity that simply demonstrates what Augé has called “the archetype of the non-place”, namely the traveller’s space, where attempts at cultural empathy are regularly reversed “as if the spectator in the position of a spectator were his own spectacle”. [6] The puzzling shifts from Seoul to Helmond, from Manhattan to Antwerp also document the non-place.

And if the Bézier splines in their work may be called non-objects, so may other

sculptural pieces: the gold-covered architectonic structures, the electroplated aluminum crystal-like shapes, the gold-glazed china turds, the unruly assemblages of incongruous elements, the silhouettes of Cray supercomputers, the wooden replica of a satellite, the flea-market find of a batch of '70's pea-green barbecue plates stacked in a vaguely Swiss-cuckoo-clock-like wooden pagoda, the dumbbell with pimple and piercing. In a recent show in Lokaal 01 in Antwerp, Belgium, Maass & Nayoungim mounted seven of their gold-glazed china turds on a wall, arranged to form the constellation of Ursus Maior (the big dipper); in other shows, in 2000 in Bremen, Germany and in 2001 in Tokyo, Japan, Maass included "Brain" from the cartoon series "Pinky and Brain", a "genetically modified super-intelligent laboratory mouse whose only function in life is to seize world dominance by a variety of means".

If, as art historian Helen Molesworth has written, Duchamp and other Dada-related artists, through their avoidance of genuine artistic handwork, or through their ironic mimicry of work, "constitute a set of management techniques for how to live, as an artist, in a critical way, amid the endless permutations, twists and turns, and baffling contradictions of capitalism" [7], then capitalism is also ironically mimicking art. After all, industry in consumer nations has become, or strives to become, "creative" industry. [8] Perhaps the fact that Nayoungim was raised in South-Korea, and Maass in West-Germany, is relevant: these are countries that derived a good deal of their national identity from forced industrialization, where place and non-place, industry and creativity are as intertwined as it gets. Their life in recent years as travelling artists, moving between residencies in Norway, Japan, Germany, France, South Korea, Holland and Belgium certainly does hover somewhere between the existence of the labor migrant and that of the multinational top executive.

Because their art is located at the intersection of art and industry, it is able to register two opposing interior currents of aesthetic feeling, two opposing forms of psychological flow. As art, made and exhibited for no other purpose than contemplation and enjoyment, it takes part in the ancient tradition of aesthetic experience, the empathic and inspirational sense of well-being that psychologist Mihaly Csikszentmihalyi has characterized as a state of mental flow. [9] But the work of Maass & Nayoungim also registers the fact that a great part of the material culture of supermodernity produces another kind of flow. Cultural critic Raymond Williams has explained the stream of programming of TV with the same term "flow". [10] Williams uses the term to describe the uninterrupted sequence of decontextualized stories, images, places, people and musical sound that characterize TV broadcasting. Creative industry installs this flow throughout supermodernity; every object, every space is designed, personalized, shaped for a certain effect. The concepts of the consumer industry are more present in daily life than the concepts of advanced art: "While one does not necessarily have to have an aesthetic relation to artworks, one can very readily have aesthetic relations to entities which are *not* art and to the artfully designed, packaged, and advertised merchandise that surrounds us on an everyday basis in particular." [11]

The work of Maass & Nayoungim is a series of objects that have been shaped and warped by these two opposing flows. The cute sarcasms, the gleeful childishness,

the melancholy and ironic incongruities of Gregory Maass & Nayoungim combine an avantgardistic sensibility with a sensibility for this industrial flow of meanings. Their art incorporates the absurd but psychologically highly effective narratives of B-movies, the immortality of Elvis Presley and the products of the toy industry as well as the cool detachment of the artist who has learned the traumatizing lesson that personal empathic responses are the modified and manipulated as effectively by the industry of supermodernity as they are by an inspired artist. The outcome is a readiness to fall back on comedy and parody, to undermine any too official discourse, even – especially – when this undermines and frustrates the artist's own position. Asked, for example, to provide a descriptive summary of his work, to accompany a series of his drawings in the magazine *Issues in Contemporary Culture and Aesthetics*, Maass handed in a photo of himself, with the caption "I can sing it, if you want me to!" The photo showed him, sitting naked in a too-small bathtub with a wet towlette folded on his hair, the very opposite of the coolly contained avant-garde artist, for all the world like a soft, cute and malleable guy, like those anthropomorphic bath sponges that are shaped like a frog or a duck. When taking part in an exhibition with the title "What to do when nothing happens?", Maass pushes away the art-historical demand to categorize the present by taking the question literally, giving his own contribution the title "I'll think about it later, I promise". What to do when asked to explain "warped flow"? If the term sounds like an attempt to get a grip on the aura of supermodernity, it also sounds like the data produced by a "flowdetector", an intergalactic gadget out of the television series "Star Trek". But in the hands of Maass & Nayoungim, time and again the turmoil that results from opposing flows produces an overwhelming and melancholy liberation.

BIBLIOGRAPHY

- Augé, Marc. *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Translated by John Howe. London: Verso, 1995.
- Csikszentmihalyi, Mihaly. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row, 1990.
- Florida, Richard. *The Rise of the Creative Class and How It's Transforming Work, Leisure, Community, and Everyday Life*. New York: Basic Books, 2002.
- Maass, Gregory S. "5 drawings (Erosion, sublime, pornography, cyborg)", *Issues in Contemporary Culture and Aesthetics* 10/11 (April 2000), pp. 261-268.
- . *Allure*. Maastricht: Jan van Eyck Akademie, 2005.
- . *Family Album, 1989-2005*. No place: Caustic Window, 2005.
- Mankoff, Robert (ed.) *The New Yorker Book of Technology Cartoons*. Princeton, NJ: Bloomberg Press, 2000.
- Molesworth, Helen. "From Dada to Neo-Dada and Back Again", *October* 105 (Summer 2003), pp. 177-181.
- Morris, Robert. *Continuous Project Altered Daily. The writings of Robert Morris*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1995.
- Ngai, Sianne. "The Cuteness of the Avant-Garde", *Critical Inquiry* 31 (Summer 2005), pp. 811-847.

Schechner, Richard. *Performance Studies, An Introduction*. London: Routledge, 2002.
 Williams, Raymond. *Television. Technology and Cultural Form*. London and New York: Routledge, 2003 (first published 1974).

NOTES

- [1] This photo, in fact, documented a work that Nayoungim executed in a department store for electronic products in Seoul, to reveal some of the cultural contradictions at play there. The Korean sign over the small shop could be read equally as referring to that shop, "Manduek Super", and to "Super-Manduek", the hero of a series of jokes who became very fashionable during the '90's in Korea. This Manduek is the rare figure who has survived with his naiveté intact, in the face of the increasing marginalization of those incapable of adjusting to the power and the rapid transformation of contemporary Korean society.
- [2] Robert Mankoff (ed.) *The New Yorker Book of Technology Cartoons*. Princeton, NJ: Bloomberg Press, 2000.
- [3] Robert Morris: "Notes on Sculpture, Part 4: Beyond Objects". In: *Continuous Project Altered Daily, The writings of Robert Morris*, pp. 68-69. MIT Press, Cambridge, Mass., 1995.
- [4] Filliou, who had a background in French poetry, may well have alluded here to a remark by surrealist poet Louis Aragon, who in 1926 wrote: "It became apparent to me that man is as full of gods as a sponge plunged into the open sky." (Louis Aragon: *Paris Peasant*, translated by Simon Watson Taylor. London: Picador Press, 1987, p. 130.)
- [5] Marc Augé: *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Translated by John Howe. London: Verso, 1995. Passim; here especially p. 103.
- [6] Augé, p. 86.
- [7] Helen Molesworth: "From Dada to Neo-Dada and Back Again", *October* 105 (Summer 2003), pp. 177-181. Here: p. 181.
- [8] The term "creative industry" has in recent years become a buzzword in circles of economic policy makers, mainly through Richard Florida's bestselling study *The Rise of the Creative Class and How It's Transforming Work, Leisure, Community, and Everyday Life*. New York: Basic Books, 2002.
- [9] Mihaly Csikszentmihalyi: *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper and Row, 1990.
- [10] Raymond Williams: *Television. Technology and Cultural Form*. London and New York: Routledge, 2003 (first published 1974).
- [11] Sianne Ngai: "The Cuteness of the Avant-Garde", *Critical Inquiry* 31 (Summer 2005), pp. 811-847; here p. 812.

Warped Flow Gadget

presents

Gregory S. Maass

&

Nayoungim



"All my gadgets are old. I'd like some new gadgets."

Bold Eyeball

2005

Hinterconti

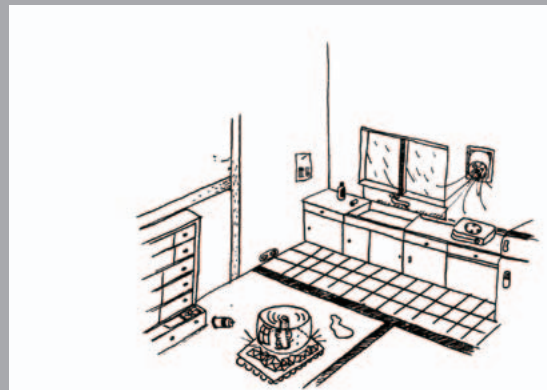
Hamburg / Germany



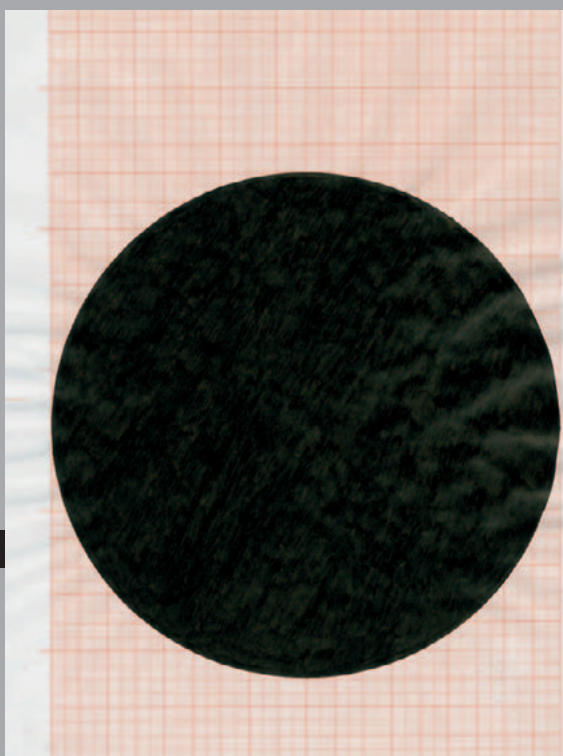
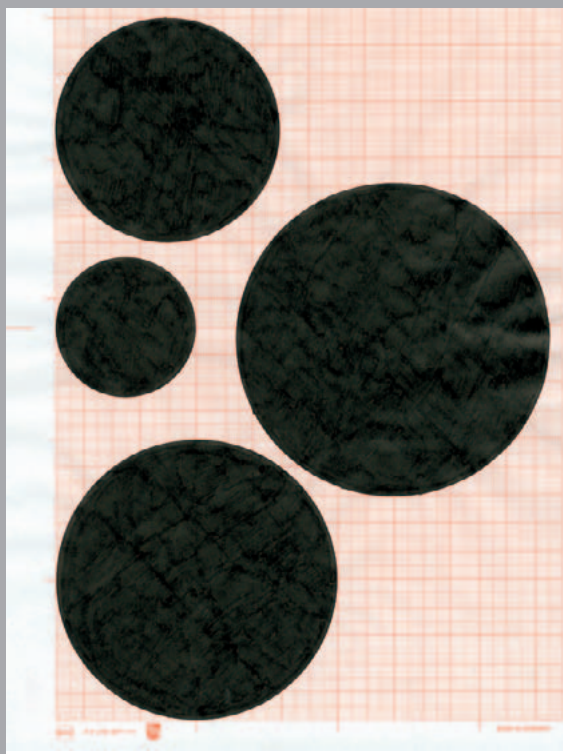
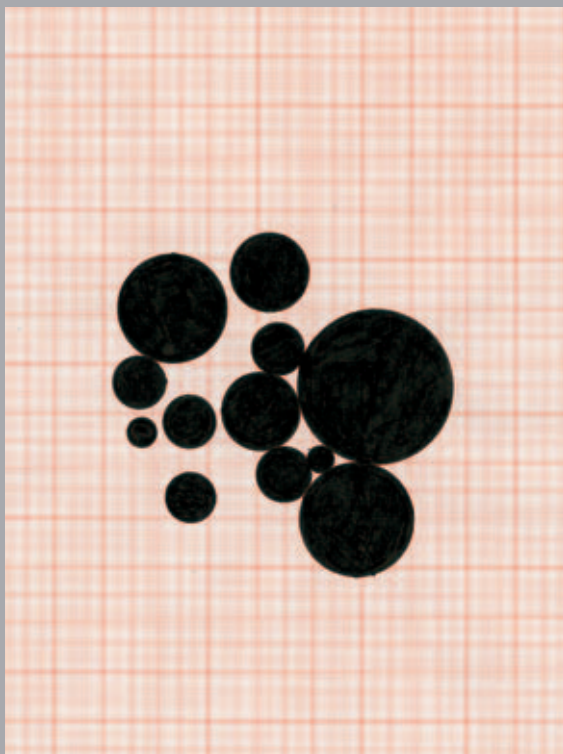
2. Black Spheres in Space



3. Gold Turd meets Kiesler



4. Ambient Drawing



**Mr. Blackball with
Golden Turd**

2006

Neuer Kunstverein Giessen
Giessen / Germany





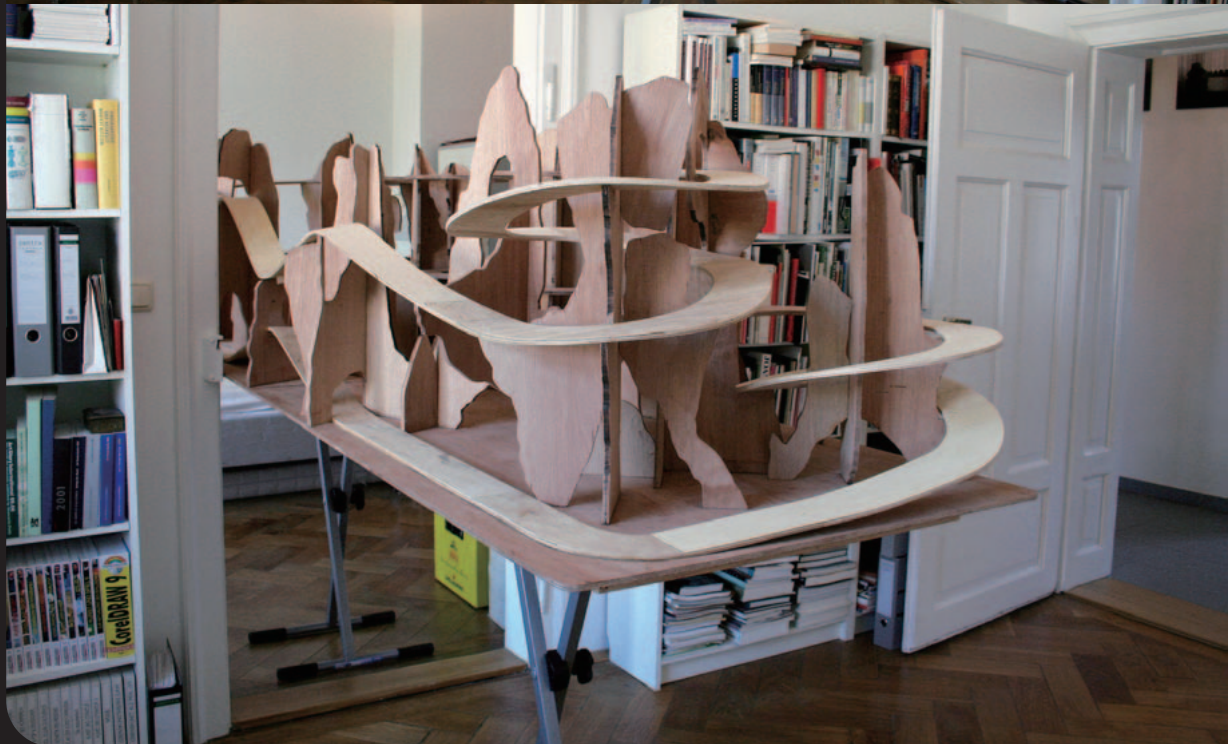
Jaded Zombies of the Stratosphere

2006

Amot Gard

B / Norway





The Beauty of Being Numb

2006

Mini Salon

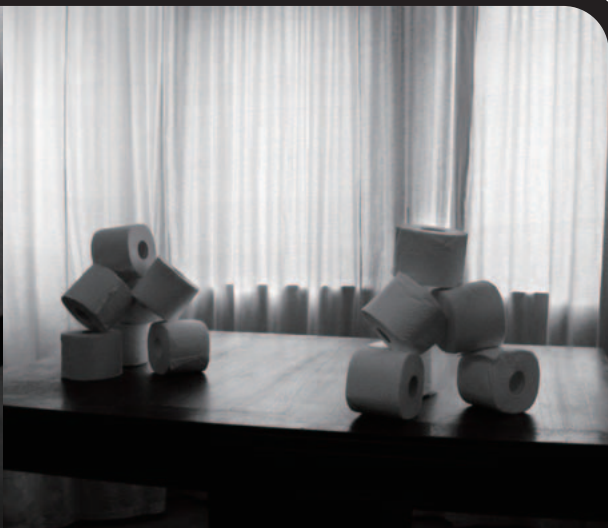
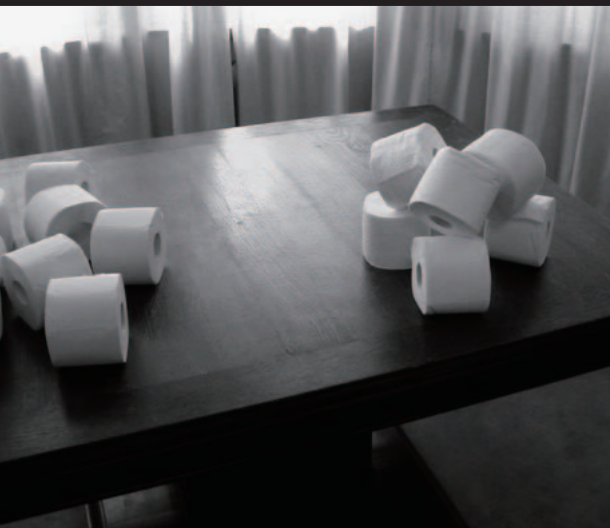
Munich / Germany



14.-16. Alfred Hitchcock in Guilin



18. Arsewipe Rocket





26. Gregory Maass Puppet Prototype

27. Bézier Spline Model
28. Chocolate Mountains

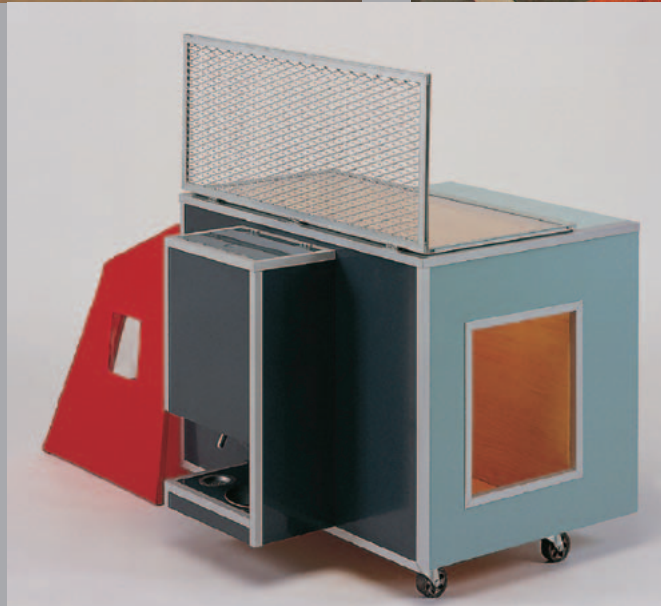


29. How Smart is a Rock?

Fine for a Robot

2005

De Nederlandse Cacaofabriek
Helmond / Holland



31. Astronaut Warming Up

32. Dog House

34. Space Station Unfold



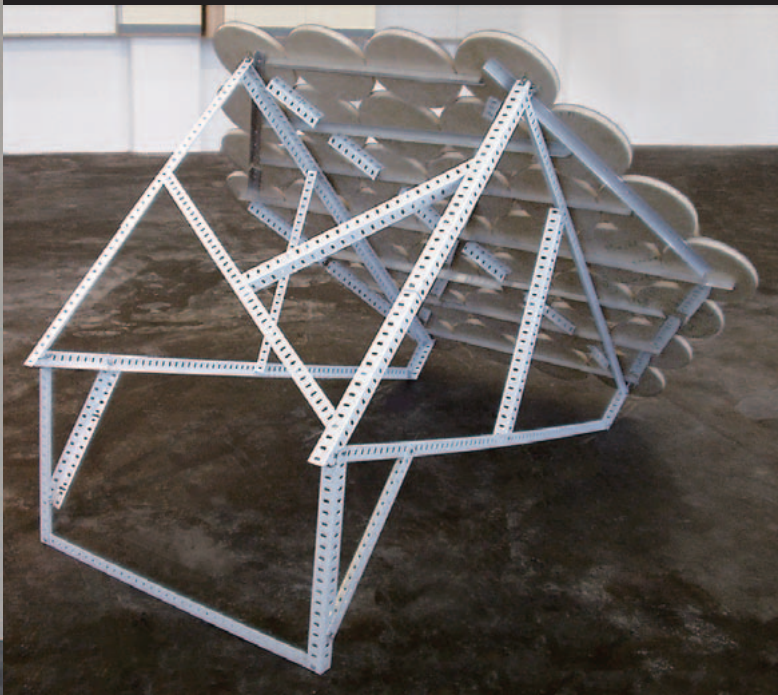
33. Astronaut Trainer



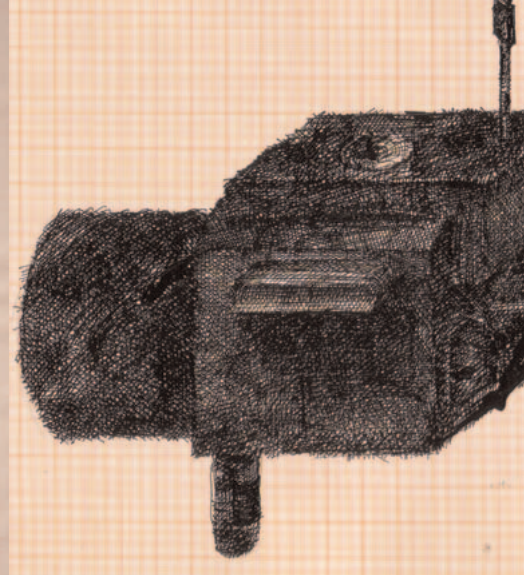
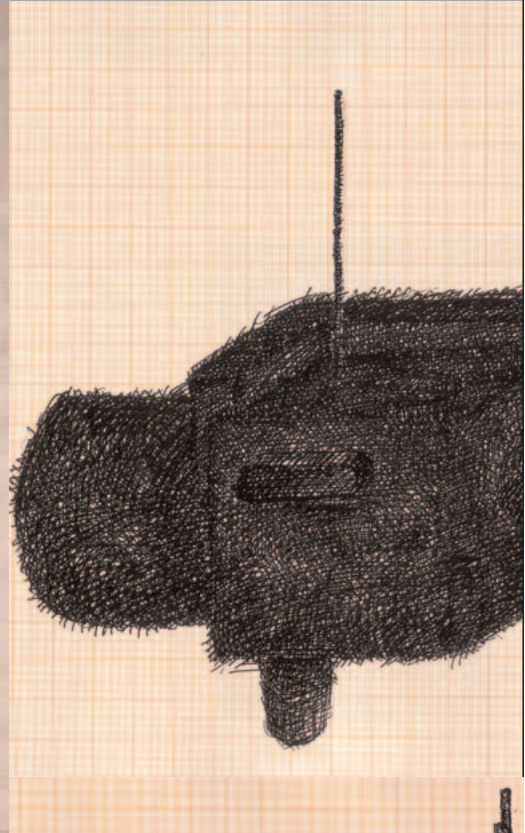
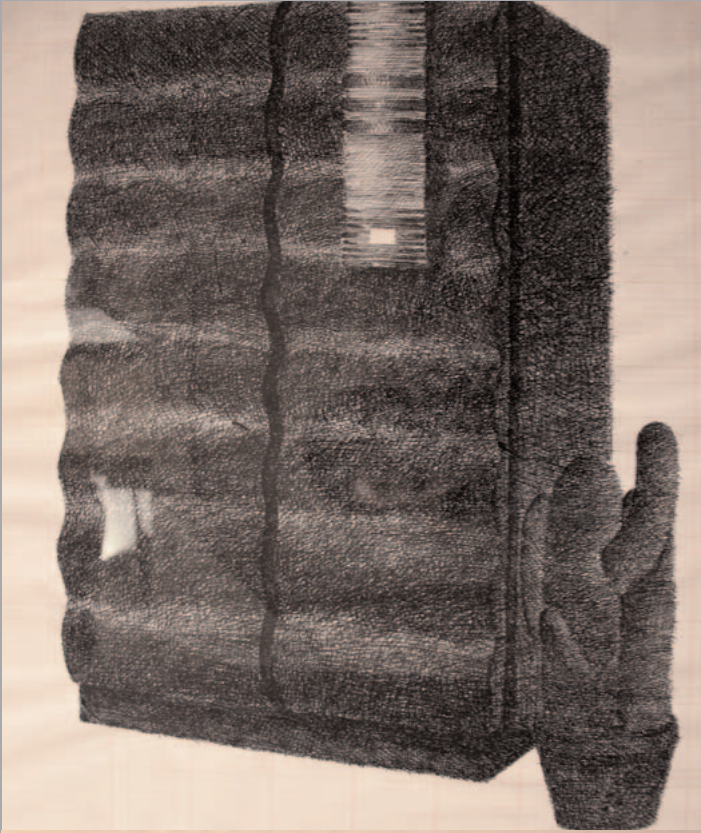
35. Satellite of Love

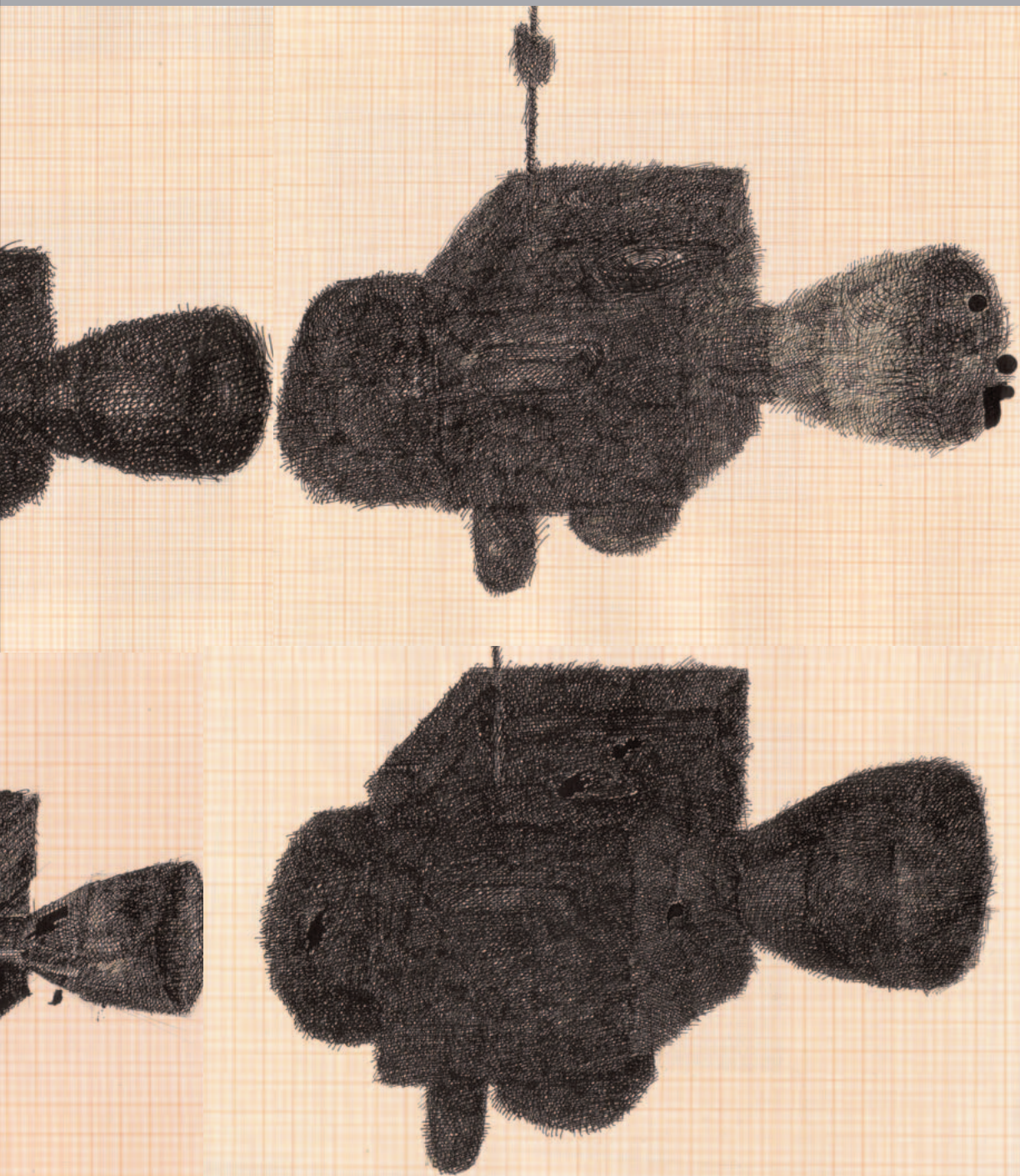


36. Visco Dutch Sand Bag



37. & 38. Sunlight Collector



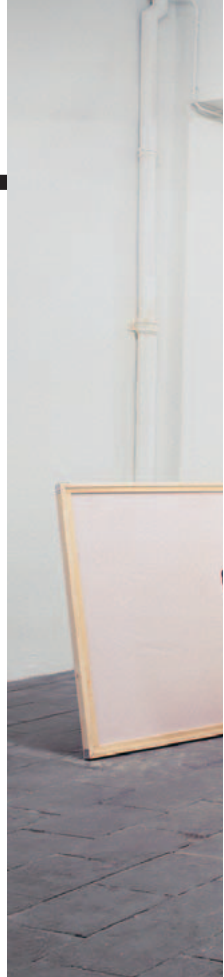


Have Suit Will Travel

2006

Lokaal01

Antwerp / Belgium



46. - 48. Grand Drawings, Charles' Wain





49. & 50. Fondue Pagoda

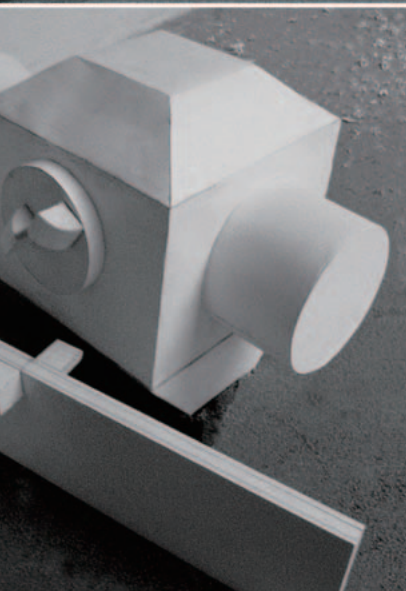
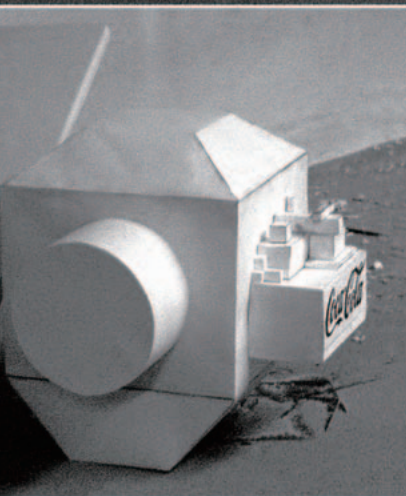
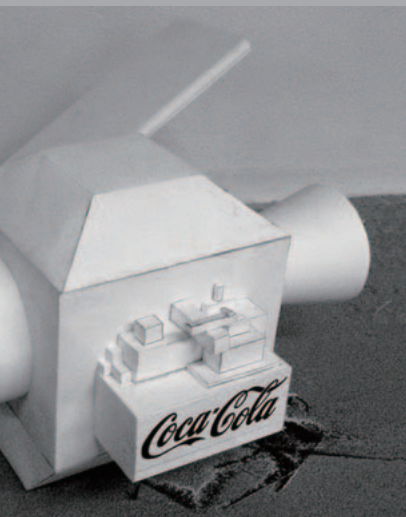
51. & 52. Scientific Box







53. & 54. Wooden Satellite



55. Satellite Model



57. Monolithe

Ein turmartiges Gebilde mit Fondue-Tellern, ein aus Parkett-Holz gezimmertes, schreinartiges Gehäuse, kleine weiße Rundpodeste mit goldüberzogenen Gebilden, ein Leuchtbild mit Karotten, übergroße Zeichnungen von kubischen Körpern auf Millimeter-Papier sowie ein altarähnlicher Aufbau mit magisch aufleuchtenden Feuerstätten, all das ist nicht gerade dazu angetan, dem Betrachter eine klare Orientierung zu vermitteln. Irreführend stellt sich auch der Titel dar. Der Begriff "Blessings" verweist in den religiösen Bereich, geht es doch um einen göttlichen Segen, der hier nun aber in profanisierter Gestalt, mit Alltagsobjekten verknüpft in Erscheinung tritt. "The Shower of Blessings" meint die Offenbarung göttlicher Gnade, in einer Form von Extase aufgenommen. Diese Erfahrung bezieht sich nicht nur auf die christliche Überlieferung, sondern ebenso auf Buddhismus und Taoismus. Wenn auch diese religiösen Aspekte in der Ausstellung nur latent wirksam sind, dringen wir hier doch in Bereiche vor, die auf ein Höheres ausgerichtet sind. Im weiteren Sinne berührt dieser Begriff das menschliche Streben, zu den Urgründen vorzustoßen und damit auch die eigene Zukunft gestalten zu können.

An diesem Punkt sei der Blick auf die mehrteilige Installation gerichtet, die Gregory Maass & Nayoungim für das Kulturmagazin Lothringen geschaffen haben. Ausgangspunkt ist ein turmhafter Aufbau, errichtet aus einem einfachen System aus Metallstützen, in dem auf Podesten in gleichförmiger Reihung zahllose Fondue-Teller ausgestellt sind. Die Aufgliederung der Oberfläche in einzelne Segmente entspricht der Funktion dieser Gefäße, gleichzeitig gewinnen diese durch die unterschiedlichen Kompartimente ein sehr differenziertes Erscheinungsbild. Einige Teller verwandeln sich in ein maskenhaftes Gesicht, andere wirken durch die serielle Wiederholung als Ornament, so wie es in geometrischer Ausführung für fernöstliche Architekturtraditionen prägend ist. Die Künstler selbst bezeichnen diese "Fondue-Tower" selbst auch als Pagode und bestätigen so diese Verknüpfung. Eine Pagode steht als Symbol für Buddha und den Buddhismus. Sie entwickelte sich aus der indischen Stupa, ursprünglich ein Erdhügel, der über den sterblichen Überresten einer toten Person errichtet wurde. In die Mitte dieser Hügel wurde ein Stab gesetzt, der als Verbindung zum Zentrum des Universums angesehen wurde. So ist in dieser Bauform die axiale Verknüpfung irdischer und metaphysischer Dimensionen zur Anschauung gebracht. Hier vermittelt sich der Eindruck, Boden und Decke des minimalen Raumes würden durch diese hoch aufwachsende Konstruktion gleichsam durchstoßen, als schraube sie sich - durch eine unsichtbare Energie angetrieben - in kaum zu erahnende Tiefen- und Höhenräume fort.

Auf der Zwischendecke des Raumes ist zudem ein aus Parkettholz errichteter Schrein aufgesockelt. Dieses Gebilde kann in seiner nüchternen Erscheinungsweise durchaus in den Kontext der konkreten Kunst gebracht werden. Von der Gestalt her lässt es sich bei detailliertem Studium aber ebenso auf einen Satelliten beziehen, nachgebaut aus Parkettholz, das der historischen Denkstube Henrik Ibsens in Norwegen im Zuge des musealen Umbaus seines ehemaligen Wohnhauses entnommen wurde. Den Verweis auf Ibsen ergänzt an der dem Hauptraum zugewandten Seite des Objekts ein motivisches Zitat der suprematistischen Architektone von Kazimir Malewitsch. Malewitsch schuf mit diesem Motiv ein Sinnbild für eine von Gegenstandsbezügen befreite Welt. Die Reduktion auf einfachste geometrische Formen stellte er in den Dienst der Veran-

schaulichung 'höchster' menschlicher Erkenntnisprinzipien. Die Dramen Ibsens stehen demgegenüber für ein tragisches Lebensgefühl, das Erlebnis des uneigentlichen Lebens und einer Form des lebendigen Totseins. In der Welt Ibsens strebt die Hauptperson häufig ein Ziel an, aber dieses Streben führt in die Kälte und die Einsamkeit.

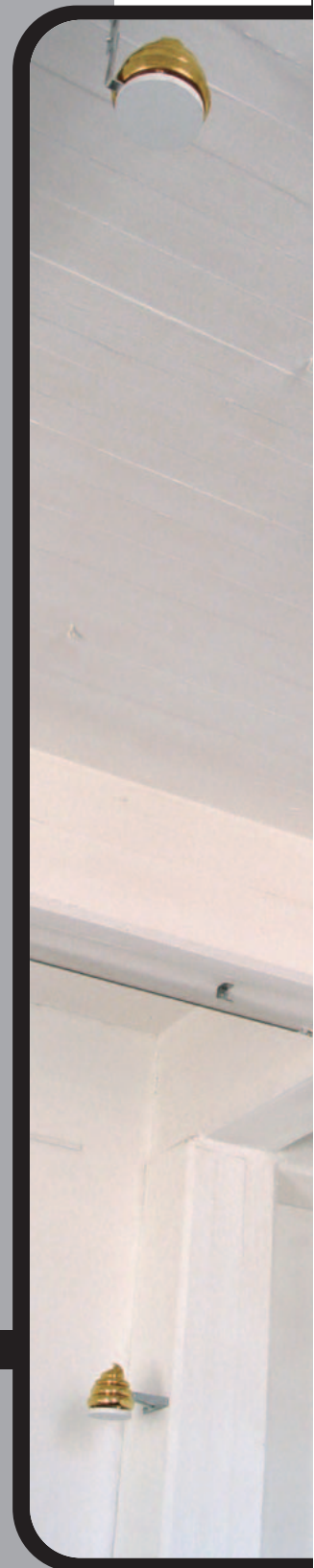
Die kleinen weißen Podeste an der Decke und den Wänden des angrenzenden Raumes setzen dieses Spiel mit Andeutungen und Verknüpfungen fort. Die weißen Rundungen vor dem weißen Grund der Decke lassen - wenn auch als Kreise - das weiße Rechteck auf weißem Grund von Malewitsch assoziieren, doch tragen sie hier eigentümliche Skulpturen, wurstartige Aufhäufungen, die mit ein wenig Vorstellungskraft als Gold überzogene Exkremente zu identifizieren sind. Das Pathos des visionären Malewitsch wird auf die real körperhafte Realität des Menschen zurückgeführt. Die den Raum wie Feuerflammen durchziehenden Podeste zitieren in ihrer Anordnung das Sternbild des Großen Wagens, das im Englischen den Namen "Charles' Wain" trägt. Der astronomische Bezug evoziert das menschliche Erkenntnisstreben, wobei mit der Vielzahl der mit dem Sternbild verknüpften Namen auch die Auflehnung des Künstlers gegen kanonisierte Festlegungen spürbar wird.

Eine literarische Figur begegnet im Leuchtbild am Treppenabgang in den Keller der Galerie mit John le Carre. Der Spionageroman-Autor hat sich 2001 skeptisch über die Wirksamkeit der Militärschläge in Afghanistan geäußert und herbe Kritik an der Politik Tony Blairs geübt. Der Bezug auf das Bildmotiv bleibt zunächst unklar. In einer Rahmung aus Alu-Schienen erscheinen vier Karotten, die im Nut und Feder-Verfahren zu einem annähernd rechteckigen Gebilde zusammen gefügt sind. So zieht sich der Bezug auf den Suprematismus von Kazimir Malewitsch wie ein roter Faden durch die Ausstellung, wobei gerade dieser Bezugspunkt ständig verschoben und irritiert wird. Denn immerhin sehen wir hier kaum eine geometrische Form, vielmehr eine Struktur, die durch die unregelmäßige Kontur der Karotten bestimmt ist und nur vorläufig in diese Konstellation eingebracht und fotografisch festgehalten werden konnte. Durch das allmähliche Verschrumpeln der Möhren wird deren Verschränkung wieder aufgebrochen werden. Die Disziplinierung des Naturprodukts bleibt temporär, um hier jedoch museal und in der Würde eines Reliquienschreins präsentiert zu werden. Immerhin ist davon auszugehen, dass jemand diese Karotten längst dem Zyklus der Natur erneut zugeführt hat. Das Naturprodukt - sei es auch genetisch oder wie immer manipuliert - bewahrt sein Potential für nicht vorhersehbare und determinierbare Entwicklungen.

Den folgenden Kellerraum durchzieht in einer geschwungenen Linie eine Sequenz von Bildtafeln. Die Art der Präsentation verweist in ein gutbürgerliches Milieu, in dem in ähnlicher Weise Erinnerungsfotos - in Lederrahmen gefügt - aufgestellt werden. Doch hier sind die Rahmen bis zur Übergröße aufgeblasen, zudem schlicht aus Holzleisten gezimmert. Die akribisch ausgeführten Tuschzeichnungen zeigen sogenannte Supercomputer - Typ Cray oder IBM - älterer Machart. Es handelt sich um hermetisch abgeriegelte Körper, die in ihrer blockhaften Erscheinung vielleicht den Satelliten aus dem oberen Galerieraum vor Augen führen, in der Isolation auf der Rasterstruktur des Millimeterpapiers jedoch jedem funktionalen Kontext vollständig entrückt sind. Hochleistungsserver dieser Art fanden unter anderem zur Prognose des Wetters, von

Naturkatastrophen oder Aktienschwankungen Verwendung. So beziehen sich die Zeichnungen auf eine Simulationsstrategie, mit Hilfe derer die Umwelt beeinflusst und in ihrer Zukunftsdimension gesteuert werden soll. Ein Kaktus, dem Rechner jeweils zur Seite gestellt, versinnbildlicht die extreme Verdichtung von Energie, um damit gleichzeitig den im Rechner sich verkörpernden Allmachtsanspruch durch Verfremdung zu ironisieren. Indem die Rechner mittlerweile längst technisch überholt sind, gewinnt auch dieses menschliche Streben, auf Natur und Kosmos einzuwirken, eine museale Qualität.

Der den Rundgang abschließende Kabinettraum zeigt schließlich die "Scientific Box". Eine Nebelmaschine schafft die mystische Atmosphäre eines kryptischen Andachtsraums. Flackernde Feuerstellen vermitteln den Eindruck einer kultischen Opferstätte. Doch auch hier ist alles letztlich nur Künstlichkeit und Illusion. Der Nebel entstammt einer einfachen Theatermaschinerie, die gleißenden Flammen gehen von einer elektrisch illuminierten Feuerstätte mit Kunstharz-Hölzern aus. Alles lässt sich auf einen bloßen Theaterzauber zurückführen. Alle Erklärungs- und Deutungsmodelle von Wirklichkeit werden damit in ihrer Trughaftigkeit entlarvt. Weherklärungs- und Sinnstiftungsmodelle aus Wissenschaft, Philosophie und Religion stellen sich - wie in einem "Zauberkasten" - als zwar raffinierte, doch immer auch durchschaubare technische Inszenierungen dar. Allerdings ist gerade dieser Simulation eine besondere Faszination zu Eigen. Der mystisch illuminierte Kabinettraum, die hermetische Präsenz der Super-Computer, denen mittlerweile in ihrer hoffnungslosen Überalterung eine nostalgische Wirkung zu Eigen ist, die vergoldeten Exkremente, in das Sternbild des "Charles' Wain" entrückt, sowie die aus Baumarkt-Materialien und Fondue-Tellern errichtete Pagode geben keine Antworten auf Fragen zu unserem irdischen Sein, zu dessen Begrenztheit und Bestimmung. Sie stehen vielmehr für einen Spannungsraum, in dem sich unsere Existenz vollzieht. Der Versuch, die gelebte Gegenwart auf ein utopisches Zukunftsbild auszurichten ist Gegenstand dieses künstlerischen Projekts, das gleichzeitig immer auch die unüberbrückbaren Gegensätze zwischen diesen Dimensionen umfasst. Gregory Maass & Nyoungim ergründen in ihrer künstlerischen Arbeit die Schnittstellen und Bedeutungsverlagerungen zwischen High and Low, profanen und sakralen Darstellungsmustern. Gregory Maass: "Das unendlich Kleine und das unendlich Große, das Sublime und das Groteske, das Metaphysische und das Triviale haben gleichzeitig und nebeneinander in stetig komplexer werdenden Verknüpfungen Bestand."





58. & 59. Charles' Wain II

The Shower of Blessings

2006

Kulturmagazin Lothringen
Bochum / Germany



60. Jean le Carré, 1997

Welcome

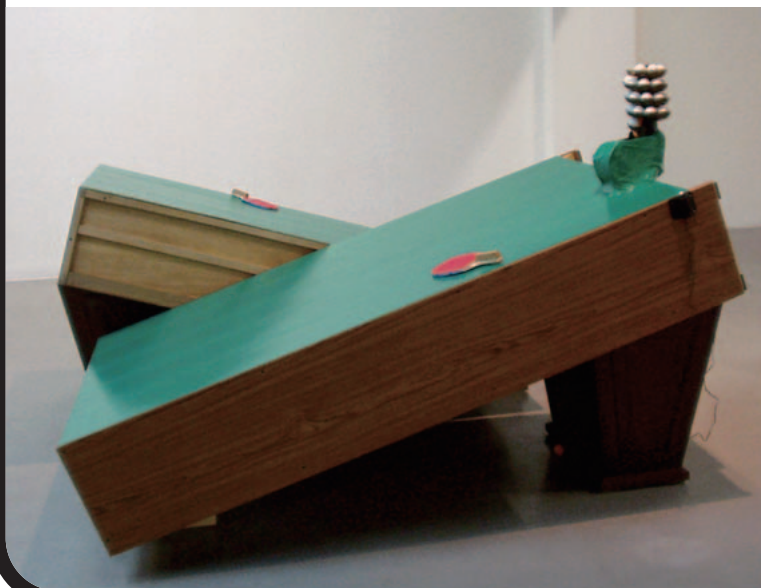
1999

Total Open Air Museum
Janheung / South Korea





Mandeuk Super
2002
Technomart
Seoul / South Korea



Double Happiness Ping-Pong

2005

ARKO Museum

Seoul / South Korea

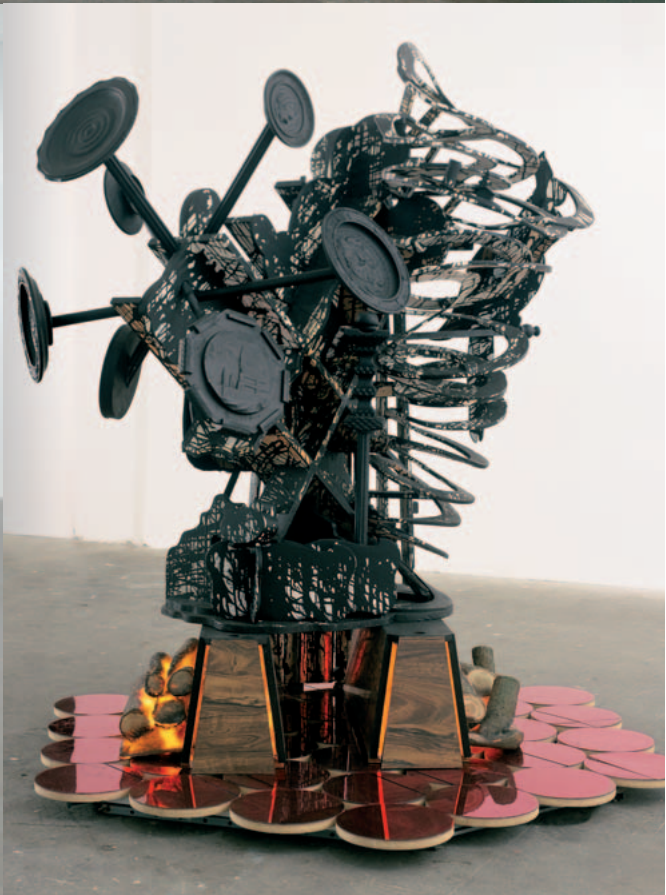


The Mad Doctor

2007

Galerie La Friche, Belle de Mai
Marseille / France





70. & 71. Psychotic Mickey Mouse

72. & 73. Cabanizations



75. & 76. The Abominable Snowman Cometh

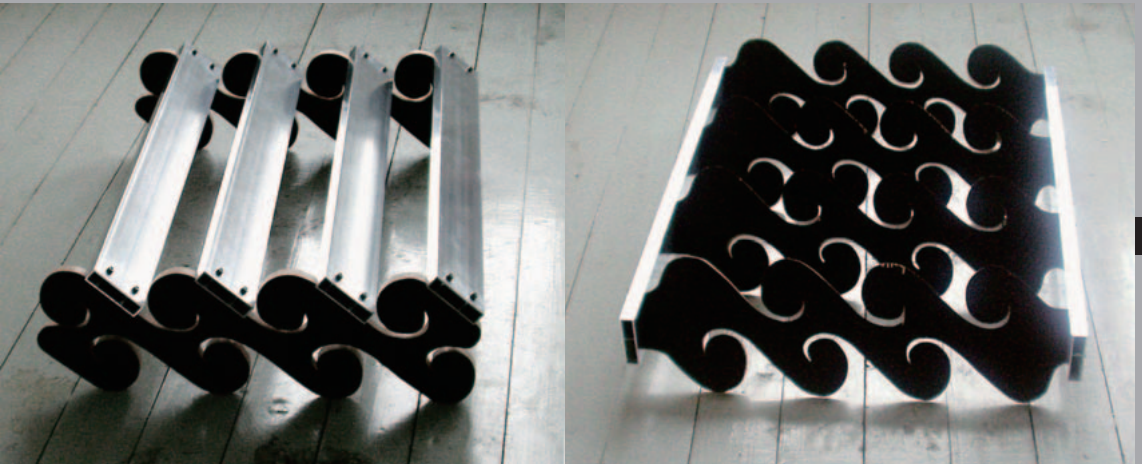


78. Mirrored Thunder Bolt Ramp

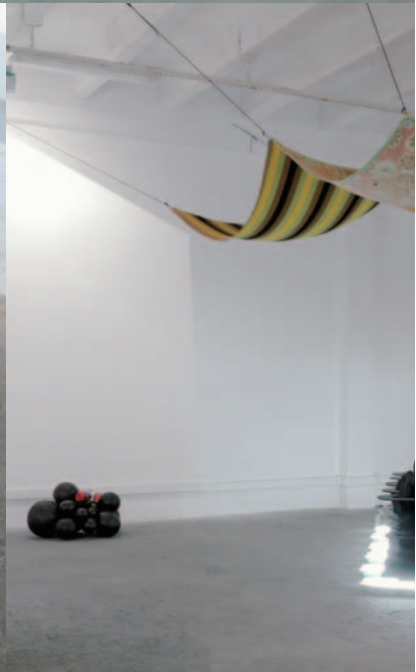




83. Alfred Hitchcock in Guillin

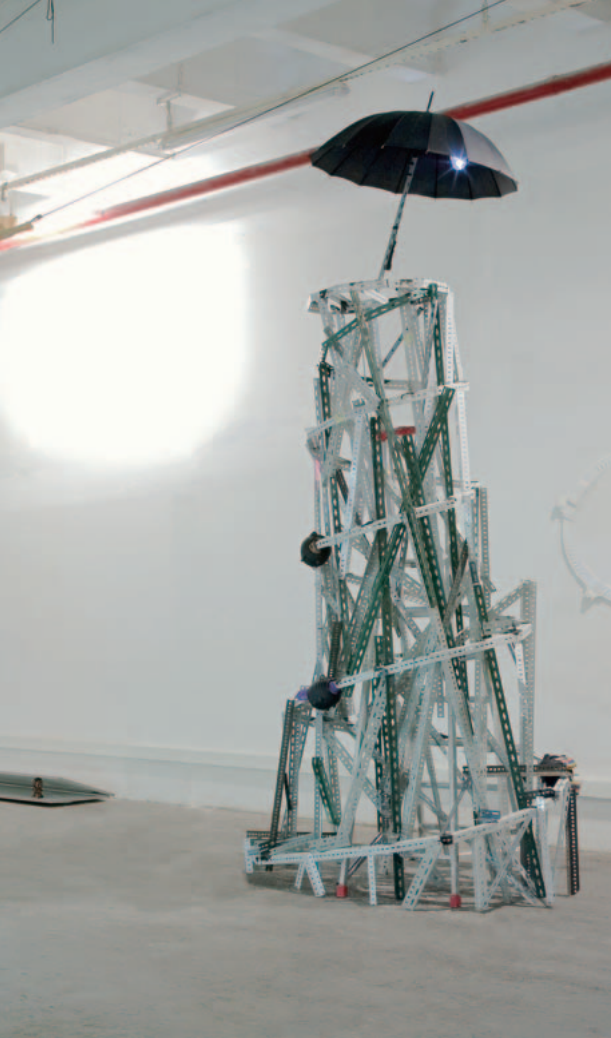


83. Riding Giants

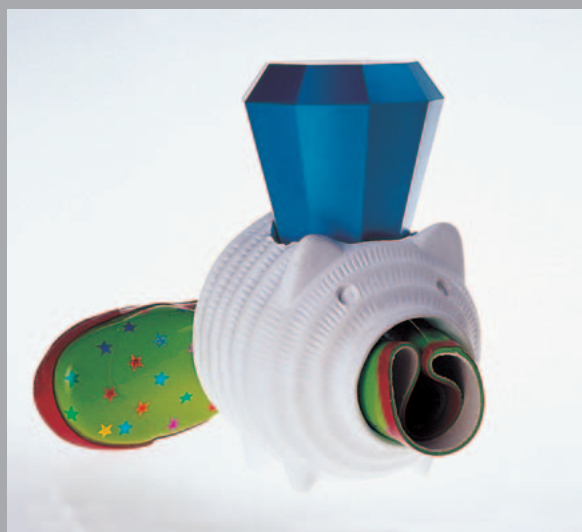


85. Mr. Blackball with Crystals

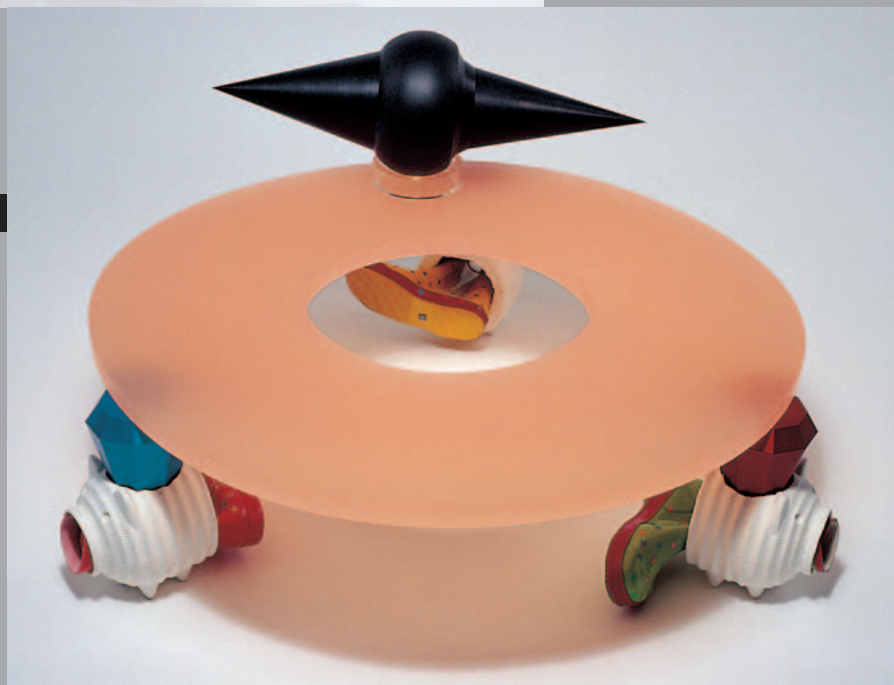
84. & 86. Baldakin



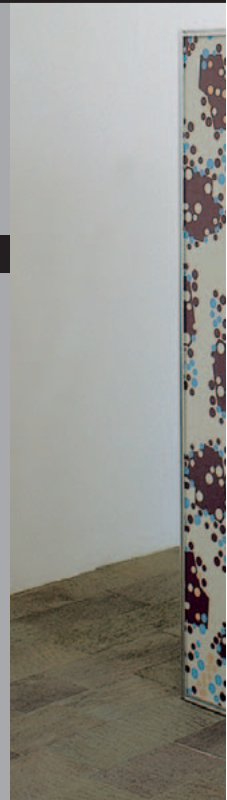
88. Mini Tent



91. Mobile Folding Screen with Ceramics



90. Whiskey Table



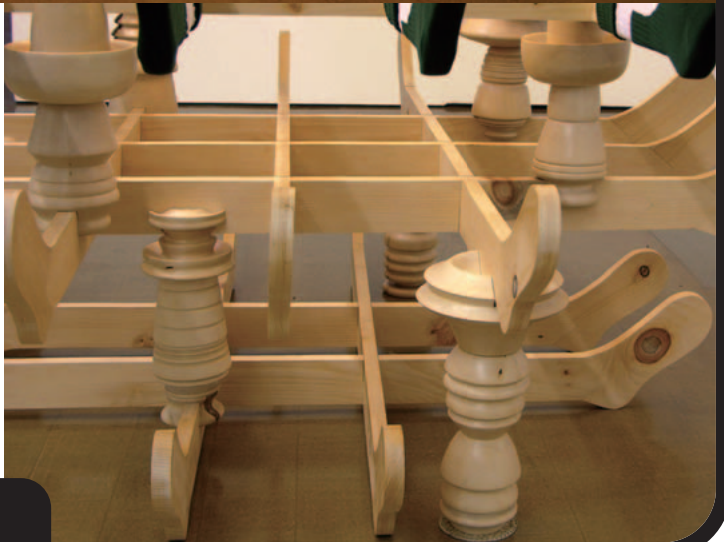


92. Leperchone

93. 2 Headed Girl



94. Mobile Folding Screen



The Duchesses' Sock Dryer

2004

Kunstraum Baden

Baden / Switzerland





Today is Boring

2004

Project Space Sarubia
Seoul / South Korea



101. & 102. Mind The Gap / Shooting

Christof Kivelitz

Mickey Mouse and The riddle of the universe...¹

„Das Verständnis der Sprache ist wie das des Spiels mit Puppen; in ihr sind aus den Fetzen des Klanges Puppen für alle Dinge der Welt genäht. Menschen, die in einer Sprache sprechen, sind Teilnehmer an diesem Spiel. Für Menschen, die in einer anderen Sprache sprechen, sind solche Klangpuppen einfach ein Sammelsurium von Klangfetzen. Also, das Wort ist eine Klangpuppe, das Wörterbuch, Vokabular – eine Sammlung von Spielzeug. [...] Wenn man aber eine Zusammensetzung dieser Klänge und Laute in freier Anordnung nimmt, z.B. bobeobi, oder dyr bul ?cel, oder mantsch! Mantsch! Tsch! breo so!, - so gehören diese Wörter zu keiner, überhaupt keiner Sprache, aber sagen dennoch etwas aus, irgendetwas nicht Fassbares, aber dennoch Bestehendes.“ (V. Chlebnikov)²

Legt man dieses Zitat des russischen Futuristen Velimir Chlebnikov zugrunde, welche Vorstellungen berühren dann die eigentümlichen Wortverknüpfungen von Gregory Maass & Nayoungim? „Gold Turd meets Kiesler“, „Jaded Zombies of the Stratosphere“ oder auch „Mickey Mouse in Psychotic“. Es lässt sich zwar recherchieren, Bezüge können aufgenommen und ergründet werden, doch letztlich bleibt es dabei: die einzelnen Worte flottieren in fragilen Bindungen um Konglomerate aus Ready made's und Materialien, die ihrerseits auf bildhafter Ebene die verschiedensten Assoziationen herbeiführen.

Die Künstler des russischen Futurismus und Konstruktivismus strebten an, über Sprache und Materialien Wege jenseits des Verstandes, jenseits festgelegter Vorstellungen zu weisen. Hierüber sollte der „Mensch eines neuen Lebens“ erschaffen werden. Der russische Dichter Chlebnikov sah sich selbst als „Vorsitzender des Erdballs“ in einer

„Regierung der Zeit“, dem die „Arbeiter des Liedes, des Pinsels und des Meißels“, also ausschließlich Künstler angehören sollten. Die Stadt der „Zukünftler“ sollte aus Häuser-Gerüsten bestehen, die fliegende Siedler dann mit ihren beweglichen Hütten ausfüllen sollten. In Chlebnikovs visionär-phantastischer Beschreibung durchmischen sich konkrete Zukunftspläne mit Science-Fiction-Bildern, wissenschaftliche Analyse und Poesie. Seinem apodiktischen Ton zum Trotz ruft er dazu auf, „den Hühnerställen der Wissenschaft zu entfliegen“, und sein politischer Anspruch wird dadurch relativiert, dass er in seine Regierung der „Vorsitzenden des Erdballs“ nur Künstler aufzunehmen gedachte. Die platonische Philosophie einer Gelehrtenrepublik verbindet sich mit einer dadaistisch subversiven Attitüde, die frei und ungebunden durch Zeiten und Räume schwebt und Grenzziehungen oder Wertkonzepte jeglicher Art ins Nirgendwo verpuffen lässt.

Diese anarchische Unbekümmertheit mag einem angesichts der eigentümlichen Apparaturen von Gregory Maass & Nayingim tatsächlich in den Sinn kommen. Die von ihnen ersonnenen Gerätschaften suggerieren Funktionen, ohne dabei klarzustellen, welcher Art diese wohl sein mögen. Dem Augenschein nach handelt es sich um Erfindungen, die im Sinne des technischen Fortschritts Meilensteine in Richtung Zukunft setzen werden: schwebend in den Raum eingebrachte Regalelemente, Trainingszellen für Kosmonauten, Satelliten und Energiekollektoren für den Hausgebrauch oder auch ein Tischtennissystem, das, aus keilförmig ineinander verschachtelten Versatzstücken montiert, den Eindruck erweckt, dass der Spielverlauf schwerlich zu kalkulieren ist, wohl aber bei seiner widersinnigen Benutzbarkeit eine Erfahrung von „double Happiness“ aufkeimen lässt. Aus Polygonen errichtete Hütten, vermutlich Behausungen, sind über Stellagen miteinander verknüpft und wie Kapseln eines Karussells einem nicht weiter zu erschließenden System eingeordnet. Agglomerationen von Billardkugeln erwecken den Eindruck unkontrollierter Wucherungen, die durch einen vergoldeten Scheißhaufen eine zweifelhafte Veredelung erfahren. Im Rahmen der vielfältigen kosmischen Bezüge – Satelliten, Kometen und Raketen – ist es konsequent, das zentrale Werk des russischen Konstruktivisten Vladimir Tatlin aufzugreifen und in das Zentrum einer Rauminszenierung zu rücken. Tatlin war in vielerlei Hinsicht angeregt durch die Philosophie Chlebnikovs und dessen Ziel, die Gesellschafts-Utopie in einem Sinnbild zu antizipieren. Auch Tatlin ging davon aus, dass neue Formen und Zeichen nicht Ausdruck einer sich wandelnden Realität sind, vielmehr die Erneuerung von Wirklichkeit selbst aktiv vorantreiben. In diesem Sinne versteht sich das „Monument der III. Internationale“ nicht als Reflex einer bereits abgeschlossenen Revolution, vielmehr als Verkörperung eines Transformationsprozesses, der in einem utopischen Zukunftsbild seine Vollendung finden soll. Das von Tatlin lediglich als Modell konzipierte Monument weist insgesamt die Form eines leicht zur Seite geneigten Kegels auf. Der Konstruktion sind unterschiedliche, miteinander konfligierende Richtungsimpulse zugrunde gelegt. Keine dieser Kräfte wird verschleiert, sie stehen nahezu unvermittelt nebeneinander und generieren in der Vorstellung potentiell mehrere Volumina. Gesamtformen werden hervorgebracht und wieder aufgelöst, wodurch ein zeitliches Moment erfahrbar wird. Die Ausrichtung des Raumkörpers auf eine zeitliche Dimension wird in den stereometrischen Gehäusen im Inneren des Turmes konkret gefasst. Fotografien des Modells zeigen unten einen großen Zylinder,

darüber eine Pyramide mit dreieckiger Grundfläche, dann einen schmalen hohen Zylinder und schließlich eine Halbkugel. Durch einen Mechanismus sollten diese Gehäuse sich in unterschiedlicher Geschwindigkeit drehen und von der Legislative über die Exekutive bis hin zu einem Informationszentrum verschiedene politische Repräsentanzen aufnehmen. Zudem sollte der Turm mit einer großen Leinwand, einem Rundfunksender, Antennen und Fahnen ausgestattet werden. Es ging also nicht allein um eine skulpturale oder architektonische Vision, sondern um ein gesamtgesellschaftliches Konzept, das im Zuge der revolutionären Entwicklungen – befördert durch das Denkmal einer gemeinschaftlich zu errichtenden Zukunft – dann auch zur Umsetzung kommen sollte. Das sich in den Raum schraubende Gebilde verkörperte die Dynamik dieser Perspektive, die durch Projektionen und Funksignale bis weit in kosmische Dimensionen ausstrahlen sollten. Nicht allein über den Titel nimmt das Objekt „Tatlin Tower“ dieses Programm auf. Das aus Metallprofilen zusammengefügte Modell zitiert exakt das von Tatlin aus Holz gefertigte Modell, wenn auch unter Verzicht auf die der Konstruktion innewohnenden Drehgehäuse. Die Spruchbänder und Antennen, die den politischen Auftrag des Monuments benennen und in den gesellschaftlichen Raum katapultieren, sind durch einen aufgeklappten Regenschirm als oberem Abschluss der Diagonalbewegung ersetzt. An die Stelle des proletarisch-revolutionären Aufbruchspathos rückt – in leicht ironischer Geste – ein Attribut spießbürgerlicher Lebensweise. Die Vision einer neuen Wirklichkeit, die dem sich empor schraubenden Monument entwächst, wird auf die krude Realität zurückgeworfen, um diese aber in einer Umkehrbewegung auf eine mögliche andere, eben doch wieder utopische Perspektive zurück zu stoßen.

Ähnlich verhält es sich mit den schachtelartigen Behausungen, die sich gleichermaßen auf die Science-Fiction-Thesen der russisch-sowjetischen Avantgarde über eine der Schwerkraft entrückte, permanent mobile Menschheit, als auch auf gegenwärtige Alltagserfahrungen beziehen lassen. Der Titel – „Cabanizations“ – bringt temporäre Wohnformen jenseits der Legalität in rasant auswuchernden Megacities ins Spiel; die hiermit evozierte unstete Lebensweise betrifft aber gleichermaßen, wenn auch unter ganz anderen Voraussetzungen und mit einem anderen Selbstverständnis, den Businessman im globalen Marktgeschehen wie auch den Künstler im dynamisch vernetzten, hektischen Kunstgetriebe.

Diskrepante Beziehungen werden zusammengeführt und überraschend auf völlig neue mögliche Bedeutungskonnotationen ausgerichtet. Dem als Axiom verstandenen Gegensatz von Utopie und Wirklichkeit wird durch diese Methode jede Grundlage entzogen. Gregory Maass & Nyoungim verfolgen nicht den Weg einer plakativen Gegenüberstellung visionär formulierter Ideen mit einer zum Zerrbild verkommenen Realität. Diese entfächern sie vielmehr in eine Vielzahl möglicher und subjektiv verfasster Aspekte, die Ungleichzeitigkeiten, Widersprüche aber auch Schnittmengen verschiedener Entwicklungsstränge unserer Gegenwart zur Anschauung bringen, ohne damit eine wertend-moralische Haltung einzunehmen. Aus der Verknüpfung disparater Segmente von Wirklichkeit formt sich ein nicht vorhersehbares, vielleicht noch nie formuliertes Modell einer Multidimensionalität, die sich der linearen Konzeption von Raum und Zeit entzieht. Wie in einem Cyberspace offenbart sich in den Objektmontagen und Ready

mades von Gregory Maass & Nayoungim ein virtueller Raum, ein Möglichkeitsraum, ständig veränderbar, technisch konstruierbar, grenzenlos, nicht lokalisierbar, körperlos: ein Utopos, der in verschärfter Paradoxie körperhaft unseren Raum besetzt. Das Objekt „Alfred Hitchcock in Guilin“ bezieht sich etwa auf das Gebirgsmassiv Guilin, das für seine Kegelberge berühmt ist und in seiner nebulösen Ungreifbarkeit ein beliebtes Motiv der chinesischen Tuschnalerei darstellt. Ein schmales Band, das in mäandernden Bewegungen das in Holz geschnittene Modell des Bergmassivs durchzieht, lässt sich über den im Titel zitierten Regisseur auf den Filmklassiker „Vertigo“ beziehen. Altchinesische Ikonographie, damit verbundene Mythen und Legenden wie auch westliche Denkmodelle der modernen Psychologie bzw. deren filmisch-literarische Umsetzung werden in einen lockeren Bezugsrahmen gestellt. Scheinbar divergente kulturelle und soziale Aspekte verbinden sich in überraschender Weise, so auch in der Objektmontage „Mickey Mouse is Psychotic“, die kaum noch die hinlänglich bekannte Comicfigur zu erkennen gibt. Dem illuminierten Fake eines offenen Kaminfeuers entwachsen in chaotischer Anordnung schwarze Elemente, die allein über den Titel des Objekts und die den Ohren der Maus ähnlichen, tellerförmigen Auswüchse an die Kunstfigur Walt Disneys erinnern. Der dem Kindchenschema entsprechende Protagonist eines Cartoons scheint wie eine Plastik des Futurismus implodiert und in ein unübersehbares, nach außen offenes Formgeflecht zersetzt zu sein. Indem Tatlins Turm, chinesische Tuschnalerei, Hitchcock, Walt Disney und selbst die Skulptur eines Tsunami indifferent nebeneinander stehen, vermittelt sich eine dem Zappen durch die TV-Kanäle nahestehende Simultanerfahrung. Der Schnitt durch die Unvereinbarkeiten und logischen Brüche des Weltgeschehens, jenseits der Differenz von Fact und Fiction, ist in ein szenisch-räumliches Bild transferiert. Gregory Maass & Nayoungim haben eine Bresche geschlagen in ein chaotisches System von Bildern, Symbolen und Dingen, die teils verheerende Auswirkungen auf die aktuelle Lebenswelt haben, dieser teils aber auch latent wirksam eingeschrieben sind. Mickey Mouse, in ein Zeit-Raum-Kontinuum versprengt und zersplittet, öffnet eine Fenster auf das „Riddle of the Universe“:

„We come close to seeing and understanding ourselves objectively, but each of us is trapped inside a powerful system with a unique point of view – and that power is also a guarantor of limitedness. [...] Like a Venus's-flytrap, it lures you, then snaps down, trapping you in a whirlpool of thought, sucking you ever deeper down into a vortex, a 'black hole of the mind', from which there is no escape back into reality. Yet who on the outside knows what charmed alternate reality the trapped mind has entered?“³

¹ Christopher Cherniak, «The Riddle of the Universe and its Solution» (1978), reprinted in: Douglas R. Hofstadter and Daniel C. Dennett (ed.), *The Mind's I – Fantasies and Reflections on Self and Soul*, New York 1981.

² Velimir Chlebnikov, *Werke. Poesie, Prosa, Schriften, Briefe*. Hrsg. von Peter Urban, Reinbek bei Hamburg 1985, Bd. 2, S. 108 f.

³ Douglas R. Hofstadter, „Reflections on Christopher Cherniak's *The Riddle of the Universe and its Solution*, in: Douglas R. Hofstadter and Daniel C. Dennett (ed.), *The Mind's I – Fantasies and Reflections on Self and Soul*, New York 1981.

Special Thanks go to:

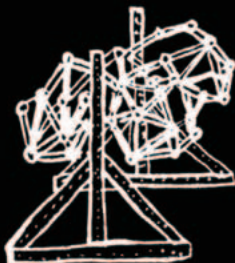
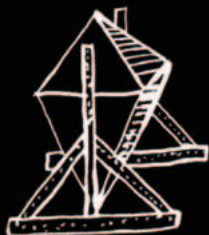
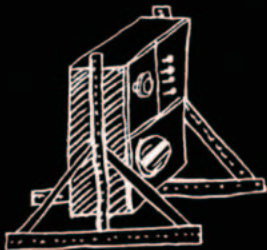
AIR-Antwerpen, Antwerp
Arts Council Korea, Seoul
Astéride, Marseille
Boswil Artist House Foundation, Boswil
Byggeriet BM Byggeservice, Dale i Sunnfjord
Centre Estnordest, St. Jean-Port-Joli
Command N, Tokyo
De Nederlandse Cacaofabriek, Helmond
Dongwoo Film, Seoul
Dr. Christoph Kivelitz, Dortmund
Dr. Sytze Steenstra, Maastricht
FLACC, Genk
Flax Art Studios, Belfast
Kultur Magazin Lothringen, Bochum
Lademon Kunstnerverksteder, Trondheim
Lokaal 01, Antwerp
Mini-Salon, Munich
Mr. Ferdinand Maass, Hagen
Mr. Jan Winkels, Masseik
Mr. Thomas Hund & Jan Reuter, Munich
Ms. Hyunjoo Kim, Seoul
Ms. Joohyun Kim, Seoul
Ms. Lily Wittenburg, Hamburg
Neuer Kunstverein Giessen, Giessen
Nordic Artists' Center, Dale i Sunnfjord
Shinwoong Mechanics, Seoul
Stiftelsen Kulturhuset USF, Bergen
Total Museum of Contemporary Art, Seoul
Triangle France, Marseille
Whang Enterprises, Seoul
Yooyoung Enterprises, Seoul

Publisher
Design
Graphics
Photoshop
Printed by
Distributed by
Edition
ISBN

Caustic Window
Nayoungim, Gregory Maass
Tillmann Roeskens
Nayoungim, Sarah Inderherberge

Caustic Window
2000
978-89-956464-1-0 936 20





Warped Flow Gadget



CAUSTIC WINDOW

