

I wanna dance with somebody

Sven Drühls Gemälde zwischen Vergangenheit und Gegenwart

Luisa Pauline Fink

Sven Drühl hätte seine im Jahr 2006 begonnene, und bis heute fortgesetzte Bildserie großformatiger Landschaftsbilder, die komplett in schwarz gehalten ist, nicht besser als mit „Undead“ titulieren können. Untote sind bereits Gestorbene, die als Wiedergänger zurückkehren. Sie führen ein Nachleben zwischen tot und lebendig, verwischen die Grenze von Vergangenheit und Gegenwart und sind oftmals Überbringer von Botschaften an die Nachwelt. Zombies, Vampire und wandelnde Skelette finden sich in verschiedenster Art in der Literatur, in Fantasyfilmen und Computerspielen, und sind unsterblich, indem sie sich die Lebenskraft von anderen aneignen. Auf die Gemälde von Sven Drühl trifft vieles davon zu: Sie setzen sich aus Fragmenten von Bildern anderer Künstler und Künstlerinnen zusammen und schlagen auf diese Weise eine Brücke zwischen historischer Zeit und aktueller Kunstbetrachtung. Vor allem die Landschaftsmalerei des 19. Jahrhunderts dient Drühl als Vorlage für sein eigenes Arbeiten, so zum Beispiel Werke des französischen Realisten Gustave Courbet, die heroischen Landschaften eines Joseph Anton Koch oder die präzisen, dem klassischen Weimarer Erbe noch verbundenen Gemälde von Edmund Kanoldt. Drühls *Undeads* sind also immer zweierlei und allein schon deswegen beunruhigende Botengänger verschiedener Welten – sie sind Darstellungen von (fiktionalen) Landschaften und sie sind Bilder von Bildern. Es befindet sich eine Art „Chaosstelle“ in jedem von Drühls Gemälden – ein Kippen zwischen Landschaftsbild und Bild vom Bild –, was das Bezugssystem ambivalent und die Bildsprache des nachtaktiven Wiedergängers rätselhaft macht.

Tatsächlich muten die von Drühl gewählten Bildtitel wie eine Art stenografische Geheimsprache an, deren Dechiffrierung die Betrachtenden zu Eingeweihten werden lässt: Die Buchstaben entsprechen den jeweiligen Initialen des motivisch adaptierten Künstlers und geben Hinweise auf die Bildquellen, die Drühl in seine Gemälde einfließen lässt. *T.R.C.D.F. (Undead)*, 2008 ist die Aneinanderreihung der Initialen von Tobias Rehberger und Caspar David Friedrich – eine aufschlussreiche Buchstabenfolge, die auf Drühls Künstlerkollegen gleicher Generation und den romantischen Landschaftsmaler des 19. Jahrhunderts verweist. Drühl verwendete für das Bergpanorama ein Aquarell von Rehberger aus dem Jahr 1992 und übertrug dessen Silhouette in Silikon, und die Binnenstruktur in schwarzer Ölfarbe auf die Leinwand. Die Blumen und Pflanzen im Bildvordergrund sind einer Pflanzenstudie von Caspar David Friedrich aus dem Jahr 1799 entnommen und so vor das Panorama gesetzt, dass beide Bildquellen ineinander übergehen. Wäre nicht jede Anmutung von Naturidylle durch das tiefe Schwarz, das die gesamte Leinwand überzieht, zunichte gemacht, könnte der Eindruck entstehen, man läge auf einer Hochebene auf dem Bauch im Gras und vor einem öffnet sich der Blick auf eine überwältigend schöne Aussicht. Die undurchsichtige, kraftvolle Nachtgestalt verschluckt jedoch jedes Gefühl, das mit dem Blick auf eine Landschaft verbunden sein könnte, und drängt stattdessen die Frage auf, wer oder

was gestorben ist bzw. am Leben erhalten wird. Angesichts von Drühls künstlerischer Strategie, die eine Aktualisierung bereits bestehender Werke rigoros zu ihrem Grundprinzip erhebt, ist dies eine Frage, die sich auch für seine weiteren Bildserien stellt.

Die in weiß gehaltene *Bastard*-Serie (seit 2001), die umrisslinienförmigen Leuchtobjekte mit dem Titel *Neon* (seit 2003) oder die in farbigem Silikon, Öl und Lack gehaltenen Gemälde, die jeweils die Initialen der Motivegeber als Bezeichnung haben (seit 2001), widersetzen sich ebenfalls entschieden dem visuellen Konzept idyllischer Natur. Wiederkehrende Bildmotive – Bergpanoramen, Waldlichtungen und Wasserläufe – locken auf die Fährte pittoresker Landschaftsdarstellungen und führen kurzerhand in eine kalte „Welt der Künstlichkeit“ⁱⁱ, die allerlei Probleme bereitet – etwas, das man sich als Betrachter für ein Landschaftsbild vermutlich nicht unbedingt wünscht.

Drühls Landschaften entstehen seit 2001 kontinuierlich in unterschiedlichen Phasen der Arbeitsintensität, tauchen in motivischen, farblichen oder auch technischen Variationen auf und wieder unter, und bilden auf diese Weise ein komplexes Geflecht von immer wiederkehrenden Bildzeichen. Das persönliche Bildarchiv, das Sven Drühls beständig anwachsender Kartografie von Landschaftsdarstellungen zugrunde liegt, speist sich aus Gemälden, Zeichnungen, Fotografien und grafischen Arbeiten aller Epochen, aus japanischen Holzschnitten der 1930er Jahre, aus Werken zeitgenössischer Künstlerkollegen und -kolleginnen, aus Teppichmustern und seit 2014 auch aus dem Internet. Drühls beständiger Bildtransfer von Versatzstücken unterschiedlicher Systeme in neue – von der Vergangenheit in die Gegenwart, von einem Künstler zum nächsten, vom Internet auf die Leinwand, von seiner eigenen Leinwand zu einer weiteren, und so fort – stellt für Drühl einen wichtigen Ausgangspunkt seiner künstlerischen Arbeit dar:

„Alles wird (...) meinem eigenen Duktus und Stil einverleibt. Bei meinen Gemälden handelt es sich um so etwas wie Remixe bestehender Werke, so wie ein DJ im House- oder Techno-Bereich einzelne Musikstücke neu zusammensetzt oder sie aneinander- und übereinander lagert, um so zu neuen Lösungen zu kommen. Eine Musikrichtung, die mich dabei zu Beginn stark beeinflusst hat, ist der sogenannte Bastard Pop der späten 90er Jahre aus dem Clubkontext, bei dem Musikstücke aus sehr unterschiedlichen Bereichen zusammengemixt wurden, etwa Whitney Houston ‚I wanna dance with somebody‘ mit dem Stück ‚Numbers‘ von Kraftwerk. (...) Für mich hieß das dann, Motive von beispielsweise Caspar David Friedrich mit Tobias Rehberger zu mixen. Das Prinzip ist das Gleiche“.ⁱⁱⁱ

Drühl löst die Vorlagen seiner Landschaftsmotive aus ihrem räumlichen und zeitlichen Kontext, montiert sie zu mitunter unwirklich wirkenden Konstellationen und lässt die Frage nach dem Bezugsverhältnis von Abbild und landschaftlicher Wirklichkeit obsolet werden – zumal die Landschaften in den genutzten Werken teilweise selbst bereits fiktionale

Zusammenstellungen und Erfindungen von Landschaftsansichten sind. Das ästhetische Verfahren der Bildnutzung, -aneignung und -variation ist eines, das in der Geschichte der Kunst und insbesondere in der Landschaftsmalerei weit bis in das 16. Jahrhundert zurück reicht. Drühl spitzt dieses Prinzip jedoch soweit zu, dass die Frage von Autorenschaft auf die Probe gestellt und der Fiktionalisierungsgrad der Landschaften massiv zugespitzt wird. Das „Reale“, das in den Gemälden von Drühl erfasst, zerlegt und wieder neu zusammengesetzt wird, ist in erster Linie die Malerei selbst. Auf diese Weise wird „jedes Gemälde zum diskontinuierlichen Begriff einer unendlichen Serie, wodurch es zunächst nicht in seinem Verhältnis zur Welt auszulegen ist, sondern im Verhältnis zu anderen Gemälden (...)“^{iv}, wie es Jean Baudrillard 1981 über das Prinzip des seriellen Arbeitens formuliert.

Die nicht mögliche oder niemals vorhandene Bild-Autonomie wird von Drühl als Paradigma seines Kunstschaffens vorausgesetzt und zum eigentlichen Bildthema erhoben. Es geht also weder um das Wachrufen und Verlebendigen einer alten romantischen Rezeption der Natur, wie sie etwa von dem häufig verwendeten Vorlagenstifter Caspar David Friedrich entwickelt wurde. Noch spielen mögliche zeitgenössische Auseinandersetzungsebenen mit dem Motiv der Landschaft – wie Fragen zum ökologischen und sozialen Raum oder zur Zivilisation und ihren Grenzen – eine offensichtliche Rolle. Vielmehr wird in Drühls Gemälden dies alles dem ideologisch durchaus überfrachteten Feld der Landschaftsmalerei entzogen. Auf diese Weise werden jahrhundertealte Wahrnehmungserfahrungen abzustreifen versucht – Möglichkeiten der Repräsentation, der Utopie und Empfindsamkeit – und das Motiv als solches bloßgelegt. In Drühls Konzentration auf bildstrukturierende Umrisslinien von Bergen, Bäumen und Pflanzen findet dieser Freilegungsprozess eine anschauliche Entsprechung. Die in Silikon gefassten Umrisslinien, der malerische Farbauftrag in Öl und die mit Lack gefüllten Farbflächen legt Drühl so an, dass sich ein perspektivisch ausdifferenzierter Bildraum ergibt und die weitreichenden Möglichkeiten der Form- und Farbgebung souverän vorgeführt werden. Gleichwohl entsteht ein Eindruck vom „Schwinden aller Tiefe, vor allem der Geschichtlichkeit selbst (...)“^v, der die Landschaftsdarstellungen auf ihr Gerippe reduziert und sie wie leere und zugleich kraftvolle Wiedergängerinnen alter Zeiten wirken lässt. Das Bild der Landschaft wird von allen scheinbar illusionistischen Bezugssystemen entkoppelt, und ein Scheitern alter Bildkonventionen – die immer auch eine kollektive, gemeinsame Sprache bedeuten – zum Bildsujet. Der Literaturkritiker Frederic Jameson hat dieses Vorgehen, das er für postmodernes Kunstschaffen für paradigmatisch hält, mit seinen Überlegungen zum Pastiche auf den Punkt gebracht:

„Hence, once again, pastiche: in a world in which stylistic innovation is no longer possible, all that is left is to imitate dead styles, to speak through the masks and with the voices of the styles in the imaginary museum. But this means that contemporary or postmodernist art is going to be about art itself in a new kind of way; even more, it means that one of its essential messages will involve the necessary failure of art and the aesthetic, the failure of the new, the imprisonment in the past.“^{vi}

Die Gegenwart ist in der Vergangenheit gefangen; im Falle von Drühls Bildern ist es ebenso umgekehrt. Verschiedene zeitliche Ebenen verschränken sich zu einem komplexen innerbildlichen System, lassen die Botschaften der Vorfahren in den Hintergrund treten und sie zu schattenhaften Umrisslinien der Erinnerung werden.

Das Prinzip der beständigen Übersetzung bereits bestehender Bilder in eigene und die daran anschließende systematische Wiederholung und Variation einzelner Bildelemente innerhalb von Werkserien trifft nicht nur auf Drühls Berglandschaften zu. Ab 2005 beginnt er, architektonische Bildelemente mit Darstellungen von Bergen, Bäumen und Pflanzen zu kombinieren. Einige der Arbeiten sind so angelegt, dass zwischen Pflanzen und architektonischer Welt eine scheinbare, innerbildliche Ambivalenz entsteht: Glatte, nahezu bildfüllende Architekturflächen schieben sich vor eine Naturkulisse, die in den Bildhintergrund rückt und nur einen kleinen Ausblick auf pastos gemalte Baumkronen zulässt (*S.D.N.N. II*, 2007). In mehreren Gemälden sind architektonische Fassaden das Hauptmotiv; Grasflächen oder ein Baumgeäst stehen in diesen Werken vereinzelt im Bild und sind Teil einer mitunter surreal anmutenden Szenerie (zum Beispiel *S.D.E.S.H.M*, 2006).

In dem Gemälde *S.D.J.S.* von 2009 wirken die Pflanzen und Bäume wie ein kulissenhafter Schatten ihrer selbst. Sie bilden einen in Grauwerten gemalten Bildhintergrund sowie eine leicht deplaziert wirkende Schilfgrasfläche am Ende eines schwarz gehaltenen Wasserkanallaufs, der als solcher kaum mehr zu identifizieren ist. Drühl setzt in *S.D.J.S.* die Bildkomposition der fotografischen Vorlage des US-amerikanischen Architekturfotografen Julius Shulman (1910-2009) nahezu unverändert um. Durch den hermetisch linearen Bildaufbau und die graphische Reduktion der Hausfassade nimmt er ihr jedoch die glanzvolle Ausstrahlung des großen Aufbruchs in eine (vermeintlich) bessere Nachkriegsmoderne, die Shulman in seinen Fotografien noch wiederzugeben versuchte und zugleich ikonisch stilisierte. Drühls bildlicher Übersetzungsprozess zeugt von der Fragilität solcher Visionen. Er invertiert sie in ein „blind“ gewordenes „Bildfenster“, dem eine neue Zeitlichkeit innewohnt, nämlich, wenn man so will, die heutige. Dies verändert den von Shulman fotografierten Zusammenhang grundlegend und transferiert ihn in ein neues Bezugsverhältnis. Es geht nicht mehr um Utopie und Aufbruch, sondern um einen Rückzug auf innerbildliche Logiken – um die Bildproduktion und -reproduktion, die Bildaneignung und Fragen zu dem Realitätscharakter von Kunst. „(D)as Bild befragt sich selbst und seinen Gegenstand unter Zuhilfenahme der eigenen malerischen Mittel“.^{vii} Dieser Zirkel, der eine Bezugnahme außerhalb der Malerei scheinbar aufgegeben hat, gleicht einem gewissen Bild-Narzissmus, der Drühls Gemälde in einer Rückkoppelung mit gesellschaftlichen Themen der heutigen Zeit verbindet. Die mondäne städtische Aufnahme von Shulman wird auf diese Weise abermals zu einem Dokument einer bestimmten Epoche in der westlichen Welt, aber eben der aktuellen, die um neue Visionen jenseits von Selbstbezüglichkeit und Narzissmus ringt. Auf diese Weise kehrt die Realität unausgesprochen ins Bild zurück – etwas, was sich ohnehin nicht gänzlich tilgen ließe.

Über das Verfahren der Bildadaption und seine subjektive Motivwahl beschäftigt sich Drühl mit gegenwärtigen Themen. Seine geometrisch angelegten Close-ups von städtischen Architekturen weitet er seit 2009 auf eine neue Bildserie aus, in der er Skelettbauten sowie Astkronen scherenschnittartig über die gesamte Leinwand ausbreitet. Baumwipfel und Stahlkonstruktionen bilden auf diesen Gemälden ein filigranes Muster, so zum Beispiel in *S.D.C.G.T I* (2014) und *S.D.N.N.J.M. II* (2013). Die Motivvorlagen der drei Gemälde sind auf ähnliche Weise bildnerisch umgesetzt – ob natürlich gewachsene oder von Menschen erbaute Anordnungen, spielt für Drühl an dieser Stelle keine Rolle. Vielmehr vollzieht er eine Verschiebung hin zu der bildlichen Untersuchung von All-over-Strukturen, die er in schwarzem Lack auf einen oft nahezu monochromen Bildhintergrund setzt. Im Schichtungsverfahren legt Drühl mehrere Lackebenen übereinander an, bis er zuletzt die Verzweigungen aufträgt. Die filigrane Bildanlage lässt, gerade im Vergleich zu den flächig angelegten Architekturansichten, die Gerüstkonstruktionen wie bildliche Metaphern von Netzwerkstrukturen wirken – sie bestehen aus Verbindungslinien, Verzweigungen, Verdichtungspunkten und „dead-ends“; und vermutlich ist es kein Zufall, dass die Cut-out-Strukturen meistens in den Himmel und seine „clouds“ ragen. Man könnte insbesondere mit Blick auf *S.D.N.N.J.M. II* auch an das jahrhundertealte Bildmotiv der Himmelsleiter denken, an einen postmodern interpretierten Auf- und Abstieg zwischen Himmel und Erde, der die urbanen Gerüstanlagen der Moderne einer Umdeutung unterzieht:

„Mit Konzentration und Hingabe entsteht so Kunst aus und über Kunst, die auch als Metapher für die Tatsache gelesen werden kann, dass die Ästhetik der Informationstechnologien immer tiefer in die Erscheinungen der physischen Welt eindringt. Wie selbstverständlich umgeben wir uns mehr und mehr mit Simulationen von Wirklichkeit, an denen wir oft ein ebenso großes Gefallen finden, wie der ursprünglichen Natur.“^{viii}

Dass die Auseinandersetzung mit virtuellen Räumen auf Drühl eine Faszination ausübt, erscheint naheliegend, denn ihre Mechanismen folgen einer räumlichen Überlagerung und zeitlichen Simultanität. Das Internet bietet außerdem ein unerschöpfliches Motivreservoir, das Drühl zunehmend für sein Arbeiten nutzt. Seit 2014 verwendet er Landschaften aus Computerspielen, die ausschließlich virtuell existieren, und reiht sie in sein persönliches Bildarchiv ein. Er kombiniert sie mit Bildvorlagen von Künstlerkollegen und -kolleginnen und schafft auf diese Weise ein Kontinuum von traditioneller künstlerischer „Bildschöpfung“ und computergeneriertem „Bilderzeugnis“ – eine Grenzverwischung, die sich ästhetisch in Drühls Gemälden vor allem jüngeren Datums wiederfindet.

In den seit 2016 entstandenen Darstellungen von Wasseroberflächen (*S.D.G.M.*, 2017) und den vergleichbar angelegten Bergstrukturen (*S.D.S.S. III*, 2016 und *S.D.S.S. II*, 2017) ist die Lackoberfläche in verschiedenen Schichten leinwandfüllend angelegt und, ähnlich wie bei den scherenschnittartigen Baum- und Skelettbaubildern, über höchst differenzierte Cut-outs farblich strukturiert. Das Prinzip der Montage verschiedener Bildquellen wird in diesen

Serien abgelöst von der Verwendung einer einzigen zitierten Bildvorlage. Drühl „zoomt“ gleichsam an die Landschaftsmotive seiner früheren Bildserien heran und richtet seine Aufmerksamkeit auf ihre Oberflächenstrukturen. Feinste Bewegungen von Wasser und Gischt, und Formationen, die der Schnee auf der Berglandschaft bildet, werden zu einem dynamischen Bildaufbau unterschiedlicher Aggregatzustände von H₂O. Auch aufgrund der Farbwahl, die Drühl trifft, vermitteln diese Schnee- und Wasserlandschaften den Eindruck einer progressiven Fiktionalisierung von Natur. Sie bestehen in der Grundkomposition jeweils aus zwei Farbtonwerten und gleichen einer dichten, zusammengesetzten Matrix, die genau so programmiert und von einem bildgenerierenden Computer ausgeführt worden sein könnte. Tatsächlich ist im Fall von *S.D.G.M.* eine virtuelle Textur die Grundlage des Gemäldes. Der Computerkünstler Gerhard Matz hat mit Hilfe von Programmen verschiedene Wellenstrukturen entwickelt und sie Drühl für seine künstlerische Arbeit zur Verfügung gestellt. Virtuelle und „reelle“ Bildvorlagen werden hier ununterscheidbar und thematisieren das Verschwinden des „Realen“ bzw. die Auflösung zwischen „Realität“, digitalen Bildpraktiken und ihren wiederum ganz faktischen Wirkmächten. Dass ein solches Verschwimmen als thematische Metaebene durch das Motiv der künstlich generierten Wasseroberfläche ins Bild gebracht wird, ist charakteristisch für das Vorgehen Drühls.

Sowohl die Landschafts- und Architekturdarstellungen früherer Künstlerinnen und Künstler als auch Bilder aus dem Internet oder Hintergründe von Computer-Games werden in den Gemälden von Sven Drühl zu schematischen Konstrukten und zu unfreiwilligen Komplizen eines „Zeitalter(s) der Gleichzeitigkeit, des Aneinanderreihens, des Nahen und Fernen, des Nebeneinander und des Zerstreuten“.^{ix} Was Michel Foucault bereits 1967 über die sich verändernde Raumwahrnehmung diagnostizierte, gilt für die Landschaften von Sven Drühl in gesteigerter Form. In ihnen kollidieren Raum und Zeit in einer Art flachem Zeitraffer. Es geht um eine Aktualisierung bestehender Bilder und Bildformeln, und womöglich um das am Leben halten des „sozialen Erinnerungsorgans“ (Aby Warburg).^x Die Botschaften der „Undeads“ – der bildlichen Vorfahren, die im Werk von Drühl ruhelos wiederkehren – haben sich jedoch dahingehend gewandelt, dass sie vor allem unsere Gegenwart thematisieren. Die Wiesen, Wasserläufe, Felsen, Berge und Häuser sind in einem grundlegenden Sinne zu entmenschlichten Orten geworden.^{xi} Sie zeigen niemals Spuren von Leben, sind nicht bewohnt oder belebt, und ihnen scheint jede Möglichkeit sozialer Interaktion oder ein Gefühl von gemeinsam geteiltem (öffentlichem) Raum zu fehlen.

Es entsteht ein Bildszenario, das den ebenso gefährlichen wie gekonnten Grenzgang zwischen „high“ und „low“ sucht, zwischen Kunst und Bildklischee, zwischen Autorenschaft und Reproduktion, sowie zwischen vermeintlicher Inhaltsleere und theoretischer Überfrachtung. Drühl selbst beantwortet das Schliddern auf Glatteis, auf das man auf diesem Feld unweigerlich gerät, mit dem Satz: „Ich male im engeren Sinne keine Berge, sondern einen Kommentar zur Bergmalerei“.^{xii} Drühls Gemälde sind also Metamalereien, die einen Tanz zwischen Vergangenheit und Gegenwart wagen; zugleich sind sie das, was „real zu sehen ist, das Kunstwerk“.^{xiii} In dem von Drühl erwähnten Song von Whitney Houston /

wanna dance with somebody stiftet die erste Strophe passenderweise die Zuversicht auf eine bessere Zukunft: “Clock strikes upon the hour / And the sun begins to fade / Still enough time to figure out / How to chase my blues away”. Auch wenn die Zeiten des kollektiven Blues gewiss noch nicht vorüber sind – Drühls Gemälde machen das klassische Genre des Landschaftsbildes erneut zu einem wichtigen Beleg seiner Zeit.

ⁱ Gabriele Brandstetter, *Figur und Inversion. Kartographie als Dispositiv von Bewegung*, in: *Figuration. Beiträge zum Wandel ästhetischer Gefüge*, hrsg. v. Bettina Brandl-Risi, Wolf-Dieter Ernst u. Meike Wagner, München 2001, S. 190.

ⁱⁱ Reinhard Spieler, *DJ Bastard*, in: *Sven Drühl. Artistic Research*, hrsg. v. Oliver Zybok (Ausst.-Kat. Zeppelin Museum Friedrichshafen u. Museum der Stadt Ratingen), Bielefeld 2006, S. 14.

ⁱⁱⁱ Sven Drühl, zit. n. Peter Forster, *Die Bilder des Sven Drühl*, in: *Sven Drühl. Werke 2001-2013*, hrsg. v. Gerhard Finckh (Ausst.-Kat. Von der Heydt-Kunsthalle, Wuppertal), Bönen 2013, S. 9/10.

^{iv} Jean Baudrillard, *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, St. Louis 1981, S. 104, zit. n. Hal Foster, *Die Crux des Minimalismus*, 1986, in: *Shapes and Positions*, hrsg. v. Veit Loers, Klagenfurt 1993, S. 149-167.

^v Frederic Jameson, *Periodizing the 60s*, in: *The Sixties without Apology*, hrsg. v. Sohnya Sayres u.a., Minneapolis 1984, S. 195.

^{vi} Frederic Jameson, *Postmodernism and Consumer Society*, in: *The Anti-Aesthetic. Essays on Postmodern Culture*, hrsg. v. Hal Foster, Seattle 1983, S. 115/116.

^{vii} Martin Engler, *Idyll und Abgrund*, in: *Sven Drühl – Simulationen, Landschaft jenseits der Wirklichkeit*, hrsg. v. Katja Blomberg (Ausst.-Kat. Haus am Waldsee, Berlin), Köln 2016, S. 56.

^{viii} Katja Blomberg, *Einleitung*, ebd., S. 12.

^{ix} Michel Foucault, *Von anderen Räumen*, 1967, zit. n. *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, hrsg. v. Jörg Dünne u. Stephan Günzel, Frankfurt am Main 2006, S. 329.

^x Aby Warburg, *Gesammelte Schriften II*, S. 586, zit. n. Ernst H. Gombrich, *Aby Warburg – Eine intellektuelle Biographie*, Hamburg 2012, S. 459f.

^{xi} Vgl. Jörg Dünne, *Über das Verlorengelassen von Orten*, in: *Lost Places – Orte der Photographie*, hrsg. v. Hubertus Gaßner u. Petra Roettig (Ausst.-Kat. Hamburger Kunsthalle), Heidelberg/Berlin 2012, S. 23.

^{xii} Sven Drühl im Interview mit Andreas Hartmann, *taz* vom 19.8.2017, S. 46.

^{xiii} Peter Forster 2013, S. 8.