

Models and Other Spaces

Milica Topalovic

Once she had asked an architect to design a house for her; she had built his project in canvas as a 1:1 model, then decided against it because a nearby train came too close to the theoretical house. . . . I suddenly saw him inside the colossal volume, a cubic tent vastly lighter and more suggestive than the somber and classical architecture it attempted to embody. I guessed – almost with envy – that this strange ‘enactment’ of a future house had drastically changed him: were its whiteness and weightlessness an overwhelming revelation of everything he did not yet believe in?

Rem Koolhaas, 'The House That Made Mies', *S,M,L,XL*, 1995

Disbelief

There are spaces whose main quality is that they don't appear to be real. Some of them seem to linger on the edge of reality: they may look too simple or too perfect or even too familiar. Or they look slightly imperfect, with some crucial details missing, almost disappearing before your eyes, like a faded image. Others seem to escape reality in the direction of a mental space: they are too particular, obsessive in the way that details and elements are arranged, caught in the grips of individual fantasy, taking on the features of the mind of their maker. And sometimes a space seems to be a pure departure into the unknown, away from the common laws and norms of reality: a new universe of forms and relations.

Model

The reality of a space is brought to question when its attributes contradict conventional experience; for example, when a space or a place seems to be doubled or multiplied, when a place thus comes to act for another place, and the reality of both the original and replica loses credibility. Doubt is also cast on the reality of a space when a time shift is involved, when a space seems to try to enact an event or a setting from the past or in the future.

The space of a model always seems unreal, as it comprises precisely these kinds of time and space shifts; a model always points beyond its specific geographic and temporal coordinates to a different space and a different time. In the space of a model, *here* becomes *there*, and *now* becomes *then*.

Walking In

A model's distance from reality is constructed by creating a certain detachment from the body, a reduction of sensory perception. Architectural models, for example, are small, usually made on a scale that is incongruent with the scale of the human body: they are meant to be apprehended visually, not to be inhabited. Still, the scale of the model doesn't seem to produce a difference in the way its space is perceived. In life-size models (think of the fragile qualities of theatre sets, dioramas or art installations) the sense is that they are not meant to be physically occupied; they, too, are objects of contemplation. The use is indicated, but generally not 'allowed'. The space is ungraspable, fixed between familiarity and distance. The body is tranquil, the eyes and the mind are alert. One walks there as if in a dream.

Looking At

The distance from reality is also constructed by way of a certain mirroring property of models, where a protagonist in the real space is reflected in the model space. In an architectural model, for example, a (white) model figurine serves as a vehicle to transpose oneself from an actual situation to the potential one of the model. In the silhouette of a white figurine,

'I see myself there where I am not, in an unreal, virtual space that opens up'¹ through the provisional, miniature edifice. In turn, the model exerts a sort of a counteraction to the position I occupy. From the standpoint of the model, I don't look back; I seem unaware of myself where I am. The space of a model is always under a gaze, but the gaze can never be directed back. The threshold between the two spaces is impassable, impenetrable.

Reality

In a real space, an unreal one: in a building, a model. Whereas models are seen as imaginary and transient, buildings constitute the idea of reality and permanence. Buildings are real, it might be said, just as there are real spaces and real places and things that concern the real life of men. This is reality understood as the world of facts of material existence, independent of meaning and interpretation. But the idea of reality that is interesting here is not a fixed category. This is the idea of reality as specific to time, to place and to their protagonists, of reality perceived and constructed as a subjective truth or a particular regime of truth.

The idea of a model corresponds to this idea of reality as a construct. To model is to construct, to engage in a creative process – *to mould, to model* – as in forming in clay or wax. This sense of model is close to *image, to form an image of, to imagine, to alter reality*.

Imaginary

To imagine is always to recognise in reality that which is not perceived through senses in a given moment, that which is absent, and even nonexistent. Yet the imaginary is not a realm opposed to the real world as its denial or compensation. It grows among things, from room to room, in the interstice of buildings; it is born and takes shape in the intervals between places. It is the phenomena of the real, of the everyday.² Every concrete situation in the world, every moment is pregnant with the imaginary. Imaginary objects are equally phenomena of reality – a kind of an assemblage of one's impressions and knowledge – reality is their source.

For a possibility of a 'passage' from imaginary to the real, the structure that enables one to grasp imaginary objects from the standpoint of reality is sometimes called analogy.³ Meaning literally *proportion, similarity, analogy or analogia* is an object or icon that stands for something else. (This is rather familiar ground in theology, where descriptions of divine attributes use *via analogia* such as 'God is a rock' or 'Jesus is a shepherd'). Through the processes of the imaginary, an object – an icon, a model, a work of art – ceases to be a thing-in-itself and begins to be imbued with the attributes of that which it represents – it moves beyond itself.⁴

In a Dialogue with Reality

The space of a model is perceived to be on the border between representation and actuality. Like a painting, where the frame, the brush strokes and the cracks in the paint and varnish are imprinted into and merged with the image itself, a model is neither purely material nor a transcendental object. It claims a certain autonomous objecthood, yet this condition is always incomplete. Just as image is always an image of, a model is always a model of. And precisely because it serves as an analogy for another object or condition, it allows for imaginative occupation.⁵ A model can neither be purely real nor pure imagination; there is always a dialectic. It is somewhere on the edge: reality plus or minus something else.

Architecture of the Imaginary

If architecture is a veritable genre of space creation, then the model is fictional. If architecture serves to stabilise, reinforce and build up the structure of the real, models can be understood as the architecture of the imaginary. If architecture can structure our sense of reality, models can loosen and disrupt that structure – revealing the freedom that we have.

Reality, the state of things as they exist in the world and in consciousness, is perhaps more comfortable with things existing in the state of permanence. It is as if the fragility and weakness of physical space, of its architecture, can weaken the very fabric of reality, and permit the imaginary to seep in. On the horizon of reality lies a skyline of paper volumes, cardboard coulisses and canvas cathedrals: everything reality does not yet believe in.

In the Rescue of Reality

Curiously, there seem to be periods in the life of a society when models and their social role take precedence over buildings. For example, the exploration of environments that have qualities of models, such as the 'the room as a work of art', was extremely present in the early twentieth century. A total work of art, where the spectator is immersed in both time and space, emerged in architectonic works by Kurt Schwitters (Merzbau), El Lissitzky (Cabinet abstrait, Pronounenraum) and the De Stijl complex l'Aubette à Strasbourg, among others.⁶ No doubt, such engagement was anything but an accident. In Kurt Schwitters' words: 'In the war . . . everything had broken down and new things had to be made out of the fragments; and this is Merz.'⁷ As if the post-war reality itself called for an intervention: Schwitters called it Merz, but Dada and constructivism essentially meant the same: to construct a new world from the debris of the old, if not in reality than in one's own room.

These works make it clear that the value placed on reality and the conceptions of it, not the medium of representation, are essential. When the building is being built or when its material existence comes to define architecture, as it did in the post-war decades, then 'studies of a hypothesis' are an embarrassment. But in times when buildings seem unreal, when Beaux-Arts for example looks false, or high modernism empty, then the idea and all of its manifestations in drawing, model or building will preempt reality. That is to say, in times of radical change.⁸

Our time and context (of the European West) to a certain extent diminishes the possibility of looking into and representing the future – a condition that Schwitters and El Lissitzky could not avoid. The perception of reality is relatively stable, slow moving; it's the time of a dialogue with reality, rather than remaking it.

In the Museum

It seems today that models as medium of spatial design, but also of critical engagement with the world, are migrating more and more from architecture to art. Whereas physical models in architecture acquire the status of an obsolescent or perhaps romantic modus operandi, contemporary art – and artists such as Guillaume Bijl, Gregor Schneider and Hans Schabus, among many others – continue to deploy the same techniques introduced by Schwitters and the avant-garde. In other words, a model seems to develop a special affinity with the museum.

The relationship of the museum with the world and reality is sometimes, following Michel Foucault's famous analysis,⁹ described as heterotopia and heterochrony, a counter site. This concerns a curious property of the museum of being in the relation to all the other real sites that can be found within the culture, but in such a way as to suspect, neutralise, or invert the set of relations that they happen to designate. In whatever way a museum is understood, as an archive or as a site of public interaction, for example, the site of a museum is essentially a suspension of real time and real place. A museum thus easily embraces a model, for its ability to bind itself to other realities, other spaces.

With Realism
Against Reality
(Guillaume Bijl)

In his urge to establish a direct interaction with reality by means of an art form,¹⁰ Bijl came up with various segments of popular culture, from religion and commerce to exhibiting, as themes for his installations. On numerous occasions he led the visitors to believe that the museum went bankrupt, closed and then was inhabited by other, in his words 'more useful functions', such as a driving school, a fair or a supermarket. Bijl's staged settings are always represented in a third-person, seemingly objective reality where

a beholder is undergoing a sort of cultural treatment, by being exposed precisely to that cultural content the artist wishes to subvert. By placing models of generic popular culture sites precisely in their most unsuspecting location, the museum, Bijl succeeds in creating a distance, turning what was once a stable reality into slapstick.



Anti-Realism
(Gregor Schneider)

It took 18 years of solitary work for Schneider to create a maze of fake walls, rooms-inside-rooms, crawl spaces and dead-ends in a small two-storey building – his own family home in Rheydt, Germany. In one room, the ceiling gradually rose and fell. Another room rotated on its own axis, imperceptibly. Visitors leaving would find the door they entered through now opened onto a gaping hole. Even the sunlight shining through the windows was an illusion.¹¹

The public life of the house was no less fascinating: its various rooms, and occasionally the whole

house, have been reconstructed in museums all over the world. Though the power of the work stems from the fact that the house's spaces, details or even scents are generic and familiar to nearly anyone, *Dead house u r* is a one-man obsession comparable to *Merzbau: a Wunderkammer*, the artist's archive of life and work. There, Schneider constructs his imaginary locus and makes clear that for him nothing can exist outside of it: the house is the model is the world.



Gregor Schneider, *Dead House u r*, 2003
Museum of Contemporary Art Los Angeles



A Journey into the
Center of Reality
(Hans Schabus)

Astronaut (I'll be right there) suspends the conventions of a museum as a social space: upon entering Schabus's dark hole in the museum basement, it is clear that on this journey other rules will apply. He blocks the entrance to the Viennese Secession with a brick wall, leaving as the only entrance a tunnel leading through the branching cellar. Emerging into the main room, a visitor finds himself inside a one-to-one cardboard model of the artist's atelier. The artist often cited the *Third Man* as ghostwriter behind his

journeys: only after searching the darkness can one discover a new world above. For his space travels Schabus also builds vessels, quite literally – boats, spaceships, planes – and his character recurs as fictional hero of space exploration: an astronaut, a miner, a sailor. Clearly, the museum is not more than an accidental station on his trajectory. The purpose of travel is always to break out of reality into the unknown; Shabus proceeds literally, by breaking through the boundaries of the physical space around him.

Gregor Schneider, *Dead House u r*, 2003
Museum of Contemporary Art Los Angeles



Hans Schabus, *Astronaut (I'll be right there)*, 2003
Secession, Vienna/Wenen

Hans Schabus, basement and ground floor installation plans/
plattgronden van installatie kelder en begane grond
Secession, Vienna/Wenen, 2003



Hans Schabus, Astronaut (I'll be right there), 2003
Secession, Vienna/Wenen



Counter Sites

Seen as architectural interventions, the models of Bijl, Schneider and Schabus operate similarly, using scenographic techniques and claiming full autonomy from the architecture of the museum. This is not an *in situ* approach; the models function as insertions of a space within a space and a reality within a reality, the real site and context is the main matter of contestation for the artists. Instead, it is a construction of a counter site, a specific 'other' locus. For this new space of possibilities to materialise, the museum has to vanish. The artists wage a battle against the museum, precisely in order to win an access to reality.

In this seamless passage between the world and the model and between reality and imaginary, the underlying sense of continuity between the two realms becomes apparent: the world is a model that we keep constructing. Each construction, each gesture is a new reality – the great secret of all models. To model is the ability to imagine, and thus the manifestation of the ultimate freedom.

Nederlandse vertaling op p.49

1. Michael Foucault, 'Of Other Spaces, Heterotopias' (1967), <http://foucault.info/documents/heteroTopia/foucault.heteroTopia.en.html>.
2. Michel Foucault, 'Afterword to The Temptation of St. Anthony,' in: James D. Foubion (ed.), *Aesthetics, Method and Epistemology (Essential works of Foucault, 1954-1984, Vol 2)* (New York: The New Press, 1998 [1994]), 106.
3. Jean-Paul Sartre, *The Imaginary* (London and New York: Routledge, 2004 [1940]), 55-93.
4. Artisans of the New Humanity, 'What is an analogon', 25 May 2010, <http://remylow.blogspot.com/2010/05/what-is-analogon.html>.
5. Christian Hubert, 'The Ruins of Representation,' in: Richard Pommer, Kenneth Frampton and Silvia Kolbowski (eds.), *Idea as Model* (New York: Rizzoli, 1981), n.p.
6. Elisabeth Burns Gamard, *Kurt Schwitters Merzbau: The Cathedral of Erotic Misery*, (New York: Princeton Architectural Press, 2000), extract: <http://www.stunned.org/kdeE2.htm>.
7. Dorothea Dietrich, *The Collages of Kurt Schwitters: Tradition and Innovation* (Cambridge: Cambridge University Press, 1993), 6-7.
8. Richard Pommer, 'The Idea of "Idea as Model"', in: Pommer, Frampton and Kolbowski (eds.), op. cit. (note 5), 3-9.
9. Foucault, 'Of Other Spaces', op. cit. (note 1).
10. Guillaume Bijl, *Guillaume Bijl* (Zedelgem: Kunst & Projecten VZW, 1991), 27.
11. Louise Roug, 'This old obsession', *Los Angeles Times*, 30 November 2003.

Ze had een architect eens gevraagd een huis voor haar te ontwerpen; ze had een canvas model op schaal 1:1 van zijn project gebouwd, toen zag ze ervan af omdat een nabije trein te dicht bij het theoretische huis kwam (...) Plotseling zag ik hem binnenin het reusachtige volume, een kubusvormige tent die onmetelijk veel lichter en suggestiever was dan de sombere en klassieke architectuur die hij probeerde te belichamen. Ik vermoedde – bijna afgunstig – dat deze merkwaardige ‘uitbeelding’ van een toekomstig huis hem drastisch had veranderd: vormden de withheid en gewichtloosheid ervan een overweldigende openbaring van alles waar hij nog niet in geloofde?

Rem Koolhaas,
'The House That Made Mies',
S,M,L,XL, 1995

Ongeloof

Er zijn ruimten die voornamelijk worden gekenmerkt door het feit dat ze niet echt lijken. Sommige van die ruimten lijken op de rand van de realiteit te balanceren: ze zien er misschien te eenvoudig uit of te perfect of zelfs te vertrouwd. Of misschien zien ze er een beetje gebrekkig uit, doordat er een paar cruciale details ontbreken, en verdwijnen ze bijna onder je ogen, als een vervaagde afbeelding. Anderen lijken aan de realiteit te ontsnappen in de richting van een mentale ruimte: ze zijn te precies, obsessief als het gaat om de rangschikking van details en elementen, gevangen in de greep van een individuele fantasie, de trekken aannemend van de geest van hun maker. En soms lijkt een ruimte zuiver een vertrek te zijn uit de gangbare wetten en regels van de realiteit naar het onbekende: een nieuw universum van vormen en verhoudingen.

Model

De realiteit van een ruimte komt aan de orde als de attributen ervan de conventionele ervaring loochenen, bijvoorbeeld als een ruimte of plaats verdubbeld of vermenigvuldigd lijkt te zijn, als een plaats dus een andere plaats gaat vertegenwoordigen, en de realiteit van zowel het origineel

als de replica zijn geloofwaardigheid verliest. De realiteit van een ruimte wordt ook in twijfel getrokken, als er sprake is van een soort verschuiving in de tijd, wanneer het lijkt alsof een ruimte een gebeurtenis of setting uit het verleden of de toekomst probeert uit te beelden.

De ruimte van een model lijkt altijd onecht, juist omdat ze dit soort verschuivingen in ruimte en tijd omvat; een model verwijst altijd naar iets waarbij zijn specifieke geografische en tijdelijke coördinaten, naar een andere ruimte en een andere tijd. Hier wordt in een ruimte van een model *daar*, en *nu* wordt *dan*.

Binnenlopen

De afstand tot de realiteit van een model komt tot stand door middel van een bepaalde afstandelijkheid van het lichaam, een reductie van de zintuiglijke waarneming. Maquettes bijvoorbeeld zijn klein, gewoonlijk gemaakt op een schaal die onverenigbaar is met de schaal van het menselijk lichaam: ze zijn bedoeld om visueel te worden begrepen, niet om te worden bewoond. Toch lijkt de schaal van het model geen verschil uit te maken voor de manier waarop de ruimte erin wordt waargenomen. Bij levensgrote modellen (denk aan de fragiele kenmerken van theaterdecors, diorama's of kunstinstallaties) wordt men gewaar dat ze niet bedoeld zijn voor fysieke bewoning; ook zij zijn voorwerpen van contemplatie. Hun gebruik wordt gesuggereerd, maar meestal niet toegestaan. De ruimte is ongrijpbaar, bevroren tussen vertrouwdheid en afstand. Het lichaam is kalm, de ogen en de geest zijn alert. Men loopt daar als in een droom.

Bekijken

De afstand tot de realiteit komt ook tot stand via een bepaalde spiegelende eigenschap van het model, waar een hoofdpersoon in de reële ruimte wordt weerkaatst in de ruimte van het model. In een maquette dient een (wit) figuurtje bijvoorbeeld als een middel om zich zelf te verplaatsen van een reële situatie naar de potentiële situatie in de maquette. In de silhouet van een wit figuurtje, 'zie ik mezelf daár waar ik niet ben, in een irreële, virtuele ruimte die toegankelijk wordt via het tijdelijke miniaturbouwwerk.¹ Het model levert op zijn beurt een

soort weerwerk tegen de positie die ik inneem. Vanuit het oogpunt van het model kijk ik niet om; ik lijk me niet bewust van mezelf waar ik ben. De ruimte van een model wordt altijd aangestaard, maar de sturende blik kan nooit de andere kant op worden gericht. De drempel tussen de twee ruimten is onoverschrijdbaar, ondoordringbaar.

Realiteit

In een reële ruimte, een irreële: in een gebouw, een model. Terwijl modellen worden gezien als denkbeeldig en vergankelijk, vertegenwoordigen gebouwen het idee van realiteit en bestendigheid. Gebouwen zijn *echt*, zou men kunnen zeggen, net zoals er *echte* ruimten en *echte* plaatsen bestaan en zaken die het *werkelijke* leven van de mens aangaan. Dit is de realiteit, opgevat als de wereld van de feiten van het materiële bestaan, onafhankelijk van betekenis en interpretatie. Maar het idee van realiteit dat hier van belang is, is geen vaste categorie. Dit is het idee van de realiteit als eigen aan tijd, aan plaats en aan hun hoofdpersonen, van realiteit opgevat en geconstrueerd als een subjectieve waarheid of een bepaald waarheidsregime.

De idee van het model is in overeenstemming met de idee van realiteit als een constructie. Modelleren is construeren, bezig zijn met een creatief proces – *vormgeven*, *modelleren* – net als bij het boetseren in klei of was. Deze betekenis van model staat dicht bij *afbeelding*, *zich een beeld vormen van*, *zich indenken*, de realiteit veranderen.

Denkbeeldig

'Zich iets indenken' wil altijd zeggen, dat op een gegeven moment iets in de realiteit wordt herkend dat niet via de zintuigen wordt waargenomen, dat wat afwezig is, zelfs niet-bestaand. Toch vormt het denkbeeldige geen domein dat, als zijn ontkenning of ter compensatie, tegenover de reële wereld staat. Het groeit tussen dingen, van kamer tot kamer, in de kieren tussen gebouwen; het wordt geboren en neemt vorm aan in de ruimten tussen plaatsen. Het is het fenomeen van het reële, van het alledaagse.² Iedere concrete situatie in de wereld, elk moment is vol van het denkbeeldige. Denkbeeldige objecten zijn even-

zeer fenomenen in de realiteit – een soort verzameling van onze indrukken en kennis – de realiteit is hun oorsprong.

Met het oog op de mogelijkheid van een ‘overgang’ van het denkbeeldige naar het reële wordt de structuur die ons in staat stelt denkbeeldige objecten te begrijpen vanuit een standpunt in de realiteit soms ‘analogie’ genoemd.³ Overeenkomst, analogie of *analogia* betekent letterlijk *proportie* en verwijst naar een object of icoon dat de plaats van iets anders inneemt. (Dit is tamelijk vertrouwd terrein in de theologie, waar beschrijvingen van goddelijke eigenschappen altijd de *via analogia* gebruiken, zoals in ‘God is een rots’ of ‘Jezus is een herder’). Via de processen van het denkbeeldige houdt het object – een icoon, een model, een kunstwerk – op, een ding op zich te zijn en begint het doordrenkt te raken van de eigenschappen van wat het representeert – het gaat zichzelf te buiten.⁴

In een dialoog met realiteit

De ruimte van een model wordt opgevat als iets dat zich op the scheidslijn tussen representatie en werkelijkheid bevindt. Net als een schilderij, waarbij de lijst, de penseelstreken en de barsten in de verf en het vernis in de afbeelding zelf worden gegrift en erin opgaan, is een model noch zuiver materieel, noch een transcendentiaal object. Het maakt aanspraak op een zekere autonome objectiviteit, maar deze toestand is altijd incompleet. Net zoals een afbeelding altijd een afbeelding *van* is, is een model altijd een model *van*. En juist omdat het model fungeert als een analogie voor een ander object of een andere toestand, kan het bezeten worden door de verbeelding.⁵ Een model kan noch zuiver echt, noch zuiver denkbeeldig zijn: er is altijd sprake van dialectiek. Het is ergens op het randje: realiteit plus of min iets anders.

Architectuur van het denkbeeldige

Als architectuur een waarachtig ruimtescheppend genre is, dan is het model een fictief genre. Als architectuur dient om de structuur van de realiteit te stabiliseren, te versterken en op te bouwen, dan kan het model worden begrepen als de

architectuur van het denkbeeldige. Als architectuur onze realiteitszin kan structureren, dan kan het model die structuren losmaken en ontworpen – en zo de vrijheid onthullen die wij hebben.

De realiteit, de stand van zaken zoals die bestaat in de wereld en in het bewustzijn, is misschien beter af wanneer dingen in een bestendige staat verkeren. Het is alsof de breekbaarheid en de zwakte van de fysieke ruimte, van haar architectuur, het weefsel van de realiteit zelf kan verzwakken en het denkbeeldige er in kan laten doordringen. Aan de horizon van de realiteit ligt een skyline van papieren volumes, kartonnen coulissen en canvas kathedralen: alles waarin de realiteit nog niet gelooft.

De redding van de werkelijkheid

Merkwaardig genoeg lijken er perioden in het leven van een maatschappij te zijn, waarin modellen en hun sociale rol belangrijker zijn dan gebouwen. Het onderzoek naar omgevingen die kenmerken van het model bezitten, zoals ‘de kamer als kunstwerk’, was in de vroege twintigste eeuw bijvoorbeeld uitermate aanwezig. Totaalkunstenwerken, waarbij de toeschouwer wordt ondergedompeld in zowel tijd als ruimte, doken op in het architectonische werk van onder andere Kurt Schwitters (*Merzbau*), El Lissitzky (*Cabinet abstrait, Prounenraum*) en De Stijl (*l'Aubette à Strasbourg*).⁶ Een dergelijke interesse was ongetwijfeld alles behalve toevallig. In de woorden van Kurt Schwitters, ‘In de oorlog (...) was alles kapotgegaan en van de fragmenten moesten nieuwe dingen worden gemaakt; en dit is Merz.’⁷ Alsof de naoorlogse realiteit zelf om een interventie vroeg: Schwitters noemde het Merz, maar Dada en het constructivisme hadden wezenlijk dezelfde bedoeling: het bouwen van een nieuwe wereld uit de puinhopen van de oude, indien niet *in* de realiteit, dan toch in de eigen kamer.

Deze werken maken duidelijk dat de waarde die aan de realiteit wordt gehecht en de opvattingen erover essentieel zijn, en niet het representatiemiddel. Wanneer het gebouw wordt gebouwd of wanneer het materiële bestaan van het gebouw de architectuur gaat

definiëren, zoals het geval was in de naoorlogse decennia, dan wordt onderzoek naar een hypothese géént. Maar in de periode dat gebouwen reëel lijken, wanneer de Beaux-Arts er bijvoorbeeld onecht uitziet, of het hoogmoderne leeg lijkt, dan zullen de ideeën en al haar getekende, gemodelde of gebouwde manifestaties de plaats innemen van de realiteit. Dat wil zeggen, in tijden van radicale verandering.⁸

Onze tijd en context (die van West-Europa) verkleint in zekere zin de mogelijkheid om in de toekomst te kijken en die te representeren – een toestand die Schwitters en El Lissitzky niet konden ontwijken. De waarneming van de realiteit is relatief stabiel, verloopt traag; het is eerder tijd om de dialoog met de realiteit aan te gaan, dan om haar te reconstrueren.

In het museum

Het lijkt alsof het model tegenwoordig, als een medium voor niet alleen ruimtelijk ontwerp, maar ook kritische betrokkenheid bij de wereld, steeds meer van de architectuur naar de kunst migreert. Terwijl het fysieke model in de architectuur de status van een obsoleet of misschien romantische *modus operandi* verwerft, gaat de hedendaagse kunst – en gaan kunstenaars zoals onder (vele) andere Guillaume Bijl, Gregor Schneider en Hans Schabus – dóór met het inzetten van dezelfde technieken als die werden geïntroduceerd door Schwitters en de avant-garde. Het model lijkt met andere woorden een speciale affiniteit met het museum te ontwikkelen.

De positie van het museum in verhouding tot de wereld en de realiteit wordt soms in navolging van de beroemde analyse van Michel Foucault beschreven als die van een heterotopia en heterochronie, een tegenlocatie.⁹ Dit betreft de merkwaardige eigenschap van het museum dat het in relatie staat tot alle andere reële locaties die binnen de cultuur kunnen voorkomen, echter op zo’n manier dat het museum het pakket aan relaties dat die locaties toevallig markeren, verdacht maakt, neutraliseert of omkeert. Op welke manier een museum ook wordt begrepen, bijvoorbeeld als een archief of als een plek voor publieke interactie, een museum is

in wezen een plek waar de reële tijd en reële plaats worden opgeschort. Een museum aanvaardt een model daarom moeiteloos, want het is in staat zich te binden aan andere realiteiten, andere ruimten.

Met realisme tegen de realiteit (Guillaume Bijl) (p. 40)

In zijn drang door middel van een kunstvorm een directe interactie met de werkelijkheid te scheppen, kwam Bijl op het idee verschillende segmenten van de populaire cultuur, van religie en handel tot tentoonstellingen, als thema’s voor zijn installaties te gebruiken.¹⁰ Bij tal van gelegenheden bracht hij de bezoekers in de waan dat het museum failliet was gegaan, was gesloten en vervolgens voor andere, in zijn woorden ‘nuttiger functies’ werd gebruikt, zoals een rijsschool, of een supermarkt. De geënceneerde decors van Bijl worden altijd gerepresenteerd in een ogenschijnlijk objectieve realiteit in de derde persoon, waar een toeschouwer een soort van culturele behandeling ondergaat door middel van blootstelling aan juist die culturele inhoud die de kunstenaar wenst te ontworpen. Door modellen van plekken uit de generieke populaire cultuur in juist de meest overdachte locatie, het museum, te plaatsen, slaagt Bijl erin een afstand te scheppen, waardoor wat eens stabiele realiteit was in slapstick verandert.

Anti-realisme (Gregor Schneider) (p. 41–42)

Het kostte Schneider 18 jaar van eenzame arbeid om een doolhof van valse muren, kamers-in-kamers, kruipruimten en doodlopende ruimten te creëren in een klein gebouw van twee verdiepingen, het huis van zijn eigen familie in Rheydt, Duitsland. In één kamer verliet het plafond geleidelijk van hoog naar laag. Een andere kamer draaide onmerkbaar om zijn eigen as. Vertrekende bezoekers kwamen erachter dat de deur waardoor ze waren binnengekomen nu uitkwam op een gapend gat. Zelfs het zonlicht dat door de ramen viel was een illusie.¹¹

Het openbare leven van het huis was net zo fascinerend: de verschillende kamers, en af en toe het hele huis, zijn nagebouwd in musea

overal ter wereld. Hoewel de kracht van het werk voortspuit uit het feit dat de ruimten, details of zelfs de geuren van het huis generiek zijn en bijna iedereen bekend voorkomen, is *Dead House* een eenmansobsessie die zich laat vergelijken met *Merzbau*: een *Wunderkammer*, het archief van het leven en werk van de kunstenaar. Dit is waar Schneider zijn denkbeeldige *locus* bouwt en duidelijk maakt dat er voor hem niets daarbuiten kan bestaan: het huis is het model is de wereld.

Een reis naar het centrum van de realiteit (Hans Schabus) (p. 43–44)

Astronaut (I'll be right there) schort de conventie op dat een museum een sociale ruimte is: bij binnenkomst in Schabus’ donkere hol in de kelder van het museum is het duidelijk er voor deze reis andere regels gelden. Hij blokkeert de toegang tot het Weense Secession met een muur van baksteen, zodat de enige overgebleven ingang een tunnel is die door de zich vertakende kelder loopt. De bezoeker komt uit in de grote zaal en bevindt zich binnenin een kartonnen model, schaal 1:1, van het atelier van de kunstenaar. De kunstenaar noemde ‘The Third Man’ vaak de ghostwriter achter zijn reizen: pas nadat het duister is doorzocht, kan erboven een nieuwe wereld worden ontdekt. Schabus bouwde ook letterlijk voertuigen voor zijn ruimtereizen – boten, ruimteschepen, vliegtuigen – en zijn personage komt steeds terug als een fictieve held van het ruimteonderzoek: een astronaut, een mijnwerker, een zeeman. Het museum is duidelijk niet meer dan een toevallige halte op zijn traject. Het doel van reizen is altijd om uit de realiteit te breken, naar het onbekende; Schabus gaat daarbij letterlijk te werk, door de grenzen van de fysieke ruimte om zich heen te doorbreken.

Tegenlocaties

Wanneer ze worden gezien als architectonische interventies werken de modellen van Bijl, Schneider en Schabus op dezelfde manier, door scenografische technieken te gebruiken en aanspraak te maken op een volledige onafhankelijkheid van

de architectuur van het museum. Dit is geen *in situ* benadering; het model fungeert als inzetstuk van een ruimte in een ruimte en een realiteit in een realiteit, de werkelijke locatie en context zijn voor de kunstenaar het meest een kwestie voor disput. In plaats daarvan is het een constructie van een tegenlocatie, een specifiek ‘andere’ *locus*. Wil deze nieuwe ruimte van mogelijkheden materialiseren, dan moet het museum verduijzen. De kunstenaars gaan de strijd aan met het museum, juist om toegang te krijgen tot de realiteit.

In deze naadloze overgang tussen de wereld en het model, tussen de realiteit en de verbeelding wordt de onderliggende betekenis van de continuïteit tussen de twee domeinen duidelijk: de wereld is een model waar we aan blijven bouwen. Elk gebouw, elk gebaar is een nieuwe realiteit – het grote geheim van alle modellen. Het vermogen te verbeelden. Het is daarom de manifestatie van de ultieme vrijheid.

Vertaling: InOtherWords, Maria van Tol

1. Michael Foucault, ‘Of Other Spaces, Heterotopias’, 1967; <http://foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heterotopia.en.html>.
2. Michel Foucault, ‘Afterword to The Temptation of St. Anthony’, in: James D. Foubion (red.), *Aesthetics, Method and Epistemology (Essential works of Foucault, 1954-1984, Vol 2)* (New York: The New Press, 1998 [1994]), 106.
3. Jean-Paul Sartre, *The Imaginary* (London & New York: Routledge, 2004 [1940]), 55-93.
4. Artisans of the New Humanity, ‘What is an analogon’, <http://remylow.blogspot.com/2010/05/what-is-analogon.html> (bekeken 25 mei 2010).
5. Christian Hubert, ‘The Ruins of Representation’, in: Richard Pommer, Kenneth Frampton en Silvia Kolbowski (red.), *Idea as Model* (New York: Rizzoli, 1981), z.p.
6. Elisabeth Burns Gamaud, *Kurt Schwitters Merzbau: The Cathedral of Erotic Misery* (New York: Princeton Architectural Press, 2000); fragment: <http://www.stunned.org/kdeE2.htm>.
7. Dorothea Dietrich, *The Collages of Kurt Schwitters:*

Tradition and Innovation (Cambridge: Cambridge University Press, 1993), 6-7.

8. Richard Pommer, 'The Idea of "Idea as Model"', in: Pommer, Frampton en Kolbowski (red.), op. cit. (noot 5), 3-9.

9. Foucault, 'Of Other Spaces', op. cit. (noot 1).

10. Guillaume Bijl, *Guillaume Bijl* (Zedelgem: Kunst & Projecten VZW, 1991), 27.

11. Louise Roug, 'This old obsession', *Los Angeles Times* (30 november 2003).