

17	A Conversation Between Nicolaus Schafhausen and An Te Liu
35/89	More Air! More Light! / Mehr Luft! Mehr Licht! Vanessa Joan Müller
45/93	Poison in the very air we breathe Astrid Mania
102	Appendix

pp. 4–7: *Pattern Language: Levittown (red)* and *Levittown (white)*, 1999
Inkjet print on vinyl

pp. 8–11: *Pattern Language: Tantric (gold)* and *Tantric (mauve)*, 2005
Ultrachrome print on Tyvek

pp. 12–13: *Pattern Language: Levittown (seafoam)*, 2007
Silkscreen ink on paper

A Conversation

Between Nicolaus Schafhausen and An Te Liu

You studied and teach architecture and are exhibiting at the Architecture Biennale in Venice. On the other hand you work as a visual artist and explore territories of visual art systems. What does the narrow network of the art system mean to you and your work?

I began teaching architecture at around the same time that I started to make art. Initially, both activities re-linked me to my academic background in art history and architecture and interests I had been pursuing as a student. This was important personally, because after a brief period working within the mainstream design profession, I realized that I wasn't so much interested in commercial architectural practice; it seemed too practical to me. I studied architecture at SCI-Arc in Los Angeles, which was a great, not too practical place. I would say that we were more interested in exploring the cultural and theoretical dimensions of the discipline – often we were not designing buildings, but things around and about the built environment. We read a lot and made things up. Also, we were in the recession of the early to mid 90's – no economy, no real jobs, not much building going on. It was a good time to develop some critical questions, and experiment on one's own. Thinking about it now, this experience led naturally to working within the realm of art. To me, there is a fundamental aspect to being a visual artist that also applies (in varying degrees) to being a student or an academic – your work stems from independent research. This is an aspect of the art system that I feel comfortable with. You make up your own problem, strategies for tackling it, your means and materials and forms of representation, and that is your work.

Do you feel less restrained by the 'market' working as visual artist than as an architect? Architecture is usually dictated by the builder-owner.

Short answer: Yes. You are right about the builder-owner, and then there is the building code, the inspector, zoning bylaws, the neighbourhood committees and so on. One doesn't often get to choose what to build and then there is much mediation as to how anything gets built. Both art and architecture have their markets and are dependent on the economy. Both have their clients and their budgets and their forms of subsidy. There are practices that are more market driven than others, but at the core, architecture is a service profession while art fundamentally is not. It is a bit of a cliché, this idea of the 'freedom of the artist', but I think it is accurate. Having been curated/commissioned by you, for example – you have a project idea, I have an idea for your project, we discuss, you understand and say "good", and we go ahead. The logistics, contingencies and degree of autonomy are different in a non-art context.

Where do you locate the boundary between visual art and architecture? How does the one influence the other in your work?

It depends. From a purely creative/intellectual perspective the two can be quite similar pursuits, both being critical and self-reflexive. Both are also good at appropriating from any and all fields in the formulation of a project or idea. An instance of this would of course be art's preoccupation with architecture in recent years... but art will probably move on to something else soon. You could also say, in a basic sense, that the boundary might lie between the useless and the useful, architecture

being thought of, in the end, as useful. I'd say in general that ideas relating to function – architectural or otherwise – have been important to my work. I look at functions and their underlying cultural assumptions and ambitions – what something is supposed to do, how, and why? It is especially interesting to me when function, idea and aesthetics come together, and how strange, paradoxical – and telling – this whole set of relations can be. A seemingly straightforward functional imperative is often more complex and, working in a kind of trans-historical way, I look for related functions, discourses and material manifestations across time that inform each other in illuminating ways. I've always liked how Greil Marcus wrote *Lipstick Traces: A Secret History of the Twentieth Century* (1989), linking seemingly disparate characters, events, and places and coming up with all these great alternative understandings.

When I began the first air purifier piece I had recently seen Todd Haynes' *Safe* (1995), where Julianne Moore plays a depressed suburban housewife who gets environmental illness. Then I started noticing all these used and discarded purification machines in thrift stores. Pretty soon a lot of associations started to conflate. The machines brought to mind the abstract, purist forms of Le Corbusier and the International Style, as well as early modernism's rhetoric of hygiene (which was also a strategy for promoting a visually 'pure' architectural style). Fast forward to late 20th century domestic appliances, our more current concerns for wellness, and the related responses and repercussions. A socially and aesthetically progressive ideal seems to have somehow evolved into something quite different, raising questions about how we think of progress today.

To modernism, abstraction meant an absolute belief in progress. Do you think in these categories?

I don't think in these categories but it is pretty fascinating to know that people did, at various times and for different purposes. Probably like many, I'm both wary of and nostalgic for this kind of absolute belief. Being multivalent can sometimes be a drag.

Which do you feel is more abstract, art or architecture?

Maybe we could ask which is more real? Why, and how? A close friend of mine went to Japan a few years ago and stayed in a weekend home designed by Shigeru Ban, who is well known for his radically sparse designs. Starting from more familiar notions of domesticity, all the programmatic functions are reduced and rearranged so that you end up with this diagram that is quite removed from everything most people associate with habitation. Apparently the client for the home, himself this cool fashion designer from Tokyo, and despite having chosen Ban, flew into a rage when he saw the completed house, screaming, "What the hell kind of house is this? There are no walls, the toilet is in the living room!" I asked my friend what he thought of the house and he said that it was conceptually compelling, but also that it *hurt*. What did that mean? In the two days staying there he and his family all received injuries from the house – he smashed his head on an oddly positioned lintel, his young daughter ran into an invisible plate of glass surrounding a mysterious void in the floor, his wife fell down the stairs because there was no rail and so on. So you could say that architecture is inherently abstract and fertile ground for further abstraction, but in the end a building is really real. It is and has to be, in all these concrete ways.

To what extent is your work influenced by or related to the ideas of the Bauhaus?

My work often involves a rereading of passages from the history of modernism and the Bauhaus is clearly an important one. In my recent photographs made for the *Style and Epoch* (2008) exhibition, I thought about the Bauhaus a lot, since I was making constructions out of common, mass produced 'assemble-it-yourself' furniture, the kind one finds everywhere these days. Part of the Bauhaus agenda placed a lot of faith in the evolution of industrial techniques – we would be freed from the stylistic and methodological tyrannies of the old world. Design would become more progressive and more democratic. I think of today's situation as being in some ways an

apotheosis of these early ambitions in that we have global access to inexpensive and fairly decently designed furniture. Most of it you could describe as quasi-modernist and this has as much to do with taste as it does with the economics of production and flat-pack shipping. But of course the Bauhaus was also a complex place that emphasized craft and artisanal techniques. The hand was on the cusp with the machine, and this is also interesting to think of in present terms, how we conceive of our relationship to craft and technology today.

How does style relate to epoch, to what extent does epoch influence style regarding architecture, visual art, and design? And where are we today in this epoch-style structure in your opinion?

I took the title *Style and Epoch* from a treatise by the Russian constructivist Moisei Ginzburg written in 1924. For him, a style blossoms from the precisely definable cultural landscape of its own epoch; it flourishes and then withers away. In his epoch, he thought that the mechanisation of production engendered the essential conditions that would give rise to a new style. This seems charmingly straightforward to us now, I think. How do we go about defining the contemporary cultural landscape? Maybe this is less simple in our 'post-everything' circumstance (industrial, modern, colonial, structural, etc.), or could that be a way of characterising our epoch, however imprecise? Our current scene is very much dominated by information, media and communications technologies and this shapes the way we think and perceive the world. But is there a general stylistic correlation with the ensuing pluralistic landscape of mass customisation and so many niche tastes and interests? It's difficult to identify one.

Your piece for the Venice Biennale, Cloud (2008), seems to me an aesthetic translation that could allude to a certain cynicism regarding architectural discourses about so-called 'sustainability' in building (ecology, efficiency, etc.). Is it a metaphor for today's zeitgeist?

Cloud is made from many, many environment-improving devices from around the world

and for me it has several possible allusions. Yes, in recent times we've become very eco-focused and no one would dispute the need for sustainable, ecologically responsible buildings. Today's zeitgeist is a bit like yesterday's zeitgeist though – ecological arguments have been around for some time. For the early modernists, the call for sunlight and fresh air was also related to an aesthetic agenda. This time around it is almost the opposite, because the advocates aren't necessarily so aesthetically invested. Instead, there are moral and economic imperatives and a more attenuated concern with personal health. It's good that we know what we know – what is bad for the world, what is bad for us – and we are acting on it. These issues are being addressed through technical means that are easy to promote and embrace, positivists that we are.

Forty years ago, Reyner Banham speculated (with a bit of sarcasm) that our environmental technologies were becoming so sophisticated that some day soon we wouldn't even need houses anymore – we could live in these engineered 'enviro-bubbles' and be totally fine. Of course, we still have our houses but it does seem true that most of us are more invested in our appliances and devices than the constructions that house them. We can really get into the wireless built-in stereo system, the high efficiency heat pump, the low flush toilet, etc., but maybe we don't spend that much time wondering why we chose to live in a neo-Georgian house as opposed to the Tudor next door. There's no technical consideration or allure there.

The idea of cleanliness and general consciousness of stylistic purity promoted functionalism in modernist architecture and design. Has functionality turned into an illusion of cleanliness nowadays, thus turning functionality into its opposite? Does Cloud disfunctionalise the appliances by turning them into a metaphor for what they are supposed to combat?

All functions taken to their extreme can become a bit dysfunctional. In *Cloud* the appliances are operating – ionisers, purifiers, sterilisers, and these newest machines that work by modifying oxygen into ozone molecules which are supposed to cleanse air of germs

and pollutants. So functionally speaking, *Cloud* is operating to excess. I do think that these machines perform their roles, but our relationship to them is complex, and part of it is for sure psychological, so there is what is actually happening versus what we think or feel is happening. Placebos can be quite effective as well. For me the metaphorical content revolves around questions of fear, hope and control.

Is the use of these devices possibly a paradox?

In some ways, yes. The production, consumption, and seemingly rapid discarding of them is probably not that good environmentally in the first place, so maybe if we didn't make so many things like these we wouldn't need them so much. Also, I liked this headline I saw from some years back, that said "Clean Living can be Bad for You." It appeared that all the anti-bacterial soaps and such were in fact weakening our immune systems and making us more susceptible to allergies and other ailments. But the most basic question is maybe kind of an epistemological one: How do we know and how do we act, and then how do we know? Empiricism, mysticism, fact and faith. This is a theme I'm exploring in a current work that involves surveillance-type footage of particulate matter in the exhibition space, which is then relayed in large scale live and time-delayed projections.

Cloud is also clearly iconographic.

When I began working on *Cloud*, it had no name, but I had two genres in mind, both relating to futurist imaginaries of the 20th century. On the one hand, there were images culled from visionary architectures and urbanisms of the last fifty years – I had always been interested in the Metabolist movement and more recently became familiar with the speculative work of Yona Friedman. Visionary schemes have a way of becoming iconographic, and part of their power comes from a certain impossibility of their existence. I also visited *Habitat*, the experimental housing project by Moshe Safdie, done for Expo 67 in Montréal – a radical project that was actually realised. It was pretty amazing, a brave new world. What happened to those? Visionary schemes also often have a habit of wanting to

defy gravity, so I was looking at science fiction, which is an interesting modern genre in that often dark, dystopic dimensions arise from our ambition and ideals – the best laid plans go awry, or become distorted for the worse. Also, people and things are very clean in outer space. So the iconography is mixed but the thematics came together with the machines in an interesting way.

What will you work on next?

I'm thinking about it...

More Air! More Light!

Vanessa Joan Müller

Le Soleil et l'Ombre, a drawing by Le Corbusier, equates light and shadow respectively with emerging modernity and regressive traditionalism. It pitches a row of cramped houses with narrow muntin windows, dormers and courtyards full of nooks and crannies against a spacious modernist housing block in the centre of a park. The picturesque historic town is overshadowed by darkness, whereas the 'machine for living' – an epitome of the modernist credo – is flooded with light. Improving the living conditions of the impoverished classes by way of better lighting and air circulation was an essential premise of New Architecture, whose most eloquent manifestation might be Le Corbusier's utopian design of *La Ville Radieuse* – the Radiant City.

The call for better circulation of air was a point of departure for innovations in urban planning ranging from garden cities to housing blocks, while the medieval city, with its small parcels of land, soon became associated with an antiquated urbanism. The French director Jacques Tati paradigmatically plays out this dichotomy, although in his films it is precisely the organic structure of the historic town that – against a backdrop of automated, sparkling clean and dystopian glass cubicles – becomes a place of longing. *Mon Oncle* (1958) features a bizarre Bauhaus setting with a surreal life of its own, while *Playtime* (1967) unfolds in a hostile city whose Kafkaesque bureaucratic structure is echoed by seemingly endless glass facades. The image of Paris projected by *Playtime* comes quite close to Le Corbusier's postulates in the *Athens Charter*, substantiating the film's reputation as a critique of the cold functionalism of modernist urban visions. Here, historic Paris

is but a far away reflection in glazed monoliths. Tativille, the film's titanic stage set, anticipates clinically clean office quarters whose faceless architecture is entirely dedicated to investment and profit, or urban projects such as La Défense, whose concrete slabs now bear the unmistakable signature of forlorn social ideals.

While An Te Liu, who studied architecture and art history prior to practising art, has great consideration for the formal repertoire of modernity, he approaches it with the scepticism of hindsight and knowledge of the societal consequences associated with its implementation. The plea for light and air would eventually evolve into obsessions with hygiene, cleanliness and safety, while the actual built utopia increasingly became a medium of propaganda. And Le Corbusier's leitmotiv – the design of all-encompassing environments according to strictly functional criteria – now finds a late but consequential echo in these obsessions, and the industrial products it has brought forth.

Whether Liu thought of Tati's film sets – with their aseptic interiors, synchronised automobiles, and craze for automation – when making his first sculptures from household devices, in his work a similar sense of fascination and alienation prevails. *Airborne* (2000), which recalls an urban planning model, is composed of more than sixty functioning air purifiers, ionisers and humidifiers intended to improve our indoor climate, cleaning the air by ridding it of detrimental elements. The sculptural assemblage of bright white appliances on a low plinth radiates an elegance commonly associated with modernist design: beauty as the result of clear

form, functionality and freshness. *Airborne* is a serious response to modernism's demand for purity. With its miniaturised living machines, it can be considered a sculptural call for a healthy life. It bears features of the purist aesthetic of New Architecture, where the all-too-perfect relation of form and function tended to acquire a dystopian quality. Indeed, in many modernist schemes housing blocks had to be reduced to a more human scale, so as to counter an affinity with the Fordist ideal of societal efficiency. Accordingly Liu's *Untitled (Complex II)* from 2002, which features an asymmetrical aggregation of white purification machines, uncannily resembles a hybrid of housing complex, campus and factory.

Liu draws a straight line from the hygienic rhetoric accompanying Le Corbusier's designs to contemporary gated communities, where an obsession with rules and regulations, security and self-segregation from a presumably hostile environment conditions the free will of its inhabitants: "In the 1940s Karl Popper argued that the idea of Utopia was untenable because you could never get consensus on the realization of abstract ideals. Instead he called for the elimination of concrete evils, which people could agree and act on. I would say that this idea informs the conception of new towns in both subtle and decisive ways, creating partial, say, inverted Utopias".¹ In *Exchange* (2001), towers composed of fully functional HEPA air purifying units imbue the room with plastic-scented gushes of sanitised air and relentless white noise. An obsession with a safe and healthy interior climate is made physically palpable. It is as though, along with bacteria and other supposedly harmful particles, the installation is intended to remove and filter anything that might threaten one's personal space.

Here we are quite close to familiar science fiction scenarios, where alien bacterial invasions endanger the world, and indeed, Liu's allusions shift seamlessly from historic modernism to fictional futurist scenarios. Assembled from a vast array of household purifiers, ionisers and ozone air cleaners, *Cloud*

(2008) bears an obvious resemblance to an armada of space ships. Reminiscent of interstellar war vessels and modular housing units alike, the work evokes colonies in outer space born from the minds of Hollywood set designers: flying cities of an aesthetic akin to Luigi Colani's amorphous designs from the 1970s. *Cloud* simultaneously recalls Alexander Rodchenko's visionary *Proun* architectures and Moshe Safdie's modular *Habitat* dwellings.

But what is the link, say, between the iconically modernist Weissenhof Settlement and *Star Wars*? First, there is the "less is more" ideology, which, with its spartan, white shaded ideal of beauty, puts functionality at the core of its approach. Second, is the function of air, which while playing a vital role in the promotion of modernist concepts, now becomes a fundamental element of survival in the vacuum of space. Even the clash of cultures, which underpins the dramaturgy of nearly every science fiction movie, is all too familiar to modernity, where it is manifested in open revolutionary class struggle, or in ideological goals advocating the demise of bourgeois placidity.

In the meantime, modernity's revolutionary potential seems to have receded, and looking at architecture from the 1920s and 30s conjures nostalgia for the notion that the built environment is capable of changing life for the better. Designs from the past have iconic status today; they reactivate yesterday's future. Yet a tenet of functionalism, which defines humanity as being preoccupied with the relentless improvement of its everyday environment, best manifests itself in a sphere which today's lovers of vintage design are anxious to differentiate themselves from, namely: Ikea furniture stores. Their German slogan, "Wohnst du noch oder lebst du schon?" ("Still dwelling or already living?") aptly paraphrases a central modernist claim. After all, one achievement of modernity – which has become so common that it no longer betrays its provenance – is the democratisation of design. It is reflected in both Marcel Breuer's Bauhaus furniture and the early designs of Charles and Ray Eames, whose tubular furniture and stacking chairs, with

their lack of ornamentation and use of industrial fabrication methods, were instrumental to the later production of good furnishings at affordable prices. While these pioneers have long since hit the upper price segments of the vintage furniture market, Ikea and its brethren have appropriated these core principles and realised them on a global scale. These products may not look like yesterday's icons, but they do embody the ideal of inexpensive design intended to provide the highest possible quality of living.

Flat-packed furniture based on the DIY principle is a popular subject for aesthetic appropriation and Liu too incorporates it in his microcosm of contemporary modernisms. The photographs in his series *Style and Epoch* (2008) depict mass-produced furnishings in new configurations; here the individual elements conjoin to evoke quasi-constructivist sculptures. Belying their functional purpose, these provisional combinations of furniture fragments resemble early visionary works by Rodchenko or Tatlin. The wooden constructions stand in stark contrast to the blue and red carpets on which they have been erected, while a potted plant refers to the domestic environments for which the furniture is typically intended. In the timeless black-and-white photographs of the same series, the constellations of seemingly familiar modules bear an even greater similarity to historic models such as El Lissitzky's *Cloud-hanger* or the Bauhaus in Dessau.

Style and Epoch (1924) is the title of a treatise by Moisei Ginzburg, in which the Russian constructivist architect contends that a given style arises from a distinct cultural landscape. For Ginzburg, the mechanisation of production, which epitomised founding principles of the modern era, had given birth to a new style. These days we live in an era of global industrial production, which has in turn brought forth its own style: the ready-to-assemble style. Devoid of surplus ornamentation, efficiently packed in cardboard boxes and assembled with ease, today's furniture can be considered a late repercussion of modernist ideals. Indeed, there is an echo of the movement's aspirations of social improvement as well as its artistic programmes, which

advocated for nothing less than the disappearance of art through the negation of the world of objects and an elimination of the sentimentally regressive notion of the house as dwelling place.

In Liu's work the modern era is brought to a soft landing on a fleece carpet and now serves as a construction kit for a possible future. Liu has also created wallpaper, yet another product emerging from the combination of modern design with social improvement theories – from William Morris' colourful prints for the Victorian home to the monochromatic woodchip wallpapers developed in the Bauhaus workshops. Liu's ongoing *Pattern Language* (1999–) series turns aerial views of well known settlements such as Levittown, a suburb in Long Island, into abstract-decorative patterns. Mirrored and multiplied into symmetrical grids, these representations of urbanistic concepts are transformed into an endless and mind-boggling sequence of streets and houses: suburbia as a decorative wall tapestry. Jacques Tati would probably enjoy them – not so Le Corbusier.

¹ An Te Liu in an interview with Aaron Betsky, quoted in *MIX independent art & culture*, vol. 26, no. 2 (Fall 2002).

Poison in the very air we breathe

Astrid Mania

The understanding that culture and disease are interdependent is not new; nor is the notion that disease and faith are related. Recent research carried out by Corey L. Fincher and Randy Thornhill reaffirms how close this link really is, suggesting that the occurrence of infectious diseases bears a direct influence on the emergence, dissemination and diversification of religious beliefs. The study contends that the threat posed by an epidemic encourages hermetic social behaviour and the constitution of small social groups, which in turn shape their own religious practices.¹ In other words: the more infections, the more religions. This could provide a somewhat cheeky explanation as to why religion is on the downturn in societies that boast superior hygienic standards and good medical care. Following this line of thought, the true repercussions of the Enlightenment might well manifest themselves in the subsequent deeds of the great hygienists of the 19th and 20th centuries. And Nietzsche's famous aphorism announcing the death of God would then owe as much to philosophy as to the works of John Roe, inventor of the modern sewer system, or Robert Koch, founder of modern bacteriology and clinical infectology.

Modernity's near-hysterical worship of the goddess Hygieia, who arguably superseded the Christian God, is a recurring topic in the work of An Te Liu. He is specifically interested in ideologies of hygiene and practical notions of purity in the 20th century. To him the urban and architectural utopias of modernism are especially germane, given their obsession with antiseptic environments: while interventions in the urban landscape could lead to an improvement of health standards, they

could also be used as a means of social and political cleansing.

Levittown, a New York suburb built from 1947 to 1951 by the construction company Levitt & Sons, Inc. (who built no less than four planned towns with that name in the USA), is one of the many visible symptoms of modern urbanism's concern for hygiene, particularly when viewed from an ideological perspective. In the early years of this community, non-whites were refused access, while remaining homogeneously white long after. The standardisation of Levittown's population found a parallel in the suburb's construction. Made from pre-fabricated elements, Levittown epitomises the application of mass-industrial production principles to architecture, and for many observers today the suburb still exudes a sterility commonly associated with modern housing. These various considerations conjoin in Liu's *Pattern Language* (1999-ongoing)², a series of coloured wallpaper-like prints in which abstract graphical patterns are based on aerial views of Levittown and other North American suburbs. In this work, Liu undermines several *topoi* of modernity, whether by introducing content into a seemingly pure abstraction or, adopting an opposite strategy, by transforming an environment initially devoid of ornamentation into a decorative pattern. Liu's 'wallpaper' thus appears particularly suitable for adorning the white

¹ Corey L. Fincher and Randy Thornhill, "Assortative sociality, limited dispersal, infectious disease and the genesis of the global pattern of religion diversity" *Proceedings B*, Royal Society Publishing, <http://journals.royalsociety.org/content/500u4v5207hx3635>.

² The kaleidoscopic motif of *Pattern Language: Tantric* (2002), for instance, reprises pictures of suburban housing in the American Southwest.

walls praised by Adolf Loos, opening the door to the “epidemic of ornament” the Vienna-based architect and designer so despised.

For Liu, however, the most eloquent expression of modernity’s drive toward purity is found in the ubiquitous electronic appendages of apartments and office buildings, which carry out the hygienic intent innate to their design. Liu constructs modernist urban landscapes from functioning air purifiers, ionisers and sterilisers, which he assembles on low plinths (*Airborne*, 2000) or piles up into skyscraper-like constructions (*Exchange*, 2001). His recent contribution to the 11th Architecture Biennale of Venice is composed of a large array of purifiers and ozone air cleaners, suspended from above and in full working order – a technoid cumulus hovering over visitors’ heads. Entitled *Cloud* (2008)³, it takes the shape of a floating futurist city, an image familiar from utopian architecture and science fiction movies. Liu furthermore makes a clear reference to the provocations of Reyner Banham, whose book *The Architecture of the Well-Tempered Environment*, published in 1969, advocates the role of domestic technologies, which are considered at least as important as the urban structures they serve.

3 Liu lists the materials of *Cloud* as follows: Amcor Air Processor/Ionisator | BaByliss Air Pur-Clean Air | Bionaire LP-1500 Air Purifier Compact Desk Unit | CM-1 Humidifier | F-70S Air Purifier-Ionizer | Braun Ventronic Typ 4 451 Luftreiniger-Ionisator | Charlescraft Freshaire FA-0/FA-1 Air Purifier | Conair E1 Air Ecologizer | Elektrion II Kompakte Elektroluftfilter | Enaly OZX-A200B Ozone Air Purifier with ozone shock treatment | Fedders Electronic Tabletop Air Purifier-Ionizer | Five Seasons Electronique Purificateur d’air Anti Poussières-bactéries | HeavenFresh Air Purifier w/ anion generator | Holmes Air Purifier/Ionizer HAP-240 | Air Freshener HAP-10 | Melitta Aquamat 50 Luftbefeuchter | Aquamat ELU-6 | Aquamat Turbo/Turbo 2000 Luftreiniger | Aquamat Elektro Luftbefeuchter 25/30 | Luftreiniger Aclimat RR 2000/RB Classic | Aclimat Raumluft-Reiniger RC 50 | Raumluft-Befeuchter Typ RB 50 | Norelco Air Ioniser | Oreck XL Celoc Hypo-Allergenic Electronic Air Machine with Germastat activated charcoal filter | XL/XL Professional Tabletop | XL Professional Signature series | Philips Ecologizer System AC-1002 | 779-F Air Ecologizer | 4000 Air Purifier | Flüster-Luftreiniger Typ HL3419 | Privileg Luftreiniger | Rowenta Airstar Luftreiniger | Surround Air Silent Ionic XJ-2000 | Super Ultrasonic Humidifier SH-800K | Trion TTE 1502A Tabletop | 150 Air Cleaner | Elektronischer Luftreiniger | Venta Luftwäscher-Luftbefeuchter LB 1/LW31/LW41 | Biocomfort Luftbefeuchter-Luftreiniger | Biocomfort - Aquaplus | Luftreiniger LB10/LW 14 | Zibro A 20 Luftreiniger mit HEPA-Filter und Negativ-Ionen | 3Q 377 Desktop Ionic Tower

Liu’s most recent work, *Matter* (2008)⁴, produced during the artist’s residency at Berlin’s Künstlerhaus Bethanien, also deals with notions of cleanliness and contamination; instead of actually purifying his surroundings, Liu focuses on dust, pollen, microbes and other airborne particles, which could be deemed either innocuous or harmful. To do so, he illuminates a small portion of the darkened exhibition space and records it with a surveillance camera. Magnified footage of particulate matter whirling through the air is projected onto large screens. Liu’s use of surveillance technology immediately suggests a hidden danger, a potential threat spotted by the lens. The recording is subsequently split into two stop motion sequences, each broadcast at different speeds: while one projection is presented live, the other is a slowed-down transmission – to the effect that over the duration of the exhibition the time discrepancy, both between the two projections and between the recorded events and their broadcasting, continually increases.

At first sight the setting resembles a scientific experiment aimed at observing and documenting a given phenomenon. But Liu’s simple yet stunningly effective intervention introduces a new thematic complex to the artist’s work: faith. Not so much the religious paradigm, rather our belief in the capacity of scientific models to explain the world – though they ask of most laymen the same ‘leap of faith’ as any mythological cosmology. Liu makes an astute visual and conceptual reference to the data and methods used in astronomical and astrophysical observation; it is therefore no coincidence that his pictures of white particles floating over a black background should look like images of far-away galaxies, nebulae or stars captured by telescopes on earth or in space, and that, in an exhibition context, they should be reminiscent of projections in a planetarium. Liu’s precisely calculated, time-delayed imagery alludes to the fact that, because of the physical principle of the speed of light, these snapshots from outer space, as with the glance we cast to the evening sky, are always a look into the past.

We thus find ourselves in a cultural framework in which science provides seemingly

rational, empirical and mathematically verifiable models, which we accept as functional representations and valid explanations of the world. This is in spite of the fact that it is not easy to corroborate them in our daily lives. Liu’s installation raises questions inherent to the relation between knowledge and faith. Should the Big Bang theory be more persuasive or evident than belief in any divine agency and why should we comprehend time as an absolute measure rather than a causal appendix of space, or even the result of a God-given separation of day and night? This perspective applies to our notions of macrocosm and microcosm alike. The existence of DNA and its constituents of atoms, subatomic particles, protons, neutrons and their even smaller relatives may be proven by way of experiment and tracked by electron microscopes, but these components of our world cannot be observed with the naked eye and, practically speaking, we never sense their existence. In the end we believe in science, and the images, data and measurements it presents.

Liu’s *Matter* thus embodies the notion of the suspension of disbelief, both in an aesthetic context – the piece being first and foremost an artistic work in the shape of a filmic installation – and in its reference to our way of giving credit to complex scientific theories. Just as we must acknowledge a bit of fiction as reality for the sake of entertainment or “poetic faith,”⁵ we have to believe in things that we cannot see if we hope to find our path in this world.

5 As Samuel Taylor Coleridge, who coined the term ‘suspension of disbelief’, would call it.

Mehr Luft! Mehr Licht!

Vanessa Joan Müller

Le Soleil et l'Ombre heißt eine Zeichnung von Le Corbusier, die Licht und Schatten mit Aufbruch in die Moderne und regressivem Traditionalismus gleichsetzt. Auf der einen Seite sieht man dicht aneinander gedrängte Häuser mit kleinen Sprossenfenstern, Gauen und verwinkelten Höfen, auf der anderen Seite erhebt sich im Zentrum einer Parklandschaft eine riesige Wohnanlage modernistischen Zuschnitts. Die pittoresk anmutende Altstadt liegt im Dunkeln, die das Credo der Moderne personifizierende Wohnmaschine hingegen ist von Licht durchflutet. Tatsächlich war die Verbesserung der Lebenssituation der verarmten Bevölkerung durch bessere Beleuchtung und Durchlüftung ein wesentliches Motiv des Neuen Bauens, das in Le Corbusiers utopischem Entwurf einer *Ville Radieuse* vielleicht ihren exemplarischsten Ausdruck findet. Ein anderes Motiv war die Konstruktion skulpturaler Strukturen, die in ihrer radikalen Alterität gebaute Utopie bleiben sollten.

An Te Liu, der Architektur und Kunstgeschichte studierte, bevor er sich der künstlerischen Praxis zuwandte, schätzt das Formenrepertoire der Moderne, begegnet ihm aber mit dem Skeptizismus der zeitlichen Distanz, die um die Konsequenzen dieser real gewordenen Gesellschaftsentwürfe weiß. Die Forderung nach Licht und Luft wurde ja tatügendwann zum aseptischen Hygienewahn und verbunden mit der Forderung nach Sauberkeit und Sicherheit. Die gebaute Utopie wiederum geriet zur Form gewordenen Propaganda. Und was Le Corbusier zum Leitmotiv erhob – der Entwurf umfassender Lebensumwelten nach streng funktionalen Kriterien –, findet selbst noch in der zunehmenden Besessenheit von Hygiene und

Sauberkeit und entsprechenden Produktlinien einen späten, aber konsequenten Nachhall. Dabei war die Forderung nach verbesserter Luftzirkulation tatsächlich Ausgangspunkt stadtplanerischer Innovationen von der Gartenstadt bis zur modernen Blockbebauung. Die mittelalterliche Stadtstruktur hingegen mit ihrer kleinteiligen Parzellierung wurde zum Inbegriff des Überholten. Die Filme des französischen Regisseurs Jacques Tati spielen diese Dichotomie paradigmatisch gegeneinander aus, wobei es hier allerdings gerade die gewachsene Struktur der Altstadt ist, die zum Sehnsuchtsort angesichts maschinengesteuerter, blitzsauberer und irgendwie auch dystopischer Glasbauten avanciert. Was in *Mon Oncle* noch skurrile Bauhaus-Kulisse mit surrealem Eigenleben ist, wird 1967 in *Playtime* endgültig zur menschenfeindlichen Stadt, deren kafkaesk bürokratische Struktur in endlosen Glasfassaden ihr Echo findet. Das Bild, das *Playtime* von Paris entwirft, kommt den Forderungen Le Corbusiers, die dieser in der Charta von Athen skizziert, übrigens sehr nahe, was den Film umso mehr zu einer Kritik an den kalten Funktionalismen moderner urbaner Visionen werden lässt. Das alte Paris mit seinen Sehenswürdigkeiten ist hier nichts als eine Spiegelung aus der Ferne in den Fenstern der gläsernen Monolithen. Tatüville, die superlativische Kulisse für den Film, wirkt wiederum wie die Vorwegnahme jener klinisch sauberen Büroviertel, in denen kalte Investorenarchitektur vor allem Rendite abwerfen soll, oder Sozialbauprojekten wie *La Défense*, in denen sich die Signatur des Sozialen dem Beton markant eingeschrieben hat.

Ich weiß nicht, ob An Te Liu die Tati'schen Kulissen mit ihrem Automatisierungswahn, ihren aseptischen Interieurs und synchron gesteuerten Automobilen vor Augen hatte, als er seine ersten Skulpturen aus Haushaltsgeräten baute, aber der Eindruck von Faszination und Entfremdung stellt sich auch bei ihnen schnell ein. *Airborne* (2000) erinnert an ein Stadtmodell, besteht jedoch aus über sechzig Luftbefeuchtern und Apparaten zur Verbesserung des Innenraumklimas, die die Luft reinigen und von negativen Komponenten befreien sollen. In hellem Weiß gehalten, strahlt die auf eine große Platte montierte skulpturale Anordnung eine Form der Eleganz aus, wie sie sich auch mit modernistischen Lebensentwürfen verbindet: Schönheit als Resultat klarer Formen, Funktionalität, Frische. An Te Lius Entwürfe nehmen den Appell zur gereinigten Form ernst. Als miniaturisierte Wohnmaschinen wirken sie wie ein skulpturaler Aufruf zum gesünderen Leben. Zugleich hat sich ihnen aber auch jene puristische Ästhetik des Neuen Bauens eingeschrieben, die auch heute noch nicht unbedingt auf ungeteilte Euphorie trifft. Wo Form und Funktion eine allzu perfekte Allianz eingehen, bekommen die Architekturvisionen der Moderne in der Tat eine leicht dystopische Qualität. Bei vielen realisierten Bauten wurde der Umfang der Wohneinheiten denn auch auf ein menschenfreundliches Maß reduziert, der die Blockbebauung weniger am fordistischen Ideal gesellschaftlicher Effizienz orientiert erscheinen ließ. Trotzdem sieht selbst eine vergleichsweise kleine Installation wie *Untitled (Complex II)* von 2002 aus diversen Luftreinigern in ihrer kühlen symmetrischen Anordnung weißer Geräte, die an Häuser erinnern, wie eine Mischung aus Campus und Fabrik aus.

An Te Liu selbst zieht durchaus eine Linie von der modernen Eleganz der Corbusierschen Entwürfe zu jenen modernen Gated Communities, bei denen Reglementierung, Sicherheitswahn und Abschottung gegenüber einer als feindlich eingestuften Umwelt auf der freiwilligen Partizipation der Hausbesitzer gründen. „In the 1940s Karl Popper argued that the idea of Utopia was untenable because you could never get consensus

on the realization of abstract ideals. Instead he called for the elimination of ‚concrete evils‘, which people could agree and act on. I would say that this idea informs the conception of new towns in both subtle and decisive ways, creating partial, say, inverted Utopias.“¹

Betrachtet man *Exchange* (2001), eine Serie von Türmen aus HEPA Luftreinigungseinheiten, die konstant in Betrieb sind und den Raum nicht nur mit nach Plastik riechender Frischluft, sondern auch mit ziemlich aufdringlichem weißen Rauschen füllen, wird die Manie des gesunden Raumklimas physisch spürbar. Es ist, als ob mit den Bakterien und anderen vermeintlich schädlichen Partikeln symbolisch auch all das entfernt und gefiltert werden soll, was den eigenen Lebensraum bedroht. Damit sind wir gängigen Motiven des Science Fiction, in denen bakterielle Invasionen von Außerirdischen die Erde bedrohen, eigentlich schon sehr nahe. Tatsächlich gehen bei An Te Liu Bezüge zum historischen Modernismus und fiktive Zukunftsszenarien fließend ineinander über. Seine riesige *Cloud* (2008) aus verschiedenen Luftfiltern und Ionisatoren ähnelt ganz offensichtlich einer Armada aus Raumschiffen. Auch hier dienen alle verwendeten Geräte dem Zweck, die Luft von Bakterien, Staub und anderen schädlichen Einflüssen zu reinigen. Die Anordnung dieser purifizierenden Haushaltsgeräte erinnert an interstellare Kampfschiffe ebenso wie an modulare Wohneinheiten, die sich Set-Designer aus Hollywood für Kolonien im Weltraum ausgedacht haben könnten: Fliegende Städte auf dem modernsten Stand der Technik in einer Ästhetik wie die amorphen Entwürfe von Luigi Colani aus den Siebzigern. Man darf aber auch gerne an die visionären Proun-Architekturen eines Alexander Rodtschenko denken oder Moshe Safdies modulare *Habitat*-Behausungen.

Was aber wäre das Verbindende zwischen Weißenhofsiedlung und *Star Wars*, um es auf einen etwas klischeehaften Nenner zu bringen? Zunächst einmal die Ausrichtung an der klassischen „less is more“-Ideologie, die Funktionalität ins Zentrum stellt, und

¹ An Te Liu in einem Interview mit Aaron Betsky, zitiert in *MIX independent art & culture*, vol. 26, no. 2 (fall 2000).

einem recht spartanischen, vornehmlich an der Farbe Weiß orientierten Schönheitsideal frönt. Darüber hinaus wird jener Sauerstoff als lebensnotwendige Atemluft, der bei den städtebaulichen Überlegungen der klassischen Moderne schon eine wichtige Rolle spielt, in den Raumschiffen der von Invasionen bedrohten Erdlinge endgültig zur Überlebensfrage. Und auch der Kampf der Kulturen, der fast jeden Science Fiction Film dramaturgisch bestimmt, ist der Moderne nicht fremd: entweder offen revolutionärer Klassenkampf oder aber ideologisch untermauertes Streben nach Überwindung bürgerlicher Behäbigkeit zumindest auf ästhetischer Ebene. Ambitionierte Zukunftsvisionen sind beiden Vorstellungswelten jedenfalls gleichermaßen zu eigen.

Das revolutionäre Potenzial der einen hat sich gleichwohl scheinbar verflüchtigt, und die Betrachtung der Architektur der 1920er und 30er Jahre stimmt nicht selten melancholisch angesichts der Vorstellung, mit der gebauten Lebenswelt könne sich auch das Leben selbst positiv verändern.

Designentwürfe der Vergangenheit zählen ja deshalb zu den Wohnikonen der Gegenwart, weil sie trotz ihrer kontextuellen Verschiebung die Zukunft von gestern zu reaktivieren scheinen. Dabei manifestiert sich eine zentrale Idee des Funktionalismus, der den Menschen als ein sein Leben und seinen Alltag ständig optimierendes Wesen definierte, eigentlich gerade in jenem Bereich, von dem sich heutige Liebhaber des Vintage-Designs erschrocken abzugrenzen versuchen: den Möbelhäusern von Ikea, die mit ihrem Slogan „Wohnst du noch oder lebst du schon?“ immerhin ein zentrales modernistisches Anliegen erfolgreich paraphrasieren. Eine Errungenschaft der Moderne, die so sehr Allgemeingut geworden ist, dass man ihr ihre eigentliche Provenienz meist gar nicht mehr ansieht, ist nämlich die Demokratisierung des Designs, die sich in den Bauhaus-Möbeln von Marcel Breuer ebenso spiegelt wie in den frühen Entwürfen von Charles und Ray Eames. Stahlrohrmöbel und Stapelstühle, der Verzicht auf das Ornament und die Verwendung industrieller Fertigungstechniken zielten eigentlich darauf ab, Mobiliar in hoher Stückzahl zu einem erschwinglichen Preis zu

produzieren. Während diese Pioniere längst im Hochpreissegment des Vintage-Handels zuhause sind, haben Ikea und andere das Prinzip übernommen und tatsächlich massentauglich gemacht. Diese Produkte sehen zwar nicht so aus wie die Ikonen von damals, in ihnen realisiert sich aber die Idee des preiswerten Möbels, das vor allem in kleinen Wohnungen optimale Wohnqualität zu bieten verspricht. Über die Tücken des Zusammenbaus dieser Möbel, die auf dem do-it-yourself-Prinzip basieren, ist viel geschrieben worden, und auch auf künstlerischer Ebene sind die Tische, Stühle, Schränke und Regale mit den seltsamen schwedischen Namen mehrfach zum Objekt ästhetischer Anverwandlungen geworden. Auch An Te Liu hat sie seinem Mikrokosmos zeitgenössischer Modernismen eingegliedert. In seinen Fotografien der Serie *Style and Epoch* sieht man massenproduzierte Möbel zum Zusammenbauen in neuen Konfigurationen, bei denen die Einzelteile die Form konstruktivistischer Skulpturen annehmen. Jenseits ihrer funktionalen Bestimmung nähern sich Möbelfragmente in ihrer provisorischen Kombination ersten Versuchen visionärer Architekturideen, wie Rodtschenko oder Tatlin sie entwickelt haben. Holzkonstruktionen heben sich prägnant von blauen oder roten Teppichen ab. Vereinzelt Topfpflanzen verweisen auf das domestizierte Zuhause der Möbelbausätze. In zeitenthobenen Schwarzweiß-Fotografien rücken die Kompositionen aus vertraut scheinenden Modulen noch stärker an ihre historischen Vorbilder heran – den „Wolkenbügel“ von El Lissitzky mag man erkennen, das Bauhaus in Dessau. *Style and Epoch* ist der Titel einer Abhandlung des russischen konstruktivistischen Architekten Moisei Ginzberg, in dem dieser 1924 darlegte, dass ein Stil allein von einer bestimmten kulturellen Landschaft hervorgebracht werde; er gelangt zur Blüte und welkt dann dahin. Fortschritt existiert nur in einem sehr engen technischen Sinn. Die Mechanisierung der Produktion wiederum verkörpert grundlegende Faktoren der modernen Epoche und bringt einen neuen Stil hervor. Wir leben folglich in einer fortgeschrittenen Epoche der globalisierten industriellen Produktion, die ihren eigenen,

den „Ready-to-Assemble“-Stil hervorgebracht hat. In flachen Kartons verpackt, lassen sich mit wenigen Handgriffen halbwegs komplexe Möbel errichten, die in ihrem Design und preisbedingten Verzicht auf aufwändige Dekors wie Spätausläufer jener Ideen wirken, die früher einmal an komplexe gesellschaftliche Fortschrittsideen geknüpft waren und eine Kunst hervorbrachten, die nach nicht weniger als der Abschaffung aller Kunst strebte, die Welt des Gegenständlichen negierte und in der Architektur die Idee des Hauses als Behausung zum sentimentaligen Rückschritt erklärte.

Bei An Te Liu ist diese Epoche sanft im Teppichflausch gelandet und zum Baukasten einer möglichen Zukunft geworden. Und auch der Tapete, einem weiteren Produkt aus der Verbindung moderner Gestaltung mit sozialem Fortschrittsdenken, von William Morris' bunten Drucken für das viktorianische Heim bis zur einfarbigen Raufaser-Tapete aus der Ideenwerkstatt des Bauhaus, hat An Te Liu sich angenommen. Seine Serie *Pattern Language* abstrahiert Luftaufnahmen bekannter Siedlungen wie etwa Levittown, einem Vorort von Long Island, zu dekorativen Mustern mit Rapport. Ausgeschnitten und zu symmetrischen Rastern gefügt, verwandeln sich die stadtplanerischen Ideen in endlos fortsetzbare Abfolgen aus Straßen, Häusern und Plätzen. Suburbia wird zur dekorativen Wandverkleidung. Jacques Tati hätte wahrscheinlich seine Freude daran gehabt, Le Corbusier wohl eher nicht.

Poison in the very air we breathe

Astrid Mania

Dass Kultur und Krankheit einander gegenseitig bedingen, ist keine neue Erkenntnis, folglich ebenso wenig, dass Krankheit und Glauben in einem engen Zusammenhang stehen. Wie eng haben nun die jüngsten Forschungen von Corey L. Fincher und Randy Thornhill aufgezeigt: Demnach scheint das Auftreten von Infektionskrankheiten einen direkten Einfluss auf das Aufkeimen, die Ausbreitung und Diversifizierung von Glaubensvorstellungen zu haben. Die Bedrohung durch Epidemien führe zu einer sozialen Abschottung und zur Abspaltung kleiner Gruppen, die entsprechend eigenständige religiöse Praktiken ausbildeten.¹ Mit anderen Worten, je mehr Infektion, desto mehr Religion. Nun könnte man hieraus den listigen Umkehrschluss bilden und hätte eine recht wegene Erklärung dafür, warum in manchen Gesellschaften mit hohen hygienischen Standards und guter medizinischer Versorgung die Religion im Niedergang begriffen ist. Das Denken der Aufklärung würde dann seinen wahren Niederschlag in den Erkenntnissen und Taten der großen Hygieniker des 19. und 20. Jahrhunderts nehmen und Nietzsches bekannter Aphorismus, der den Tod Gottes verkündet, würde dann lediglich konstatieren, was Ingenieure wie John Roe, der Wegbereiter der modernen Kanalisationstechnik, oder Mediziner wie Robert Koch, der Begründer der modernen Bakteriologie und Klinischen Infektiologie, angerichtet hätten.

Befasst man sich mit der fast schon hysterischen Verehrung der Moderne für die Göttin Hygieia, die entsprechend an die Stelle des christlichen Gottvaters getreten sein dürfte, berührt man die Themenfelder, die An Te Liu seit Längerem schon beschäftigt. Ihn treiben

die Dekontaminationsbestrebungen des 20. Jahrhunderts um, ideologische wie praktische Vorstellungen von Reinheit, exemplifiziert vornehmlich an der, auch utopischen, Architektur der Moderne. Diese bietet sich für eine Untersuchung jener Besessenheit von einer möglichst antiseptischen Umgebung ganz besonders an, denn städtebauliche Maßnahmen können durchaus zu einer allgemeinen Verbesserung der Gesundheit beitragen, aber immer auch im Sinne einer sozialen oder vor allem politischen „Reinigung“ missbraucht werden.

Die New Yorker Vorstadt Levittown, zwischen 1947 und 1951 von der Baufirma Levitt & Sons, Inc. errichtet, die gleich vier US-amerikanischen Planstädten ihren Namen gab, ist nur eines der vielen Symptome für den Reinlichkeitswahn modernen Bauens, gerade auch in ideologischer Hinsicht. So blieb wohl im Ursprung Nicht-Weißen der Zuzug verwehrt, und auch später stellte sich die Bevölkerung von Levittown als recht homogen, sprich überwiegend weiß dar. Zugleich steht die Errichtung von Levittown wegen der Verwendung uniformer, vorgefertigter Module für die Übertragung der Fließbandproduktion auf die Architektur, und so gilt die Vorstadt heute als Inbegriff für die exzessive Sterilität modernen Bauens. All dies fließt in Lius Serie *Pattern Language: Levittown* (seit 1999) ein, verschiedenfarbige tapetenartige Drucke, deren graphisch-abstrakt anmutendes Muster auf Luftaufnahmen eben jener Ansiedlung beruht.² Liu höhlt hier

¹ Corey L. Fincher und Randy Thornhill, „Assortative sociality, limited dispersal, infectious disease and the genesis of the global pattern of religion diversity“, *Proceedings B, Royal Society Publishing*, <http://journals.royalsociety.org/content/500u4v5207hx3635/>.

gleich mehrere Topoi der Moderne aus, wenn er zum einen vermeintlich reine Abstraktion inhaltlich auflädt, zum anderen gewissermaßen die entgegengesetzte Taktik anwendet und eine im Ursprung gänzlich ornamentfreie Umgebung zum Rapport für ein schmückendes Dekor heranzieht. Seine „Tapete“ ist dazu angetan, die von Adolf Loos gepriesenen weißen Mauern zu verzieren und öffnet der von dem Wiener Architekten so geschmähten „Ornament-Seuche“ Tür und Tor.

Den prägnantesten allegorischen Ausdruck für den Drang der Moderne zu Sauberkeit hat Liu jedoch in jenen Geräten gefunden, die den Appendix der Wohn- und Büroarchitektur bilden und auf elektronischem Wege die von der Architektur angestrebte Purifikation vollenden: den Luftreinigern. Er konstruiert aus ihnen modernistische Stadtarchitekturen, wenn er sie auf einem niedrigen Podest arrangiert (*Airborne*, 2000), oder sie werden, wie in *Exchange* (2001), zu hochhausartigen Türmen aufgestapelt. In einem von Lius jüngsten Projekten, seinem Beitrag für

2. *Pattern Language* gehört zu einer fortlaufenden Serie von Siebdrucken, die in unterschiedlichen Drucktechniken, Formaten und Farben auftreten. Sie beruhen sämtlich auf fotografischen Wiedergaben von Vorstädten. So auch *Pattern Language: Tantric* (2002), dessen kaleidoskop-gleichen Muster sich Aufnahmen prototypischer Vorstadthäuser verdankt.

3. Liu listet die Materialien dieser Arbeit wie folgt auf: Amcor Air Processor/Ionisator | BaByliss Air Pur-Clean Air | Bio-naire LP-1500 Air Purifier Compact Desk Unit | CM-1 Humidifier | F-70S Air Purifier-Ionizer | Braun Ventronic Typ 4 451 Luftreiniger-Ionisator | Charlescraft Freshaire FA-0/FA-1 Air Purifier | Conair E1 Air Ecologizer | Elektron II Kompakte Elektroluftfilter | Enaly OZX-A200B Ozone Air Purifier with ozone shock treatment | Fedders Electronic Tabletop Air Purifier-Ionizer | Five Seasons Electronique Purificateur d'air Anti Poussières-bactéries | HeavenFresh Air Purifier w/ anion generator | Holmes Air Purifier/Ionizer HAP-240 | Air Freshener HAP-10 | Melitta Aquamat 50 Luftbefeuchter | Aquamat ELU-6 | Aquamat Turbo/Turbo 2000 Luftreiniger | Aquamat Elektro Luftbefeuchter 25 / 30 | Luftreiniger Aclimat RR2000 / RB Classic | Aclimat Raumluft-Reiniger RC 50 | Raumluft-Befeuchter Typ RB 50 | Norelco Air Ioniser | Oreck XL Celoc Hypo-Allergenic Electronic Air Machine with Germastat activated charcoal filter | XL/XL Professional Tabletop | XL Professional Signature series | Philips Ecologizer System AC-1002 | 779-F Air Ecologizer | 4000 Air Purifier | Flüster-Luftreiniger Typ HL3419 | Privileg Luftreiniger | Rowenta Air-star Luftreiniger | Surround Air Silent Ionic XJ-2000 | Super Ultrasonic Humidifier SH-800K | Trion TTE 1502A Tabletop | 150 Air Cleaner | Elektronischer Luftreiniger | Venta Luftwäscher-Luftbefeuchter LB 1/LW31/LW41 | Biocomfort Luftbefeuchter-Luftreiniger | Biocomfort-Aquaplus | Luftreiniger LB10/LW 14 | Zibro A 20 Luftreiniger mit HEPA-Filter und Negativ-Ionen | 3Q 377 Desktop Ionic Tower

4. Closed circuit-Überwachungskamera, Licht, in der Luft schwebende Partikel, Installation mit zwei Projektionsflächen über einen Zeitraum von 18 Tagen

die 11. Architektur Biennale Venedig, schwebt eine Vielzahl von an das Stromnetz angeschlossenen und einwandfrei funktionierenden Luftreinigern und als technoider Kumulus über den Häuptionen der Betrachter. *Cloud* (2008)³ präsentiert sich als futuristische Wolkenstadt, wie man sie in utopischen Reißbrett-Architekturen und den Weltentwürfen des Science-Fiction-Genres antreffen kann. Konkret bezieht sich Liu hier auf die Vorstellungen eines Reyner Banham, der in seiner 1969 erschienenen Schrift *The Architecture of the Well-Tempered Environment* (auf Deutsch unter dem Titel *Die Architektur der wohltemperierten Umwelt* erschienen) die Rolle der Haustechnik propagiert und deren Infrastruktur er einen größeren Stellenwert einräumt als den baulichen Strukturen selbst.

Auch in Lius bislang jüngstem künstlerischen Beitrag, *Matter* (2008),⁴ der im Rahmen seines Aufenthalts im Berliner Künstlerhaus Bethanien entstand, setzt er sich mit Vorstellungen von Reinlichkeit auseinander. Hier jedoch vollzieht Liu keine tatsächliche Säuberung seiner Umgebung, sondern macht im Gegenteil mit Staub, Pollen, Mikroben und anderen Kleinstteilchen als harmlos oder auch gesundheitsschädlich angesehenen Schmutz zum Zentrum seiner Arbeit: Er leuchtet einen kleinen Bereich des abgedunkelten Ausstellungsraums aus und lässt diesen von einer Überwachungskamera filmen, die dann Bilder der in der Luft schwebenden Partikel auf zwei monumentale Projektionsflächen überträgt. Dass Liu hierfür eine Überwachungskamera wählt, ist nicht ohne Hintersinn, und so suggeriert er von vornherein das Gefühl einer unterschweligen Bedrohung, einer vermeintlichen Gefahr, welche die Linse aufzeichnen wird. Diese Aufnahmen werden in Einzelbilder zerlegt, die jedoch in einer unterschiedlichen Taktung zu sehen sind: Während die eine Projektion das von der Kamera Aufgezeichnete zeitgleich wiedergibt, erfolgt die Transmission auf der anderen mit halber Geschwindigkeit, so dass sich im Laufe der achtzehntägigen Präsentation eine immer größere zeitliche Diskrepanz sowohl zwischen den beiden Projektionen als auch zwischen dem Gefilmten und seiner Übertragung ergibt.

Was An Te Liu hier in Szene setzt, erscheint zunächst wie ein wissenschaftlicher Versuchsaufbau, der allein der Beobachtung und Dokumentation eines bestimmten Phänomens gilt. Doch führt Liu durch diesen einfachen, aber ungeheuer wirkungsvollen Eingriff einen neuen Themenkomplex in sein Werk ein, nämlich den des Glaubens. Nicht jedoch eines religiös motivierten, sondern eines Glaubens an die Welterklärungsmodelle der Wissenschaft, die von den meisten Laien einen ebensolchen 'leap of faith' erfordern dürften wie jegliche mythologisch-motivierte Kosmologie und Metaphysik. So spielt Liu hier visuell und konzeptionell auf die Beobachtungsdaten und -verfahren der Astronomie und Astrophysik an, und nicht von ungefähr ähneln die Bilder der weißen schwebenden Staubpartikel vor schwarzem Grund den Aufnahmen von fernen Galaxien, Nebeln und Sternen, wie sie die leistungsstarken Teleskope auf der Erde oder im Weltall liefern. Lius Projektionen erscheinen im Ausstellungs-kontext fast wie die eines Planetariums. Zugleich ist die streng berechnete und computergestützte Verlangsamung der Bilder hier Verweis auf die Tatsache, dass eben jene Bilder aus dem Weltall, aber auch der allabendliche Blick auf den Sternenhimmel, immer einen Blick in die kosmische Vergangenheit darstellen – wenn man das physikalische Maß der Lichtgeschwindigkeit akzeptiert und sich vor Augen führt, dass das Licht, welches von einem Stern ausgestrahlt wird, für seine Reise zu den Beobachtungsstationen der Erde eine bestimmte Zeitspanne benötigt.

So bewegt man sich, zumindest in dem Kulturkreis, in dessen Kontext An Te Liu arbeitet, in einer Welt, für deren Aufbau die Wissenschaft vermeintlich rationale, empirisch und rechnerisch überprüfbare Modelle liefert, die als funktionierende Abbilder und gültige Erklärungen gelten, jedoch im Alltag kaum überprüft werden können. Lius Installation wirft Fragen innerhalb des Verhältnisses von Glauben und Wissen auf: Warum sollte es einleuchtender oder auch nur einfacher sein, an den Urknall zu glauben als an überirdische weltenschaffende Mächte? Sich Zeit als eine absolute Größe vorzustellen, als kausal an den Raum gebunden oder aber

als das Ergebnis einer göttlichen Scheidung zwischen Tag und Nacht und somit einer kalendrischen Gliederung? Doch betrifft dies keinesfalls nur Vorstellungen vom Makrokosmos, sondern ebenso vom Mikrokosmos. Die DNS und ihre Bestandteile, Atome, subatomare Partikel, Protonen, Neutronen und deren noch kleinere Verwandte lassen sich zwar in entsprechend angelegten Versuchen nachweisen, im Elektronenrastermikroskop betrachten, mit dem bloßen Auge sind die Bausteine unserer Welt jedoch nicht zu erkennen und praktisch erfahren oder erlebt wird ihre Existenz auch nicht. Hier scheinen wir dann doch geneigt, der Wissenschaft zu glauben, den von ihr vorgelegten Bildern, Daten und Messergebnissen.

Mit *Matter* entwirft Liu also auch ein Sinnbild für das Prinzip der 'suspension of disbelief', und zwar sowohl hinsichtlich seiner Anwendung im ästhetischen Kontext, seinem ursprünglich angestammten Platz – denn *Matter* ist vor allen Dingen eine künstlerische Arbeit, eine filmische Installation – als auch seiner Verlagerung auf unseren Umgang mit komplexen wissenschaftlichen Theorien. Denn so wie man zum Zwecke der Unterhaltung oder um des „Vertrauens in die Dichtung“ willen, wie Samuel Taylor Coleridge es bei seiner Formulierung jener willentlichen Aussetzung der Ungläubigkeit nannte, ein Stück Fiktion als Wirklichkeit anerkennen muss, muss man wohl zum Zwecke der Orientierung in unserer Welt an Dinge glauben, die man schlicht nicht sehen kann.