

Die "neuen Roboter" des Francesco Mariotti

Sowohl Jan Huizinga in seinem **"Homo ludens"** Ende der Dreissiger Jahre, als auch später Hans Georg Gadamer in **"Die Aktualität des Schönen"** befassten sich mit den komplexen Wechselwirkungen zwischen den Strategien und Impulsen des Spiels und den Ausdrucksformen der Kunst. Beide Autoren beschränken sich nicht darauf, lediglich die sozialen Aspekte des Spiels und die rituellen Elemente und Wiederholungsmechanismen - also jene Eigenschaften, die dem Spielerischen wie dem Künstlerischen gemeinsam sind - aufzuzeigen. Sie betonen gleichzeitig, wie bei jedem typisch menschlichen Spiel ein rationales Element hinzukommt, eine **Regel**, ohne die sich das Spiel in einer formlosen Abfolge von willkürlichen Gesten und unproduktiven Aktionen verlieren würde. In einer Analyse der kreativen und kommunikativen Mechanismen der Kunst ist natürlich der spielerische Aspekt lediglich der Begriff für einen Teil dieser Mechanismen. Gadamer macht uns darauf aufmerksam, dass der symbolische und der festliche Aspekt vom spielerischen Aspekt untrennbar sind.

Wenn man sich die Werke ansieht, die Francesco Mariotti seit einigen Jahren mit Ausdauer, Gradlinigkeit und feinem kritischem Geist auf jenem Gebiet geschaffen hat, in dem sich die Sprachen der Kunst und jene der neuen Technologien, das heisst des elektronischen Bildes und der Informatik, gegenüberstehen, ist es nicht schwer, die Nützlichkeit der oben aufgeführten Gedanken zu entdecken.

In der gestaltenden Erfahrungswelt von Mariotti zählen immer drei Elemente. Erstens die Fähigkeit, nachdenklich und gleichzeitig ironisch die jüngsten technischen Errungenschaften neu zu definieren (ohne dabei einer unkritischen "technologischen Mystik" zu verfallen, der man heute vielfach beim zeitgenössischen Kunstschaffen begegnet, angefangen bei der programmierten und kineti-

schen Kunst der Sechziger Jahre bis zu den zahlreichen Ausdrucksformen der heutigen Computerkunst); zweitens eine spezielle Affinität für die primären Zeichen und Farben, die typisch sind für die dekorative und symbolische Kultur Lateinamerikas (Mariotti hat lange Zeit in Peru gelebt und gearbeitet); drittens schliesslich der Hang, zwischen dem immer starke Präsenz signalisierenden Werk und dem Betrachter ein permanentes interaktives Spiel zu provozieren.

Seit 1980 habe ich Gelegenheit gehabt, im kleinen Kreis jener unentwegten Aktivisten des Video-Festivals von Locarno alle Werke dieses ungewöhnlichen Künstlers zu verfolgen. Und jedesmal konnte ich mich davon überzeugen, dass seine Tätigkeit auf diesem Gebiet nicht nur original, sondern auch fruchtbar ist. Seit 1982 steht bei Losone, zwischen Locarno und Ascona, ein grosses technologisches **Totem**, das aus Versatzstücken der abgebrochenen letzten Bierfabrik des Kantons Tessins entstand. Am Scheideweg zwischen schnellbefahrenen Strassen und hellen harmonischen Landschaften sendet das Totem Bilder und Singale und verwandelt sich auch in eine mobile, fürsorgliche Gottheit, die durch kurze und wohlgeordnete Regengüsse die umliegenden Wiesen befruchtet.

Mariotti, der Schöpfer dieser ungewöhnlichen Skulptur, hat auch sprechende Papagaien, Frösche und Affen geschaffen, ausgeformt als bunte, mechanische Objekte, die immer wieder andere bizzarre Gedichte rezitieren; "intelligente" Maschinen, die sich in paradoxen, lediglich angedeuteten tierischen Formen verstecken.

"La grande scimmia" (Der grosse Affe) beispielsweise ist dank seiner alchemistischen Potenz in der Lage, aus jedem Lichtstrahl einen melodischen Singsang aus kurzen, schweren oder intensiven Tönen zu produzieren, je nach Intensität der Sonnenstrahlen, die auf den Affen treffen.

Diese eigenartigen mechanischen, aber auch "plastischen" Organismen, die durchaus den Titel Skulpturen

beanspruchen dürfen, sind eine glückliche Kreuzung zwischen zoomorphen Formen (auch wenn sie nur mit einer feinen ironischen Geschicklichkeit angedeutet werden) und Maschinen, die in der Lage sind, die Kommunikationsstränge in die bedeutend lebhafteren Wege des Ausdrucks umzuformen; immer aber innerhalb eines technologischen Prozesses, der nur anscheinend primär oder elementar ist.

Die neue Serie der **Technozoomorphen** - kein schönes Wort, aber vielleicht der einzig mögliche Neologismus - verbindet sich auf natürliche Weise mit diesem Stamm-
baum, der nicht nur fantastisch ist (wie in gewissen Formulierungen von Borges), sondern auch auf modernste Art **mechanisch**.

Die von Mariotti entworfenen und ausgeführten Skulpturen sind auch **Hyperskulpturen**, in dem sie auf eine zweite, gewissermassen "exponentielle" Ebene der Räumlichkeit und des Bildes zurückführen. Diese Ebene aber - virtuelles, elektronisches oder computerisiertes Erscheinungsbild - ist **unstofflich**. Die Hyperskulpturen sind deshalb auch - mit scharfsinniger Ironie - **Anti-skulpturen**.

Wie schon zu Beginn gesagt, aktiviert Francesco Mariotti - unabhängig von der unvermeidlichen und proklamierten symbolischen Präsenz - eine produktive Wechselbeziehung zwischen Kunst und Technologie, ohne sich von der einen oder andern allein verführen zu lassen. Seine Plastiken sind harmonisch und einleuchtend, aber nicht nur das; auf ihre Art leben sie auch, um eine Installation und ein technologisches Fantasieprodukt zu unterstützen.

Die Maschinen, die er entwirft, lieben es, sich in einer Form, beziehungsweise einer dreidimensionalen Figur zu verstecken; ohne diese **Form** ergäben sie keinen Sinn.

Kunst und Technologie werden so zu zwei "Regeln des Spiels", denen man sich nicht entziehen kann, wenn man

die Bewegungen und Strukturen der **"neuen Roboter"** identifizieren will.

In einem Land und in einer Kultur, die es während Jahrhunderten verstanden hat, in grossem wie in kleinem Massstab die Mechanismen zu ordnen, die dem unwiederbringlichen Fluss der Zeit eine feste Form geben, kann Mariottis Werk als aktuelle und definitive Metapher gelten.

Der Künstler wünscht aber - viel einfacher und wie es Künstler immer gemacht haben -, dass wir einen Augenblick lang die Mechanismen, Empfindungen und Paradoxe jener Welt, ihrer Veränderungen und schwingenden Wiederholungen anschauen, die er sieht und die er uns zu sehen auffordert.

November 1988

Vittorio Fagone