

## **Eine schattige Wüste für den völligen Stillstand von Amparo**

Achille Bonito Oliva

Die Wüste der Künstlerin ist der geometrische Garten einer Vorstellung, die von allen Hindernissen befreit und mit der Horizontalität eines klaren Bildes ausgestattet eine bis zum Äußersten gnadenlose Darstellung bietet. Dies impliziert eine riesige Wahrnehmungsebene, auf der das Auge ungehindert um sich blicken und bis in die entlegensten Winkel schweifen kann, bis dorthin, wo die Sonne untergeht und die senkrechte See des Nichts beginnt, jenen Ort, an dem das Auge unmöglich noch mehr aufnehmen kann.

Sards künstlerisches Anliegen ist es, ihr Ödland zu kultivieren und einen Turm zu platzieren, von dem alle Macht ausgeht. Kontrolle bedeutet jedoch nicht die Vorwegnahme einer Szene oder die Prognose über eine zukünftige Wüste, denn definitionsgemäß gibt es jenseits davon nur eine fortdauernde und sich wiederholende gewaltige Weite. Möglicherweise dient der Turm dazu, einen günstigen Aussichtspunkt festzulegen, unseren Blick zu heben und ihn fest auf die äußerste Grenze zu lenken, die letztendlich nicht mehr als die unendliche Verlängerung der Bildoberfläche ist. Vor der Künstlerin entfaltet sich ein Oberflächenödland und verschlingt sie, in ihrem Verlangen Maßstab.

Unerschütterlich versucht die Künstlerin ihre Wüste zu vermessen, jene Unendlichkeit zu erklären, indem sie den goldenen Betrag ihrer Tiefe beschreibt. Nur dann besteht die Wüste, wenn die Künstlerin in der Lage ist, ihre Grenzen zu porträtieren und auszudehnen, nur dann, wenn es ihr gelingt, den existenziellen und philosophischen Raum ihrer Illusion auf eine geometrische Dimension von Perspektive zu übertragen und somit auf eine akkurate und unauslöschliche Vision. Perspektive ist jene Methode, mit der Form ihre beispielhafte Verlängerung findet, die Art und Weise, auf die sich die Künstlerin selbst an ihrer weit reichenden Vorstellung messen und von ihrer Position im Turm ein Bild für andere anlegen kann.

Amparo projiziert die Koordinaten ihrer Wüste, in dem sie Perspektive und den Goldenen Schnitt, die klassischen Mittel der Renaissancekunst einsetzt und den Raum unter Anwendung der euklidischen Lehrsätze zu Symmetrie und Proportion beschreibt. Ein schwarzes Schachbrett bedeckt die schwarze Wüste und enthält die sprichwörtliche Unendlichkeit ihrer Landschaft innerhalb der Grenzen einer kontrollierten Vision. Seitliche Fluchtpunkte vermitteln den Eindruck von Nähe und Ferne und lassen die Oberfläche ein sonderbares Phänomen vorführen, ein Zentrum annehmen, einen Trennpunkt für ihr grenzenloses Terrain.

Eine logozentrische Wüste erklimmt die Bildoberfläche und ihr Rhythmus wird durch die Wiederholung des Schachbretts und dessen identischen und austauschbaren Quadrate gekennzeichnet. Der Raum wird zum Schauplatz von Größenordnung. Durch Einsatz perspektivischer Mittel kann Kunst eine sehr temperierte Wüste schaffen, die innerhalb der Grenzen einer klaren Vorstellung erfasst werden kann, bei der das Auge nicht damit ringt, die äußeren Grenzen wahrzunehmen. Zwischen Himmel und Erde besteht keine Trennung. Die Fläche über und unter dem Horizont verschmilzt zu einer einzigen nächtlichen Dimension, in der alle Wüsten und alle Perspektiven schwarz erscheinen.

Der suchende Blick der Künstlerin konzentriert sich auf die Nacht des Ortes, er untersucht, misst und grenzt ab. Amparo gelingt es, sich ohne zu stolpern durch die Nacht zu bewegen.

In der Tat findet sie die Koordinaten, die sie zum äußersten Rand führen um letztendlich wieder zum Ausgangspunkt zurückzukehren. Amparos entschiedenen Linien machen es unmöglich, sich zu verlaufen. An einem Ort, der für seinen toten Punkt bekannt ist, gelingt es Amparo Pfade zu schaffen, auf denen man sich hinauswagen und wieder zurückkehren kann. Sie hat den Raum in einen geometrischen Garten verwandelt, in einen nächtlichen Ort, an dem die Perspektive einen Kurs bietet und sicheres Geleit garantiert.

Amparo hat die Landschaft von jeglichen Unsicherheiten befreit. Sobald die Nacht wahrnehmbar ist, kann unser Blick langsam über die Länge und Breite wandern und sich am äußersten Rand des linearen Wüstenhorizonts niederlassen. An dieser Grenze, am geometrischen Rand des entferntesten Punktes, befindet sich ein Homunkulus, versehen mit Kopf und Buckel, der sich auf allen Vieren nähert. Die Figur ist ebenfalls von Schwarz umgeben, hat eine kaum erkennbare Kontur und Konsistenz. Sie gleicht einer flüssigen Gliederpuppe, die kaum innerhalb ihrer vagen anthropomorphen Form zu fassen ist. Der geometrische Garten verschluckt die mehrdeutige Form des Wesen, das durch den Hintergrund schweift.

Der Hintergrund wird durch die Grenzen der Tiefe bestimmt, während Amparos Figur durch den *hortus conclusus* der Perspective streift. Der Homunkulus entdeckt seine grotesk anmutende Reflektion auf den glänzenden Feldern des Schachbretts. Er bewegt sich mit dem Gesicht am Boden vorwärts, so, als würde er auf seinem eigenen Spiegelbild grasen. Er erscheint an mehreren Orten in der Wüste, an verschiedenen Abschnitten des geometrischen Gartens. Niemals tritt er in die Mitte des Geschehens, sondern umringt das Gelände so weit weg wie nur möglich, berechnet auf seinem Weg die Begrenzungen und das Areal der Vision.

Offensichtlich hat er niemals denselben Standort. Er nähert sich langsam mit der bestimmten Form seiner instabilen Masse. Ist der geometrische Garten im genauen Tiefenmaß dargestellt von einem Aussichtspunkt der festgelegten Frontalität, so stört ein anderer, widernatürlicher Aussichtspunkt die Larve des Anamorphosen. Der Homunkulus überquert die fixierte Gliederung des Schachbretts, geht mit krummen Rücken über den äußeren Rand, Kopf und Buckel wenig ausbalanciert und zerstört somit die das Ganze beherrschende makellose Ordnung.

Das Schicksal dieser Figur ist bereits festgelegt. Sie ist gezwungen, für alle Ewigkeit um die Grenzen der Vision zu wandeln und niemals in der Lage, den Garten der Lüste zu betreten und niemals den Nektar im Zentrum zu versuchen. Logozentrität hat die Wüste auf eine meisterhafte Weise geteilt. Die starre und lineare Umwanderung zwingt den Homunkulus dazu, sich schweigend zu beugen, zuerst den Kopf, dann den Buckel und die unterschiedlichen Auswüchse seines flüssigen Körpers zu tragen. Dabei folgen alle Körperteile dem Gravitationsgesetz und füllen sich nach und nach mit Flüssigkeit bis zu jenem Punkt, an dem der Ort des größten Gewichts, der Kopf, die Figur zum Umkippen bringt.

Auf der fleckigen und zu gewissem Maß verbrannten Haut des Homunkulus zeigen sich Löcher, Narben und freie Flächen, eindeutige Zeichen von **Anstrengungen** und flüssiger Dichte. Die Künstlerin ackert sich durch die freien Flächen, die ebenso vom Wetter gezeichnet sind wie die restliche Haut. Der Homunkulus scheint sich an seinen buckligen Zustand gewöhnt zu haben bis zu jenem Punkt, an dem er seinen Buckel über den Kopf hebt, ihn hält und ansieht, so als sei er ein großer Ball, den er vorwärts, rückwärts und nach oben

rollen muss. Wachsam umkreist er den äußeren Rand wie ein Akrobat, der seinen instabilen Körper ausbalanciert.

Auf allen Vieren zu kriechen bedeutet, seinen Kurs mit dem Gewicht des Kopfes, seines Bluts und der Flüssigkeit, die von Buckel zu Kopf fließt, zu bemessen. Der Buckel stellt den höchsten Punkt der Figur dar. Er ist der Turm, von dem aus die Weite und Länge der schnurgeraden Begrenzung des geometrischen Gartens zu erfassen ist. Gelegentlich trennt sich die Figur vom Buckel und rollt ihn wie eine Kristallkugel vor ihrem Kopf her, und vielleicht erheischt sie einen Blick in die Zukunft. Die Wüste kann nichts anderes als die Wüste selbst sein, die zwanghafte Wiederholung eines ausgedehnten Raumes.

Sollte es eine Illusion geben, so wird diese eindeutig nicht durch die Perspektive hervorgerufen, welche von der Künstlerin bewusst eingesetzt wurde, um Täuschungen zu verhindern. Die Wüste erscheint in ihrer schwarzen Sanftheit ohne grelles, die Wahrnehmung störendes Licht. Möglicherweise ergibt sich die Illusion durch die Hoffnung des Homunkulus, jenen Winkel zu erreichen, an dem sich die Wüste biegt. Andererseits ergeben sich Verwirrung und Fehler durch das Spiegelbild, das innerhalb des Gitterwerks vollkommen eingebunden auf dem Brett erscheint. Der Homunkulus träumt davon, das Zentrum der Wüste zu erobern, davon, in der Mitte des geometrischen Gartens zu flanieren, in der Hoffnung, auf diese Weise eine andere Dimension von sich selbst zu erfahren.

Lateralität bedeutet, in die flüchtige, voreingenommene Welt zu schauen, einen seitlichen Standpunkt einzunehmen, von dem aus uns Dinge entgehen und wo wir uns von äußeren Kräften beherrscht fühlen, vermutlich aus dem Inneren des geometrischen Gartens heraus.

Bewege sich die Figur zum Mittelpunkt hin, so könnte sie vermutlich eine klarere Gestalt annehmen, würde ihren Buckel abwerfen und ein würdigeres Leben führen. Eine Illusion ist die Reflektion des Verlangens nach Umwandlung zum Konkreten, der Übergang von einer formlosen zu einer mehr definierten und regulierten Gestalt. Der geometrische Garten wird von den Regeln der Vernunft beherrscht, was die Unausweichlichkeit der Wüste bestätigt, innerhalb der er sich bewegt und die Lebewesen enthält. Der Homunkulus beobachtet die innere Leere von einer Randposition aus, schleicht ums schwarze Loch der Vernunft und umkreist das Zentrum mit nomadisch umherziehender Freude.

Die Koordinaten der Perspektive legen eine strenge Reiseroute dieses potentiellen Nomadentums fest und zwingen die Figur, den gezeichneten Linien zu folgen. Die Wüste steht nicht für offenes Nomadentum, reine Bewusstlosigkeit und Richtungsverlust, sondern eher für die Möglichkeit, die Ferne von einem Zentrum aus zu vermessen, das ungestört vor unseren Augen liegt. Das einzige Hindernis, das einzige Hervortretende, mag der Buckel selbst sein, das Identitätsmerkmal des Homunkulus und seines Verlangens nach Abenteuer. Manchmal trägt er ihn in der Hand, aber immer auf der Grenze, und niemals rollt er ihn auf das Zentrum des geometrischen Gartens zu. Der Höckerball folgt dem tiefen Graben der äußeren Begrenzung, ist zu Fleisch geworden und in den Händen seines Herrn.

Die Szene wird von einer Szene jenseits davon abgelöst, in der Apmaro ein frontales Abbild und eine Illusion auf einem weiteren schwarzen Feld als Teil derselben Handlung darstellt, in der die Künstlerin über das Schicksal des Homunkulus entscheidet. Wieder einmal wurde die Wüste in einen geometrischen Garten transformiert, dessen Grenze von der Strenge der Perspektive bestimmt wird. Die Flugbahn der Larven wird mit denselben Stadien und mit denselben steifen Bewegungen dargestellt. Welche Wüste ist nun die Spiegelung welcher?

Welcher Homunkulus ist die Reflektion welches? Welche Perspektive ist die Spiegelung welcher? Welches Schicksal geht welchem voran?

Amparo verdoppelt die Wüstennacht, verlängert die Möglichkeit der Illusion und des Spiegeln und vergleicht beide Flugbahnen, ohne eine der anderen vorzuziehen. Von einer Nacht auf die andere bringt sie das ans Licht, was in der Dunkelheit vorgezeichnet ist. Sie wendet Caspar David Friedrichs Worte "Bring ans Licht, was Du in Deiner Nacht gesehen hast" praktisch an. Die Figuren laufen jetzt, halten an, bewegen sich, eine ist der Schatten der anderen in der Wüste. Die Schicksale sind tatsächlich spiegelartig und frontal, reduziert auf die Darstellung in einer einzelnen Szene, eine die Spiegelung der anderen.

Beide Larven spielen im *horror geometriae* ihrer unterschiedlichen Perspektiven ihre Rolle auf einem Schauplatz von Sprache, der bereits durch den Traum der Künstlerin vorgegeben ist. Eine im Voraus etablierte Ordnung erwartet den Traum der Künstlerin, die Regeln perspektivischer Wahrnehmung, in der jedes Teil aufgenommen und platziert wird, egal ob starr oder fließend, fest oder flüssig, organisch oder anorganisch. Amparo hat ein Handlungs-drama geschaffen, das gleichzeitig das Drama der Erinnerung eines Anderen ist. Die Abenteuer der Verdoppelung und die Illusion erscheinen als Linien zwischen den zwei Homunkuli und ihre Bilder bewegen sich. Das Spiegeln und das Trugbild umschließen die Gegenwart der beiden Figuren innerhalb des Raums von Traum und Fiktion. Ohnehin erinnert uns Wittgenstein daran, dass 'es nichts ändere, es einen Traum zu nennen'.

Die schattenhafte Figur bewegt sich auf dem unerbittlichen Quadrat der Perspektive, die auf dem Schachbrett reflektiert wird, das das Innere des geometrischen Gartens ausmacht, und das gleichzeitig auf der frontalen Wüste dahinter verdoppelt wird: die schattenhafte Figur, der Schatten des Körpers, der Schatten des Schattens. Amparo schafft ein Schattenspiel, bei dem die Bühne von den strengen Regeln der Perspektive bestimmt wird. Ein Ort im Schachbrettmuster, das den Rhythmus von Raumtiefe bestimmt. Im Hintergrund erlebt die von der Künstlerin erschaffene Figur ihre eigenen Abenteuer, und ihre eigene Vergänglichkeit kollidiert mit der geometrischen Präzision der Bühne.

Die Wüste und der geometrische Garten sind eine Bühne, auf der eine doppelte Sensibilität stattfindet. Eine steuert das Schaffen von Raum und folgt den traditionellen Normen der Renaissancekultur, die andere hilft, Larven zu schaffen und folgt dem Diktat des Manierismus und des Barock. Die Szene besteht aus der Überschneidung zweier Augenblicke, an denen die Logozentriker und ihre Gegner einander unerbittlich überschneiden. Amparo erschafft eine Art Metaphysik, in der die Darstellung das Ergebnis einer umfangreichen kulturellen Kontamination ist, die Zerlegung von Sprache bis an die Grenzen des Unmerklichen.

Das Symbol von Raum zerbricht dabei innerhalb der Schattenhaftigkeit des Homunkulus als Ergebnis von Chaos, das den Dingen Gestalt und Widererkennbarkeit raubt. Amparos Bildsprache geht so weit, dass sie den unklaren Körper des Homunkulus so programmiert, dass er bereit ist, Gestalt anzunehmen, so wie die anthropomorphe Gussform, von der Leonardo da Vinci sprach. Die Unbestimmtheit von Gestalt gleicht Musik. Sie besteht aus gefülltem und leerem Raum, aus Klängen und Pausen und geht weit über das Prinzip der Kontinuität hinaus. Amparo schafft eine Art philosophisches Bild, ein gnomenhaftes Schauspiel, aber nicht lichtdurchflutet und abendländisch oder der Überträger von Wissen, das durch den Scharfsinn von Vernunft übermittelt wird, sondern ein Bild das eher zwielichtig und schwarz ist, strahlend und düster wie unser eigener toter Punkt, das Bild eines Lebens voller Irrtümer und Erinnerungen.