

LINK

edition aspei

LINK

Eine Computeraktion von Sabine Hänsgen und Andrej Monastyrskij
A Computer Action by Sabine Hänsgen and Andrei Monastyrski
Компьютерная акция Сабини Хэнсген и Андрея Монастырского

edition aspei

Aktion
Action
Акция



LINK

Für Sergej Anufriev

Die Aktion fand in Bochum im Botanischen Garten der Ruhr-Universität auf einem Holzsteg entlang eines Teiches in der Abteilung für urzeitliche Pflanzen statt.

Auf die eine Seite des Stegs stellten wir einen Kassettenrekorder, auf dem eine blaue Vase stand, die wiederum von einem Stapel kleiner Kärtchen bedeckt war. Die Kärtchen hatten wir mit Zeitschriftenausschnitten beklebt, auf denen Szenen aus verschiedenen Computerspielen abgebildet waren. Auf der anderen Seite des Stegs stand eine Videokamera, in deren Sucherfenster eine am vorhergehenden Abend aufgezeichnete Session des Computerspiels "Zelda-2" der Firma Nintendo gezeigt wurde. Im Kassettenrekorder unter der Vase lag die Kassette mit der Musik aus dem Computerspiel, die ebenfalls ablief. Anufriev übergaben wir eine Tasche und schlugen ihm vor, zwischen Vase und Videokamera hin- und herzugehen. Im Sucher der Videokamera konnte er die Aufzeichnung ansehen, jedoch nicht länger als eine Minute. Jedes Mal, wenn er sich der Vase näherte, sollte er eines der Kärtchen nehmen und in die Tasche stecken. Unter dem 20. Kärtchen schließlich lag eine Instruktion, die Anufriev aufforderte, einen Hammer aus der Vase zu nehmen, die Vase zu zerschlagen und die Scherben in der Tasche einzusammeln. Und das hat er auch getan.

Bochum

21. September 1990

Sabine Hänsgen und Andrej Monastyrskij

EIN GEFÜHL VON AUSLAND

Sabine Hänsgen – Andrej Monastyrskij

SH: Die Aktion "Link" lässt sich als Beispiel dafür betrachten, wie ausländische Technologie die ästhetische Entwicklung des Moskauer Konzeptualismus beeinflusst. Zu Beginn sollten wir uns aber den Aktionsort näher ansehen – den Botanischen Garten der Ruhr-Universität. Das ist kein "heißer" Ort, wie der Berliner Grenzstreifen, der die Künstler anzieht, d. h. der Botanische Garten gehört nicht zur hiesigen künstlerischen Infrastruktur. An diesem Ort entsteht keine Illusion der Kultur, aber auch keine Illusion der freien Natur, weil der Garten künstlich angelegt ist. Also ist dieser Ort, den wir gewählt haben, eine Simulation. Er simuliert ein ursprüngliches Biotop – Schachtelhalme, Farne usw. Und all das ist gekennzeichnet mit wissenschaftlichen Etiketten, auf denen Klassifikationsnamen der entsprechenden Pflanzen zu finden sind. Die Handlung spielte sich auf einem Steg entlang eines Teiches ab. Eigentlich entstand die Aktion ausschließlich dank der räumlichen Trennung von Ton und Bild bei der Repräsentation des Computerspiels. In diesem Spalt lief Anufriev hin und her. Wie verhält sich diese Handlung zur minimalistischen Ästhetik? Anufriev vollführte Bewegungen, die denen der Computerfigur analog waren. D. h. er ging einfach hin und her, genauso wie das Link in den Episoden des Spiels macht, die hauptsächlich in dem Video gezeigt wurden.

AM: Minimalität ist immer relativ. In diesem Fall wurden am "Rande" dieser Minimalität zwei riesige Haufen komplizierter Verbindungen verschiedener Formen und Bedeutungen aufgestapelt. Ich meine die Videokamera und die Konstruktion mit dem Tonbandgerät, der Vase, dem Hammer, den Bildern und den Instruktionen. Jeder dieser "Haufen" bestand aus Hunderten Details. Dadurch wurde der Minimalismus der Aktion mit äußerst maximalen Mitteln erreicht. Es ist schwer zu sagen, worin Anufriev mehr vertieft war, in eine visuelle und auditive Information oder in sein eigenes Hin- und Hergehen.

SH: Lass uns dieses Spiel noch genauer betrachten. In einem gewissem Sinn können wir hier die Fortsetzung der Aktion für Pavel Pepperštejn entdecken. Pepperštejn las ein russisches Märchen vor. Hier haben wir es auch mit einem Märchen zu tun.* Und hinzu kommt, dass auf der Tasche, mit der Anufriev hin- und herlief, ein Foto des Ortes aufgeklebt war, an dem die Aktion mit Pepperštejn stattfand. Im Spiel hat Link die Aufgabe, das Land Chirule zu retten. Auf dem Weg dorthin kämpft er gegen die Mächte des Bösen – im Wald, auf dem Feld, in der Wüste usw. Doch gibt es in diesem Spiel nicht nur dramatische Episoden, die handlungsorientiert sind, sondern auch rein meditative, rhythmische: das Sammeln von Punkten. Je mehr Punkte man bekommt, desto erfolgreicher vertieft man sich in das vorgegebene rhythmische Programm des Spiels. Und in dieser Aktion legten wir den Akzent gerade nicht auf die altmodischen Märchenepisoden des Kampfes und der Dramatik, sondern auf die Zwischenperioden, in denen man die Zeit ausschließlich rhythmisch verbringt.

AM: Ja, das ist ganz richtig. Der Anfang des Spiels war großartig. Es gab von Beginn an zwei Ebenen, die fast unmerklich ineinander übergingen: ein meditatives Punktesammeln und danach, mit neuen Kräften, einen Kampf auf der anderen Ebene. Diese Meditationen im Prozess eines erleichterten Kampfes waren auf ihre Art ein Analgetikum. Und sie ließen keine übermäßige Härte oder Dramatik im Verlauf des Spiels zu. Jetzt, in der Schlussphase des Spiels, bin ich anscheinend auf den Doppelgänger von Link gestoßen, der wie ein Schatten aussieht. Und ich empfinde im Spiel ein gewisses Unbehagen, weil die Ebene der Meditation fehlt, dieses Analgetikum. Mir scheint, dass sich die Autoren des Spiels in dieser Schlussphase verrechnet haben. Die Vereinfachung der Spielstruktur, das Zusammenführen der beiden Ebenen zu einer Ebene des Kampfes, all das wirkt hart und äußerst deprimierend. So als entstünde eine neue Ebene der Archaik, aber nicht auf der gestalterischen Ebene, sondern auf der strukturellen: das Zurückführen des Spiels auf den

dumpfen Dramatismus des Widerstandes ohne das abmildernde Intermezzo meditativer Übungen, deren Betreiben für gewöhnlich zur Widerstandsfähigkeit gegen einen neuen dramatischen Konflikt führt. Während der meditativen Etappen spielte das Spiel mit sich selbst. Auf der letzten Etappe, also auf der dramatischen, war es kein Spiel mit sich selbst mehr, sondern mit den Autoren des Spiels, die sich hinter der Figur des Spielenden in dessen eigener Gestalt versteckten – als Schatten von Link. Hier kam bei den Autoren etwas durcheinander. Vielleicht ließen sie sich zu sehr von der Idee eines "Doppelgängers" hinreißen und vergaßen mit dieser taktischen Erfindung die gesamte strategische Struktur des Spiels. Unabdingbar ist also das Vorhandensein von zwei Handlungsebenen, einer meditativen und einer dramatischen.

SH: Lassen wir für einige Zeit das Gespräch über das Spiel beiseite. Wenn wir die Videoaufnahme der Aktion insgesamt anschauen, so bildete sich um das Videospiel, das Anufriev durch den Sucher wie im Kino gesehen hat, ein Rahmen lebendiger Aktionshandlung. Das erste Bild zeigt die Vase, die auf dem Tonbandgerät steht – von ihr nahm Anufriev die einzelnen Kärtchen mit den Zeitschriftenausschnitten. In der letzten Einstellung ist das Zerschlagen dieser Vase zu sehen und Anufrievs Erzählung von der Aktion, die im Anschluss auf dem Steg im Botanischen Garten als unmittelbarer Eindruck aufgezeichnet wurde. In diesem Abschnitt der Aufnahme ist das Wetter wichtig, die krasse Veränderung von Sonnenschein zu Hagel – und umgekehrt von Hagel zu Sonnenschein. Und all das sind unvorhersagbare Veränderungen. Innerhalb dieses unvorhersagbaren, unvermittelten Rahmens ist im Kontrast dazu das Computerspiel platziert. Dieser Kontrast, dieser Zusammenstoß zeigt, dass der Bildschirm noch nicht alles ist, dass das Spiel Grenzen hat. Also der Kontrast zeigt die Grenzen der Simulation und lenkt die Aufmerksamkeit auf körperliche Artikulationen, die sich außerhalb des Spielrahmens befinden.

AM: Aber die Heftigkeit der körperlichen Artikulationen war mir genauso unangenehm wie die Heftigkeit der dramatischen

Verstopfungen im Spiel. Der Hagel erschien mir gänzlich unangenehm, genauso wie der starke Regen. Für mich ist das dasselbe; das Nichtdurchdachte des Spiels zerstört die Balance von Komfort und Diskomfort zugunsten des letzteren. Das kann man nicht als Vorbild zur Nachahmung empfehlen. Grundsätzlich wurde die psychische Nacktheit, die ich etwa seit 1988 erlebe, inzwischen sehr selten mit etwas Positivem ausgefüllt. Eine ihrer wenigen positiven Füllungen ist das Skilaufen auf dem Zvezdnyj (Sternen) Boulevard nach 11 Uhr abends, wenn fast niemand mehr auf der Straße ist. Am Anfang improvisierte ich ca. 45 Minuten auf dem Klavier, dann zog ich mich an, holte die Bretter und ging auf den Boulevard. Dort lief ich Ski und zählte die Runden, etwa eine Stunde lang. Anschließend stieg ich die Treppe hinauf, ging am Geschäft für Haushaltsbedarf vorbei, durchquerte die Innenhöfe und ließ den seltsamen Turm an der Zanderstraße hinter mir. Dann kam ich nach Hause. Es ist schön, nach einem solchen Skilauf eine Dusche zu nehmen, eine kühle Dusche. Das ist wie ein Blick zur Seite, wo es nichts gibt, außer dem Schnee, den Bäumen und den Sternen.

SH: Vielleicht hat Anufriev aus diesem therapeutischen Grund den Titel für die Aktion vorgeschlagen: "Link". Denn Link ist nicht nur der Name der Hauptfigur des Spiels, "link" heißt auf Englisch: Verbindung. Vielleicht spielte Anufriev damit auf die schizoanalytische Methode an, bei der willkürlich verschiedene Systeme des Denkens assoziiert werden und die Grenzen zwischen den verschiedenen Systemen sich infolge der Hin- und Herbewegung auflösen. Es erinnert an einen Rückkopplungseffekt, wenn man das Mikrofon nicht weit genug vom Lautsprecher entfernt hält. So beginnt das Spiel auf dem akademischen Territorium. Und so unberechenbar, wie sich das Wetter änderte, kann es unvorhersagbare Ergebnisse geben.

AM: Unvorhersagbare Ergebnisse sind für mich persönlich nur im Rahmen einer Tradition zu dulden. Dulden kann man sie nur bis zu einem gewissen Grad. Das Prinzip des Entwurfs setzt grundsätzlich keine grenzenlose Geduld voraus. In dem von mir geliebten

“Zauberberg” macht Castorp auch einen für ihn bedeutsamen Skiausflug. Noch immer lieben wir “Die Reise in den Westen” und einzelne Episoden aus “Der Traum der Roten Kammer”, z. B. den Spaziergang von Jia Baoyu mit dem Vater und seinem Gefolge im Garten, das Verschleppen von Jia Baoyu durch zwei Mönche über das Schneefeld. Diese Schneefelder wirken irgendwie ungewöhnlich. Sie beginnen nirgendwo, sind ein ständiges Novum, eine Möglichkeit. Daher stammt auch die Liebe zu den weißen leeren Flächen bei Ilya Kabakov, die Liebe zu Martin Heidegger mit seinen “Möglichkeiten”. All das wurzelt in Kindheitserlebnissen, aus der Zeit, als ich noch im Norden lebte.

SH: Jetzt sollten wir noch im Zusammenhang mit dem Schluss des Spiels “Zelda-2” ein Postscriptum machen. Das Ende des Spiels brachte eine unerwartete Wende aus dem Märchen über das Epos ins Kino. Es war geradezu ein Happy End wie in Hollywood. Link rettet Zelda. Zelda erholt sich und steht aus dem Bett auf. Dann fällt der Vorhang und dahinter küssen sie sich. Gleichzeitig erscheinen die Worte “The End”.

AM: Genau. Außerdem fand ich es interessant, plötzlich die Namen der Autoren des Spiels zu erfahren und diese Aufdeckung der Anonymität als das erotischste Ereignis in der gesamten Struktur des Spiels zu empfinden.

SH: Ich will jetzt nicht weiter über dieses Spiel sprechen. Sprechen wir lieber allgemein über die Perspektive von Computerspielen. Für dich war es im Sinne einer altmodischen Orientierung wichtig, am Ende die Namen der Autoren zu entdecken. Aber wenn man die komplexen Möglichkeiten von Computerspielen berücksichtigt, u. a. die Möglichkeit, mit der Tastatur einen Text zu erstellen, die Möglichkeit für den Zuschauer, sich an der Komposition zu beteiligen, dann wird der Spieler in diesem interaktiven Computerspiel selbst zum Autor. Und er wird seine Autorschaft als erotisches Ereignis erleben. Er kann z. B. aus verschiedenen bereits vorhandenen Situationen Abschnitte herausnehmen und sie zu neuen Episoden und sogar

ganzen Sequenzen zusammenfügen. So lässt sich beispielsweise die Szene der Liebesbegegnung aus "Vom Winde verweht" mit dem Abschied aus "Doktor Živago" kombinieren. Darüber hinaus kann der Zuschauer nicht nur Autor seines Werkes werden, sondern auch sein Held, wenn man die neuen technischen Mittel zur Schaffung der virtuellen Realität berücksichtigt: Handschuhe, Kopfhörer, Brillen mit zwei kleinen Fernsehern.

AM: Ich sehe das weniger psychologisiert als unter dem Aspekt der Verfremdung, im Sinne von Literatur, Video und Kino usw. Alles geschieht irgendwo in der Ferne, einschließlich dessen, was im Computerspiel bei einem beliebigem Grad seiner Virtualität passiert. Mit mir hat das gar nichts zu tun.

SH: Warum interessieren dich gerade die Namen der Autoren?

AM: Das Namengeben ist eine wichtige Diskursfigur. Deshalb erscheint dies für mich in der Reihe von traditionellen Zugängen zu bekannten Situationen, die in der Geschichte belegt sind. Weder im Booklet noch in den Titeln am Anfang des Spiels werden die Autoren erwähnt. Wahrscheinlich glauben sie, sie seien selbst irgendein Geschenk, das man während des Spiels bekommen könnte; wie wenn man verschiedene magische Mittel am Ende des Spiels, des Kampfes bekommt. So erhält der Spieler, wenn er gewinnt, die Magie ihrer Namen, die Namen der Schöpfer des gesamten Spiels als abschließendes und wichtigstes Geschenk. Dann ist es möglich, dass er der Autorschaft teilhaftig wird, worüber du oben sprachst. D. h., die diskursive Teilhabe geht der technologischen voraus. Auf jeden Fall kann man sich das Erscheinen der Autorennamen am Ende des Spiels nur so erklären.

*Dies bezieht sich auf die Aktion "Polaroid. Für Pavel Pepperštejn", Moskau, 22. August 1990. Anfang der 1990er Jahre organisierten die Kollektiven Aktionen eine Serie von Aktionen für Mitglieder der Inspektion Medizinische Hermeneutik, zu der auch "Link" und "Polaroid" gehören.

DECHIFFRIERUNG DER VIDEOAUFZEICHNUNG

Sergej Anufrievs Erzählung

Von Anfang an hatte ich das Gefühl, in eine Computerwelt einzutauchen. Die Trennung von Ton und Bild zwang mich, ständig hin- und herzu pendeln. Diese Hin- und Herbewegung ließ mich in das versinken, was ich sah und hörte. Das heißt, alles war vollkommen adäquat zu meiner eigenen Bewegung. Und meine Umgebung verhielt sich absolut adäquat zu ihrer paradiesischen Klarheit. Während ich die Aktion ausführte, tauchte plötzlich eine gewaltige Wolke über mir auf und es begann wie aus Eimern zu schütten, bis sich schließlich der Regen in Hagel verwandelte.

Später, als der Regen gerade seine Apotheose erreichte, erfüllte sich parallel dazu der Inhalt der Instruktion, d. h. das Zerschlagen der Vase, auf der sich die Zeichnungen befanden, die ich herausgenommen hatte.

Diese Zeichnungen, das sollte noch erwähnt werden, korrespondierten ebenfalls mit allen anderen Dingen. Aber als ich die Vase unter dem Bild zerschlug ...

Praktisch wurde die Vase also als leeres Fundament wahrgenommen, und als ich sie zerschlug, wurde ich frei und flog los. Das gehörte wahrscheinlich schon zu einem ganz anderen Ritus, vielleicht ...

Zumindest kommt es mir so vor, dass mich nach und nach ein Wunsch beherrschte, irgendwie etwas ... Shivaistisches zu machen, etwas Destruktives zu tun, was mir sehr eigen ist. Und überraschend war, dass alles so natürlich übereinstimmte, so dass ich am Ende dazu bestimmt war, genau das zu tun.

Aber das ist nicht der wichtigste Punkt der Aktion. Das Wichtigste ist das Eintauchen in die Welt des Computers, das unerwartet im Zerschlagen des runden Bildschirms endete.

Und in welchen Raum ich jetzt geraten bin und was jetzt passieren wird, ist mir momentan gänzlich unbekannt ...



Link. Computerspiel "Zelda-2", 1990, Videostills.

Link. Computer game "Zelda-2", 1990, Video stills.

Линк. Компьютерная игра «Зельда-2», 1990, Фреймы.

LINK

For Sergei Anufriev

This action took place in Bochum, in the botanical garden of the Ruhr University, on a wooden bridge that spans a pond in the ancient plants section.

At one end of the bridge, we assembled a structure out of a light blue vase set atop of a tape recorder with a pile of small cards placed onto the vase. Glued to the cards were pictures cut out of magazines with scenes from various computer games. On the other end of the bridge was a video camera switched on to play. A session from the Nintendo computer game "Zelda-2," recorded the previous evening, could be observed in the viewfinder. The tape recorder beneath the vase played a cassette tape of music from the same computer game. We handed Anufriev a sack and invited him to walk back and forth between the vase and the video camera, where he could watch the recording in the viewfinder, but for no more than one minute. Each time he reached the vase, he had to take one of the cards and place it in the sack. Beneath the twentieth card were instructions inviting Anufriev to take a hammer out of the vase, shatter the vase, and gather the broken pieces into the sack. And that is what he did.

Bochum

September 21, 1990

ABROADNESS

Sabine Hänsgen – Andrei Monastyrski

SH: The action “Link” serves as an example of how technology from abroad influenced the aesthetic development of Moscow Conceptualism. First we turn our attention to the location of the action, the botanical garden of the Ruhr University. It is not a “hot” place like the border zone in Berlin that attracts artists. In other words, the botanical garden is not a part of the local artistic infrastructure. There is no illusion of culture in this place, but neither is there an illusion of pure nature, since the garden is artificial. Thus, the chosen location simulates a primitive biotope – horsetails, fiddlehead ferns, etc., supplemented with scientific labels and plant classifications. The action took place on a small bridge over a pond. In essence, the action emerged exclusively out of the spatial separation of sound and image in the representation of the computer game. It was within this gap that Anufriev was running back and forth. How can this action be related to minimalist aesthetics? The movements that Anufriev performed were analogous to those of the computer game character – walking back and forth like the Link character in the game’s transitional periods, which made up the majority of what was presented in the video recording.

AM: Minimalism is always relative. In this case, the “margins” of minimalism were heaped with two piles of complicated combinations of different forms and meanings. I am talking about the video camera and the structure with the tape recorder, vase, hammer, pictures, and instructions. Each of these piles contained hundreds of details. In this way, minimalism is organized by the most maximalist means in this action. It is hard to say whether Anufriev was more submerged in the visual and auditory information, or in his own walking back and forth.

SH: Let’s take a closer look at the game. In a certain sense, we discover in it a continuation of the action for Pavel Pepperstein. Pepperstein read aloud a Russian fairy tale. Here we also have a

fairy tale.* And also, attached to the sack that Anufriev carried while he walked back and forth was a picture of the place where Pepperstein's action took place. In the plot of the game, Link's task is to save the kingdom of Hyrule. Along the way, he battles with the forces of evil – in a forest, in a field, in a desert, etc. This game contains not only dramatic episodes related to the plot, but also purely meditative, rhythmic ones that have to do with earning points. The more points earned, the more successfully you have submerged yourself into the rhythmic program embedded in the game. In the action, we placed an accent not on the old-fashioned fairy tale episodes of battle and drama, but rather on the transitional periods of rhythmic time passing.

AM: Yes, that is exactly right. The start of the game was magnificent. It always contained two levels that transitioned smoothly from one to the other: the meditative earning of points and then, with new powers, a battle in a new level. These meditations in the course of a lighter battle were a kind of analgesic and did not permit excessive jolts or dramatics during the task. In the concluding parts of the game, when I encountered Link's double in the form of a shadow, I experienced the game with greater discomfort due to the absence of the meditative level – the analgesic – and it seems to me that the game's creators somehow miscalculated this concluding step. The simplification of the game's structure, the bringing together of the two levels into one, having to do exclusively with battle, has an extremely jolting and dispiriting effect. A new level of archaism seems to arise, not at the level of the image, but on a structural level: the convergence of all of this into the dull dramatism of confrontation without the gentle intermezzo of meditative practice, which normally makes a greater degree of resistance to new dramatic conflicts possible. The meditative phases were a kind of game with oneself. The last, dramatic step, on the other hand, is no longer a game with oneself, but with the game's creators who are hidden behind the figure of the player, in his own image: Link's shadow. Here, the game's creators seem to have become confused. It is possible that they got carried away by the

successful image of the “double” and forgot the strategic structure of the entire game, i.e. the necessary presence of two levels of action, the meditative and dramatic.

SH: Let’s put aside the discussion of the game for now. If we consider the video recording of the action as a whole, we can see that a framing of live action has materialized around the video game that Anufriev watches like a film through the camera’s viewfinder.

The first image shows the vase atop of the tape recorder where Anufriev collects the little printed cards. The last frame shows the shattering of the vase and Anufriev’s recollection of the action as an immediate impression that was produced right there on the garden bridge. The weather is important in this part of the recording, its abrupt changes from sun to hail and back again. These changes were unpredictable. And inside this unpredictable, unmediated frame there is the contrasting computer game. This contrast and collision reveals that the screen is not all. That the game is finite. In other words, the contrast reveals the boundaries of simulation and focuses attention on the physical articulations that are outside the frame of the game.

AM: Nevertheless, the jolts of physical articulations, much like the jolts of dramatic obstructions in the game, caused me a great deal of discomfort. The hail was entirely unpleasant for me, as was the strong rain. I perceived it in the same way as I did the poor planning in the game, a disturbance in the balance of comfort and discomfort in the direction of the latter. I cannot value this as an image for imitation. And in general, the psychic bleakness that I began to experience starting around 1988 was very rarely balanced by positives. One positive experience was going out skiing along the Zvezdnyi (Star) Boulevard in Moscow after eleven at night when the streets were virtually empty. I would first improvise for forty-five minutes on the piano and then get dressed, take the skis, and head to the boulevard. I would go out on the skis there, counting the laps I made, for probably about an hour. Then I would climb the staircase by the hardware store and walk along the courtyards past that

strange tower on Tsander Street. Arrive home. It is nice after this kind of exertion to take a cool shower. It is a kind of glance off to the side, where there is nothing but snow, trees, stars.

SH: Perhaps it is with the same kind of curative aims that Anufriev suggested the action's title, "Link." After all, Link is not just the name of the main protagonist in a computer game, but "link" in English means "connection." Perhaps Anufriev meant to imply the schizoanalytic method in which different systems of thought are randomly associated by chance, blurring the boundary between different systems of movement "there and back," like a unique kind of feedback when a microphone is held up to a loudspeaker. This is the beginning of a game on academic territory, and just as there were unexpected changes in the weather, there may be unexpected results.

AM: For me, unexpected results are only tolerable within the confines of tradition. They can only be tolerated to a certain point. The principle at the heart of the idea cannot be limitless tolerance. In my beloved "Magic Mountain" by Thomas Mann, Castorp also undertakes an important outing on skis. We all also loved "Journey to the West" and certain episodes of the "Dream of the Red Chamber." For example, the stroll of Bao Yu in the garden with his father and entourage, and the dragging of Bao Yu along the snowy field by two monks. It is these snowy fields that are somehow unusually effective. There is in them some kind of not-yet-beginning, a constant newness and possibility. It seems to be here that we get Ilya Kabakov's love for empty white surfaces and Martin Heidegger with his "possibilities." All of this is rooted in my childhood impressions of living in the north.

SH: Now we should make a postscript relating to the end of the "Zelda-2" game. The end of the game produced a kind of unexpected turn from fairy tale to film, a real Hollywood happy ending. Link saves Zelda. Zelda comes alive and rises from the sheets. The curtain falls and from behind the curtain – a kiss. And then the words "The End" appear.

AM: Exactly right. I also found it interesting to suddenly discover the names of the team that built the game, to feel the disclosure of anonymity as the most erotic event of the entire game structure.

SH: I would prefer not to speak right now about the game, but rather about the perspective of computer games in general. For you, it was important to discover the names of the authors at the end. But if we take into account the more complex possibilities of computer games, the text-generating capacities of the computer keyboard and the capacity of the viewer to participate in the composition, then in these interactive computer games, the player becomes the author and will already experience authorship as an erotic event. He can, for example, take pieces from different existing situations and use them to arrange new episodes or entire sequences. He can construct a scene of the romantic meeting from "Gone with the Wind" or the farewell from "Doctor Zhivago." Moreover, the viewer can become not only the author of his own composition, but a character as well, if we take into account the new technical methods for creating virtual reality – gloves, headphones, headsets with two small screens.

AM: I view this with less psychologizing and more detachment, as in the realm of literature, video, film, etc. Everything takes place somewhere in the distance, including everything inside the computer game regardless of its degree of virtuality. It has nothing to do with me.

SH: Why are you so interested in the names of the authors?

AM: Naming is an important discursive figure. That's why I perceive it as part of a series of traditional points of contact with worked-out situations already recorded in history. Neither the booklet, nor the game's opening titles make any mention of the authors. It is possible that they consider themselves a kind of gift similar to what players get for other achievements, the receiving of various magical items in the course of the game as a result of the battles, and finally, the magic of their names, the names of the creators of the entire game as the concluding and most significant gift of all at the end, when the player

is victorious. Only then does the player partake in authorship, what you spoke about earlier. In other words, the discursive partaking comes before the technological. In any case, it is in this way that we can interpret the appearance of the authors' names only after the game's conclusion.

*This refers to the action "Polaroid. For Pavel Pepperstein," Moscow, August 22, 1990. In the early 1990s, the Collective Actions Group organized a series of actions for members of Inspection Medical Hermeneutics, which included "Link" and "Polaroid."

TRANSCRIPT FROM THE VIDEO RECORDING

Sergei Anufriev's recollection

At first it seemed like I had entered a computer world. The separation of sound and image forced me to move like a shuttle. This back-and-forth-movement immersed me in what I was seeing and hearing. In other words, everything was completely fitting to my movement. And the surrounding world was absolutely fitting in its heavenly clarity.

As I made my movements, a storm cloud suddenly swept down and a very strong rain began to fall, turning into hail.

Then, when the rain reached its apotheosis, the instructions were finally carried out, specifically, the breaking of the vase on top of which were the pictures that I was taking ...

It should be said that these pictures were similarly fitting, like everything else. But having knocked the vase from underneath the image ...

In other words, the vase was perceived as an empty foundation. Having broken it, I gained my freedom and took flight, which to all appearances relates to a completely different ritual perhaps ...

In any case, it seems to me that I was gradually taken over by a desire to somehow ... carry out some sort of Shiva-like destructive action, which is characteristic for me. And what is astonishing is that everything corresponded so naturally that in the end, it fell to me to do this thing.

But that is not the key moment of the action. The key thing is the absorption in the computer world, which unexpectedly concluded with the shattering of this round screen.

And in what space I now found myself, and what will happen now, is completely unforeseeable to me ...



Link. Botanischer Garten Bochum, 1990, Videostills.

Link. Botanical Garden Bochum, 1990, Video stills.

Линк. Ботанический сад Бохума, 1990, Фреймы.

ЛИНК

Сергею Ануфриеву

Акция проводилась в Бохуме в ботаническом саду Рурского университета на деревянном мостике над прудом в отделе древних растений.

С одной стороны мостика мы поставили сооружение, представляющее собой установленную на магнитофоне голубую вазу, накрытую картонками с наклеенными на них вырезками из журнала со сценами компьютерных игр. С другой стороны мостика стояла видеокамера, включенная на воспроизведение (через видеоискатель) записанной накануне акции сеанса компьютерной игры «Зельда-2» (фирма Нинтендо). В магнитофоне под вазой находилась кассета с записью музыки этой игры, также включенная на воспроизведение.

Ануфриеву вручили сумку и предложили ходить между вазой и видеокамерой, где он мог смотреть запись, но не более минуты. Подходя к вазе, он должен был брать по одной картинке и класть себе в сумку. Под 20-ой картиной лежала инструкция, предлагающая Ануфриеву вынуть из вазы молоток, разбить вазу и положить осколки в сумку. Что и было сделано.

Бохум

21 сентября 1990

Сабина Хэнсген и Андрей Монастырский

ЗАГРАНИЧНОСТЬ

Сабина Хэнсен – Андрей Монастырский

СХ: Интересно было бы рассмотреть, как – на примере акции «Линк» – заграничная технология воздействует на сложившуюся эстетику московского концептуализма. Сначала нужно обратить внимание на место действия акции – ботанический сад при Рурском университете. Это не «горячее» место, вроде пограничной зоны в Берлине, которая притягивает художников, т. е. ботанический сад не входит в здешние художественные инфраструктуры. В этом месте нет иллюзии культуры, но нет и иллюзии натуральной природы, поскольку сад – искусственный. Так что и место, которое мы выбрали, было местом симуляции первобытного биотопа – хвощи, папоротники и т. п. И все это наполнено научными этикетками с классификационными названиями растений. Действие происходило на мостике через пруд. В сущности, акция возникла исключительно из-за пространственного разделения звука и изображения в репрезентации компьютерной игры. В этой щели Ануфриев и бегал туда-сюда. Как можно отнести это действие к минималистской эстетике? Ануфриев совершал аналогичные компьютерному герою движения, просто ходил туда-сюда, так же, как это делает Линк в промежуточных эпизодах игры, которые, в основном, и были представлены на видеозаписи.

АМ: Минимальность всегда относительна. В данном случае «по краям» этой минимальности были навалены две огромные кучи сложнейших сочетаний разных форм и значений, я имею в виду видеокамеру и сооружение с магнитофоном, вазой, молотком, картинками и инструкциями. Каждая из этих «куч» состоит из сотен деталей. Поэтому минимализм в данной акции организован самыми максимальными средствами. Трудно сказать, во что больше был погружен Ануфриев – в визуальную и аудиальную информацию или в свое собственное хождение туда-сюда.

СХ: Можно еще подробнее посмотреть на игру. В некотором смысле здесь обнаруживается продолжение акции Павлу Пепперштейну. Пепперштейн читал русскую сказку. Здесь – тоже сказка. * Да еще на сумке, с которой ходил Ануфриев, была наклеена фотография места, где происходила акция Пепперштейну. В сюжете игры задание Линка – спасти страну Хируле. По дороге он борется с силами зла – в лесу, на поле, в пустыне и т. д. В этой игре не только драматические эпизоды, сюжетные, но и чисто медитативные, ритмические: набирание очков. Чем больше набираешь очков, тем успешнее погружаешься в заложенную ритмическую программу игры. И мы в акции акцентировали как раз не старомодные сказочные эпизоды борьбы, драматизма, а именно эти промежуточные периоды ритмического времяпрепровождения.

АМ: Да, это совершенно верно. Начало игры было великолепно, там всегда присутствовало два уровня, мягко переходящие один в другой – медитативное набирание очков и затем, с новыми силами, борьба на другом уровне. Эти медитации в процессе облегченной борьбы были своего рода анальгетиком и не допускали чрезмерной резкости, драматичности в ходе дела. Теперь же, на заключительном, видимо, этапе игры, когда я столкнулся с двойником Линка в виде тени, я чувствую эту игру как очень дискомфортную, потому что отсутствует уровень медитации, этот анальгетик, и мне кажется, что авторы игры как-то просчитались на этом заключительном этапе. Упрощение структуры игры, сведение двух уровней к одному, только к борьбе, действует резко и крайне удручающе. Возникает как бы еще новый уровень архаики, но не на образном плане, а на структурном: сведение всего этого дела к тупому драматизму противостояния без мягкого интермеццо медитативных упражнений, в результате занятий которыми повышается степень противостояния новому драматическому конфликту. На медитативных этапах шла как бы игра с самой собой. На

последнем же драматическом этапе это уже не игра с самим собой, а с авторами игры, которые спрятались за фигурой играющего в его собственном образе – тень Линка. Здесь произошла какая-то путаница у авторов. Возможно, что они слишком увлеклись удачным образом «двойника» и забыли за этой тактической находкой стратегическую структуру всей игры, т.е. обязательное наличие двух уровней действия – медитативного и драматического.

СХ: Оставим на некоторое время разговор об игре. Если посмотреть видеозапись акции целиком, то вокруг видеоигры, которую Ануфриев посмотрел через видеоискатель как кино, образовалась рамка живого акционного действия. В первом кадре снята ваза, стоящая на магнитофоне – с нее Ануфриев брал графические листы. В последнем кадре – разбивание этой вазы и его рассказ об акции, сделанный тут же, на мостике в саду в качестве непосредственного впечатления. В этой части записи важна погода, ее резкие изменения – от солнца до града и от града до солнца. Причем непредсказуемые. Внутри этой непредсказуемой, непосредственной рамы – контрастирующая с ней компьютерная игра. Этот контраст, столкновение обнаруживает, что экран – это еще не все. Что игра конечна. То есть контраст обнаруживает границы симуляции и обращает внимание на телесные, внерамочные по отношению к игре, артикуляции.

АМ: Однако резкость телесных артикуляций, так же, как резкость драматических заповор в играх лично мне очень неприятны. Град мне был совершенно неприятен, так же, как и сильный дождь. Это для меня тоже самое, что непродуманность в игре, нарушение баланса комфорта и дискомфорта в сторону последнего. Я не могу это оценивать в качестве образца для подражания. И вообще психическая оголенность, которая у меня возникла где-то с 1988 года очень редко заполнялась положительно. Одно из положительных заполнений ее – это катание на лыжах по

Звездному бульвару, после 11 вечера, когда на улицах почти никого нет. Сначала я импровизировал минут 45 на пианино, потом одевался, брал лыжи, шел на бульвар. Катался там, отсчитывая круги, около часа, наверное. Потом поднимался по лестнице мимо хозяйственного магазина, шел дворами, мимо этой странной башни на Цандера. Приходил домой. Хорошо после такого катания принять душ, прохладный. Это как бы взгляд в сторону, где ничего нет, кроме снега, деревьев, звезд.

СХ: Может быть, в этих лечебных целях Ануфриев предложил название акции «Линк». Ведь Линк – это не только имя главного героя компьютерной игры, «линк» по-английски значит «связь». Может быть, Ануфриев имел в виду намек на шизоаналитический метод, при котором произвольно ассоциируется разная система мышления, смысляется граница разных систем движением «туда-сюда», своего рода фидбек (когда микрофон держишь у динамика). Начинается игра на академической территории. И так же, как неожиданно менялась погода, могут быть непредсказуемые результаты.

АМ: Непредсказуемые результаты лично для меня терпимы только в рамках традиции. Терпеть можно только до определенной степени. В принципе замысла невозможно безграничное терпение. В моей любимой «Волшебной горе» Касторп тоже совершает важную лыжную прогулку. Все мы еще любили «Путешествие на запад» и отдельные эпизоды «Сна в красном тереме». Например, прогулка Бао Юя по саду с отцом и свитой, уволакивание Бао Юя по снежному полю двумя монахами. Вот эти вот снежные поля как-то действуют необыкновенно. В них есть какая-то неначатость, постоянная новизна и возможность. Отсюда, видимо, и любовь к белым пустым поверхностям Ильи Кабакова, к Мартину Хайдеггеру с его «возможностей». Все это коренится в детских впечатлениях, когда жил на севере.

СХ: Теперь надо сделать постскриптум в связи с окончанием игры «Зельда-2». Конец игры дал какой-то неожиданный поворот из сказки через эпос в кино, прямо голливудский хэппи-энд. Линк спасает Зельду. Зельда оживает и встает с постели. Опускается занавес и за занавесом поцелуй. Одновременно появляются слова «The End».

АМ: Совершенно верно. Мне же было еще интересно обнаружить вдруг имена команды, которая сделала эту игру, почувствовать раскрытие анонимности как самое эротическое событие во всей структуре игры.

СХ: Мне не хочется сейчас говорить по поводу этой игры, лучше вообще о перспективе компьютерных игр. Тебе в качестве старомодной ориентации важно было обнаружить в конце имена авторов. Но если принимаешь в учет более сложные возможности компьютерных игр, использование текстообразующих возможностей через компьютерную клавиатуру, возможность самому зрителю участвовать в сочинении, тогда в этих интерактивных компьютерных играх сам игрок становится автором и уже будет переживать авторство как эротическое событие. Он, например, может взять из разных готовых ситуаций куски и составить из них эпизоды и целые секвенции. Например, он может составить сцену любовной встречи из «Gone with the Wind» и прощание из «Доктора Живаго». Более того, зритель может стать не только автором своего произведения, но и персонажем, учитывая возможность использования новых технических средств для создания виртуальной реальности – перчатки, наушники, очки с двумя маленькими телевизорами.

АМ: Я смотрю на все это менее психологизированно и более отстраненно, именно в ряду литературы, видео, фильмов и т. д. Все происходит где-то вдали, включая и то, что происходит в компьютерной игре при любой степени ее виртуальности. Ко мне это не имеет никакого отношения.

СХ: Почему тебя волнуют именно имена авторов?

АМ: Именованье – важная дискурсивная фигура. Поэтому я воспринимаю ее в ряду традиционных касаний к отработанным ситуациям, зафиксированным в истории. Ведь ни в книжке, ни в начале в титрах нигде нет авторов. Вероятно, они сами себя мыслят как некий подарок в ряду достижений игрока, получение разных магических средств в результате игры, борьбы, и, наконец, магия их имен, имен создателей всей игры как заключительный и самый важный подарок в конце, когда игрок побеждает. Тогда, возможно, он и становится сопричастным к авторству, о чем ты говорила выше. То есть дискурсивная сопричастность предшествует технологической. Во всяком случае именно так можно проинтерпретировать появление имен авторов только после окончания игры.

*Это относится к акции «Поляр oid. Павлу Пепперштейну», Москва, 22 августа 1990. В начале 1990-х годов Коллективные действия организовали серию акций для членов Инспекции Медицинская Герменевтика, в которую вошли «Линк» и «Поляр oid».

РАСШИФРОВКА С ВИДЕОЗАПИСИ

Рассказ Сергея Ануфриева

Сначала я как будто бы попал в компьютерный мир. Разделение звука и изображения заставило меня двигаться как челнок.

Это челночное движение погрузило меня в то же, что я видел и слышал. То есть все было совершенно адекватно моему движению. И окружающий мир был абсолютно адекватен в своей райской проясненности.

По мере того, как я совершал свои действия, внезапно нахлынула туча, пошел очень сильный дождь, превратившийся затем в град.

Вслед за этим, когда дождь достиг апофеоза, как раз и произошло выполнение инструкции, а именно – разбивание вазы, на которой находились рисунки, которые я вынимал.

Следует сказать, что эти рисунки точно так же соответствовали всему остальному. Но выбив вазу из-под изображения ...

То есть практически ваза воспринималась как пустой фундамент, разбив который я обрел свободу и полетел, что уже, видимо, относится к совершенно другому обряду, может быть ...

По крайней мере мне кажется, что мною постепенно овладевало желание что-то как бы ... совершить какое-то шиваистское деструктивное действие, как мне и свойственно. И поразительно то, что все так естественно совпадало, что мне и было в конце концов назначено это сделать.

Но это не является главным моментом акции. Главным является погружение в компьютерный мир, которое неожиданно завершилось разбитием такого круглого экрана.

И в какое пространство я попал теперь, и что будет теперь происходить, мне совершенно неведомо ...

Retrospektion
Retrospection
Ретроспекция



Link. Botanischer Garten Bochum, 1990, Fotografie.

Link. Botanical Garden Bochum, 1990, Photography.

Линк. Ботанический сад Бохума, 1990, Фотография.

DIE GESCHICHTE DER KUNSTLEDERTASCHE MIT DEN SCHERBEN DER BLAUEN VASE

Marija Čujkova

1990 machten Anufriev und ich zum ersten Mal in den westlichen Bundesländern Station anlässlich der Ausstellung "Orthodoxe Ablutschungen. Umschläge und Abschlüsse" in der Kunsthalle Düsseldorf, die damals von Jürgen Harten geleitet wurde.

Ende September besuchten wir S. Hänsgen und A. Monastyrskij in Bochum, die für S. Anufriev die Aktion "Link" vorbereitet hatten. Den Ort für die Aktion fanden sie in der Abteilung für urzeitliche Pflanzen des Botanischen Gartens der Universität auf einem Steg über den Lottenbach, der in den Oelbach mündet, der wiederum in die Ruhr fließt, die sich mit dem Rhein vereinigt und dann in die Nordsee fließt. Auch wenn bei der Aktion Materialien aus der Welt der Computerspiele verwendet wurden (Bilder, Musik, Videoaufzeichnung eines Spiels) und der Titel selbst der Computerterminologie entlehnt war, beeindruckten mich vor allem die Naturereignisse, die genau auf den zeitlichen Verlauf der Aktion abgestimmt waren. Ein strahlend sonniger Septembertag zu Beginn wurde während der Aktion durch dramatische schwarze Wolken mit sintflutartigem Regen abgelöst – aber es hellte sich sofort wieder ganz unschuldig auf, nachdem die blaue Vase mit einem Hammer zerschlagen wurde. Über solche die Kollektiven Aktionen begleitenden Wettererscheinungen habe ich schon oft in den Dokumentationsbänden "Reisen aus der Stadt" gelesen, wie beispielsweise über die berühmten Ereignisse während der Aktion "Winde", aber in der Realität habe ich sie zum ersten Mal erlebt!

Nach der Aktion wurden die Scherben der blauen Vase in Sabine Hänsgens schwarzer Kunstlederhandtasche gesammelt und Anufriev zusammen mit der dazugehörigen Dokumentation übergeben. Anufriev und ich reisten dann zwei Monate lang weiter an verschiedene Orte im Westen – aus Gründen, die nicht von uns

abhängen, mussten wir in Düsseldorf und Köln mehrmals die Wohnung wechseln, und wir besuchten sogar Amsterdam und Den Haag. Überallhin begleitete uns eine unglaubliche Menge an Dingen und diese Tasche mit der ehemaligen Vase. Zu Beginn des Winters kehrten wir mit einer noch größeren Fracht und der unveränderten Tasche nach Moskau zurück. Dort fanden wir einen Platz für sie auf der Fensterbank in unserem Zimmer an der Udalcov-Straße, wo sie zwei Jahre verblieb.

Bei einer Aufräumaktion in der Wohnung an der Udalcov-Straße im Jahr 1993 beschloss ich plötzlich, das ruhige Leben der Tasche mit den Scherben der blauen Vase zu beenden. Am nächsten Morgen brachte ich sie nach Zagorsk (Sergiev Posad), wo ich sie den Frühlingsfluten des Flusses Končura überließ, der in den Fluss Torgoša mündet, der wiederum in den Fluss Vorja fließt, der ein Arm des Flusses Kljazma ist, der zur Oka führt und in die Wolga fließt, bis hin zum Kaspischen Meer.

Moskau, 8. Juli 2020

LINKILINK

Martin Hüttel

Märchen sagt es war einmal, aber das ist lange her, und das ist das heißt, ausgesprochen Link gesagt, hat Sabine dann gesagt, Mascha hat es auch gesagt, und so weiter alle, immer wieder das gesagt, und dann ist es schon wie Link, also wieder nichts mein Gott, hat Sabine dann mein Gott, und schon wie vordem, haben sie hat man vielleicht, mach doch hat sie Link gesagt, wie das ihre Art ist Link, lässt sie machen macht sie macht, immer lässt sie machen macht, nichts da ihre Masche, mach das da und so, oder halt nein lieber so, und nein anders mach das Quatsch, nein so nicht mach das nicht so, lieber anders also mach, oder aber doch vielleicht, und auf Deutsch auf Russisch, Englisch auch auf Englisch weil, Englisch das ist wichtig, und so sagt sie mach das mach, aber auch das Video, das muss sagt sie auch, das ist richtig wichtig, alles das ist wichtig und, auch für Aspei sagt sie schnell, wichtig und so sagt sie dann, Andrej hat das auch gesagt, alle sagen auch sagt sie, dass es wichtig ist, und gerade jetzt, jetzt nach der Auktion, wo man Zelda eben, also Link ist wichtig, alles das ist wichtig jetzt, man erinnert sich nicht mehr, aber es ist wichtig, Bochum das ist wichtig, Bochum Москва Одеса, unsere Geschichte, und du warst doch selber bei, Link Link sagt sie also Link, Andrej sagt sie und das zählt, Andrej hat von Anfang an, weil du hast doch selber doch, sagt sie Link Link bis zum Schluss, Tage Wochen Jahre, das da höchstpersönlich Link, in der Kommunalka noch, also sag ich aber jetzt, wer ist denn das Link, Andrej oder du vielleicht, oder Aspei etwa ich, wer ist Link Link sage ich, Sergej etwa ist das Link, oder oder etwa, diese VR-Witzfigur, auf dem Bildschirm hier, oder aber dann real, ganz real in der Natur, das da da der die das Quatsch, wer ist denn dein Link, und wer ist der Aktionär, hier und jetzt nach all der Zeit, sag ich Link hat Link gesagt, jetzt und hier und heute, und wie viele Jahre her, ist das Link so sage ich, und dann fast zuletzt, und dann sagt Sabine Link, Link ist aber aber doch, wichtig sag ich richtig,

mach es sagt sie dann sagt Link, denk an Mascha und Sergej, und an Andrej oder auch, und jetzt überhaupt, und dann macht Link machen die, Link nur zur Erinnerung, nein nicht zur Erinnerung, sagt Link noch am Rande, dass man es nicht hören kann, dieser diese dieses Link, nein nicht zur Erinnerung, nein nein zur Erinnerung, zur Erinnerung das nicht, oder aber doch vielleicht, nur mehr zum Vergessen bis, Link Link Linklink.

ОДЕСА: In der Aspei-Ausstellung POLYЛОГ, 2018 (Odessa, Museum für zeitgenössische Kunst) wurden u. a. auch Fotos der Aktion "Link" mit dem Odessiter Sergej Anufriev als Aktionisten gezeigt.

ASPEI: Bochumer Künstlergemeinschaft, deren Sitz sich "Auf dem Aspei 59" [vormals 64] befindet.

AUKTION: Bei "Heritage Auctions" wurde 2021 eine Cartridge von "The Legend of Zelda", 1987, dessen Held die virtuelle Figur Link ist, für 870.000 US-Dollar versteigert.

Bochum, 24. Dezember 2022

BOCHUMER AKTIONEN

Sabine Hänsgen

Die Performances der Kollektiven Aktionen spielten eine entscheidende Rolle bei der Herausbildung eines alternativen Kommunikationsraums in der sowjetischen Kultur des späten Kommunismus. Sie dienten der Selbstorganisation einer subkulturellen Kunstszene und schufen eine eigene Öffentlichkeit jenseits der staatlichen Kultur, aber auch jenseits von Marktökonomie und Massenmedien.

Verbindendes Sujet der seit 1976 stattfindenden "Reisen aus der Stadt" ist die gemeinsame Fahrt einer Gruppe von Teilnehmern in die ländliche Umgebung Moskaus – meistens auf ein leeres, weites Feld, d. h. aus dem mit Zeichen gesättigten Raum der Metropole in einen "leeren" Naturraum. Häufig bildet ein unberührtes Schneefeld die Bühne für minimale Handlungen, die elementare raum-zeitliche Strukturen thematisieren und durch ihre Rätselhaftigkeit unterschiedliche Interpretationen provozieren. Die performative Geste in der Situation der Aktion kommt dabei einem neuen Impuls in einer unendlichen interpretativen Spirale gleich, in der sich Text und Situation immer wieder wechselseitig auseinander hervorbringen.

Die Bochumer Aktionen als Außenstelle der Gruppe Kollektive Aktionen nahmen ihren Anfang in einer Zeit des Übergangs nach dem Ende der Sowjetunion, als sich die Moskauer künstlerische Szene zunehmend im globalen Kontext verortete. Für die Gruppe Kollektive Aktionen war es auch eine Zeit, in der die "Reisen aus der Stadt" um Reisen ins Ausland erweitert wurden. Dies bot einen Anlass, über die Wahrnehmung anderer Kulturen, die eigene Kultur im Kontakt zu fremden Kulturen und über Übersetzungsprozesse zwischen den Kulturen nachzudenken. Die Bochumer Aktionen führten bei der Gruppe Kollektive Aktionen auch zu einer Umorientierung vom post-agrarischen zum post-industriellen Raum auf der Suche nach neuen Aktionsorten.

Die erste Bochumer Aktion organisierten wir gemeinsam mit Andrej Monastyrskij im Jahr 1990 für Sergej Anufriev, der zu dieser Zeit als Mitglied der Inspektion Medizinische Hermeneutik durch Europa reiste. In der vorliegenden Edition veröffentlichen wir die künstlerische Dokumentation der Aktion. Sie umfasst eine Beschreibungstext, Kommentare der Organisatoren sowie ein spontanes Statement Sergej Anufrievs zum Ende der Aktion. Die Textdokumentation wird durch Fotografien und eine Videoaufnahme ergänzt, die über einen QR-Code zugänglich ist.

In der Abteilung "Retrospektion" veröffentlichen wir darüber hinaus Texte, die die Aktionsereignisse von heute aus reflektieren. Wir danken Marija Čujkova als Zeugin der Aktion und Martin Hüttel als Herausgeber der Publikationsreihe der Vereinigung "Aspei" für ihre Erinnerungen.

LINK – der Titel der Aktion verweist nicht nur auf die Hauptfigur des Computerspiels, das dieser Aktion zugrunde liegt, sondern auch auf neue Vernetzungsmöglichkeiten im Zeitalter der digitalen Medien zur weiteren Entfaltung des ästhetischen Potentials der hier vorgestellten Tradition.

Eine umfassende Dokumentation der Kollektiven Aktionen (inklusive Bochumer Aktionen) ist auf folgender Website zu finden:

<https://www.collectiveactionsgroup.org/en>

Bochum, 1. April 2024



THE STORY OF THE LEATHERETTE BAG WITH THE SHARDS OF THE BLUE VASE

Maria Chuikova

In 1990, Anufriev and I made our first stop in the Western states of Germany on the occasion of the exhibition "Orthodox Suckings. Covers and Endings" at the Kunsthalle Düsseldorf, then headed by Jürgen Harten. At the end of September, we visited S. Hänsgen and A. Monastyrski in Bochum who had prepared the action "Link" for S. Anufriev. They found the place for the action in the ancient plants section of the university's botanical garden, on a bridge over the Lottenbach, which flows into the Oelbach, which flows into the Ruhr, which joins the Rhine and then flows into the North Sea.

Even though this action used materials from the world of computer games (images, music, video recording of a game) and the title itself was borrowed from computer terminology, what struck me most was how the natural events coordinated precisely with the timing of the action.

A bright sunny September day at the beginning was replaced in the course of the action by dramatic black clouds and pouring rain – but cleared up just as innocently and instantly after the smashing of the blue vase with a hammer. I had often read about such celestial phenomena accompanying the Collective Actions in the documentary volumes "Trips out of Town," such as the famous events during the action "Winch." However, I only experienced them in reality for the first time here!

After the action, the shards of the blue vase were gathered in Sabine Hänsgen's black leatherette bag and given to Anufriev along with the accompanying documentation. Anufriev and I continued to travel for two months to various places in the West – for reasons out of our control, we had to change apartments in Düsseldorf and Cologne several times, and we even visited Amsterdam and The Hague. We carried with us everywhere an incredible amount of things, including

this bag with the former vase. At the beginning of winter we returned to Moscow with an even larger load and the unchanged bag. There it found a place on the windowsill in our room on Udaltsov Street, where it remained for two years.

During one of the clean-ups in the apartment on Udaltsov Street in 1993, I suddenly decided to end the quiet life of the bag with the shards of the blue vase. The next morning I took it to Zagorsk (Sergiev Posad), where I gave it to the spring waters of the Konchura River, which flows into the Torgosha River, which then flows into the Vorya River, which is an arm of the Klyazma River, which leads to the Oka and flows into the Volga, all the way to the Caspian Sea.

Moscow, July 8, 2020

LINKILINK

Martin Hüttel

The fairy tale says once upon a time, but this was long ago, that is that means, just Link so to speak, this is what Sabine said, and also Masha said, and so on all, again and again they said, and then it is almost like Link, so nothing again my God, Sabine has o my God, and just as before, they said one said maybe, do it she said Link, as this is her way Link, makes them do makes them do, always makes them do she makes, no way her play, do it like that, or stop no rather so, and no another way do it nonsense, no don't do it like that, rather another way do it, or maybe perhaps, and in German in Russian, English also in English because, English that is important, and so she says do it do, but the video as well, must be she also says, this is really important, all this is important and, also for Aspei she says quickly, important and so she says after this, Andrei also said that, all others also say this is important, and just now, now after the auction, where they Zelda just, so Link is important, all this is important now, you do not remember any more, but it is important, Bochum this is important, Bochum Москва Одеса, our history, and you yourself were there, Link Link she says so Link, Andrei she says and that counts, Andrei has from the beginning, because you have yourself after all, she says Link Link until the end, days weeks years, this is most personally Link, in the kommunalka yet, so I say just now, who is this Link, Andrei or you maybe, or Aspei maybe me, who is Link Link I say, Sergei maybe he is Link, or or maybe, this VR clown, on the screen here, or then very real, completely real in nature, that there this that nonsense, who is then your Link, and who is the actioner, here and now after all this time, I say Link said Link, now and here and today, and how many years ago, is this Link so I say, and then almost at last, and then Sabine says Link, Link is however nevertheless, important I say right, do it she says then Link says, think of Masha and Sergei, and of Andrei or also, and now anyway, and then Link makes they make, Link just to remember,

no not to remember, Link says in passing, that you can't hear it, this this Link, no not to remember, no no to remember, to remember that not, or nevertheless perhaps, just more to forget until, Link Link Linklink.

ОДЕСА: In the Aspei exhibition POLYЛОГ, 2018 (Odessa, Museum of Contemporary Art), photos of the action "Link" with Odessan Sergei Anufriev as an actionist were shown, among others.

ASPEI: Bochum artist's community, whose headquarters are located "Auf dem Aspei 59" [formerly 64].

AUCTION: In 2021, "Heritage Auctions" sold a cartridge of "The Legend of Zelda," whose hero is the virtual character Link, for \$870,000.

Bochum, December 24, 2022

BOCHUM ACTIONS

Sabine Hänsgen

The performances of Collective Actions played a significant role in the development of an alternative space for communication in the Soviet culture of late communism. They facilitated the self-organization of a subcultural art scene creating a public of its own, beyond state culture and also beyond the market economy and mass media circulation. "Trips out of Town," an ongoing project of the group since 1976, share the common objective of a collaborative journey made by a number of participants to the rural countryside around Moscow – often to a field far from the intensive semiotic sphere of the metropolis, that is, to an "empty" zone in nature. A field of untouched snow has served as a stage for the group's minimalist actions, which delve into the elementary spatio-temporal structures of perception, and whose enigmatic nature provokes a range of different interpretations. The performative gesture in the situation of the action more closely corresponds to a new impulse in an endless interpretative spiral in which situation and documentation enhance each other again and again.

The Bochum actions as a branch of the Collective Actions Group date back to the time of transition after the end of the Soviet Union when the Moscow artistic scene became increasingly involved in the global context. For the Collective Actions Group, it was also a time when the "Trips out of Town" were expanded to include travel abroad, a change that provided an opportunity to reflect on the perception of other cultures, one's own culture in contact with foreign cultures, and the processes of translation between the cultures. The Bochum actions for the Collective Actions Group also led to a shift from post-agrarian to post-industrial space in search of new places of action.

The first Bochum action was organized by Andrei Monastyrski and me in 1990 for Sergei Anufriev, who was travelling through Europe at the time as a member of Inspection Medical Hermeneutics. In this edition,

we are publishing the artistic documentation of the action. It includes a descriptive text, commentary by the organizers and a spontaneous statement by Sergei Anufriev at the end of the action. The text documentation is supplemented by photographs and a video recording, which can be accessed via a QR code.

In the section "Retrospection," we also publish texts that reflect on the events of the action from today's perspective. We would like to thank Maria Chuikova as a witness of the action and Martin Hüttel as editor of the publication series of the Aspei Association for their recollections.

LINK – the title of the action refers not only to the main character of the computer game on which this action is based, but also to new ways of networking in the age of digital media to further develop the aesthetic potential of the tradition presented here.

Comprehensive documentation of Collective Actions (including the Bochum Actions) can be found on the following website:

<https://www.collectiveactionsgroup.org/en>

Bochum, April 1, 2024



ИСТОРИЯ ДЕРМАТИНОВОЙ СУМКИ С ОСКОЛКАМИ ГОЛУБОЙ ВАЗЫ

Мария Чуйкова

В 1990 году мы с Ануфриевым впервые остановились в Западных Землях Германии, благодаря выставке ИМГ «Ортодоксальные обсосы. Обложки и концовки» в Дюссельдорфском Кунстхалле, возглавляемым тогда Юргеном Хартенем.

В конце сентября мы навестили С. Хэнсен и А. Монастырского в Бохуме, которые подготовили для С. Ануфриева акцию «Линк». Место действия акции было найдено ими в Отделе древних растений Университетского ботанического сада, на мостике через ручеёк Лоттенбах, который впадает в ручей Эльбах, впадающий в реку Рур, воды которого, соединяясь с Рейном, далее вливаются в Северное море.

Хотя в акции были использованы материалы, сопутствующие индустрии компьютерных игр (картинки, музыка, видеозапись игры), и само название было позаимствовано из мира компьютерной терминологии, меня поразили природные события, строго согласованные со временем прохождения акции. Сияющий солнцем погожий сентябрьский день – в начале акции – сменился драматическими черными тучами с проливным дождем во время акции – и также невинно и мгновенно распогодился после разбития голубой вазы молотком. О таких, сопутствующих акции КД небесных явлениях, я не читала в книгах «Поездки за город», например, о знаменитых событиях во время акции «Ворот», но в реальности пережила впервые!

После акции осколки голубой вазы были ссыпаны в черную дерматиновую сумку-ридикюль Сабины Хэнсен – и отданы Ануфриеву вместе со всей сопроводительной документацией. Два месяца после акции мы с Ануфриевым продолжали мотаться по разным местам в Западных Землях – по не зависящим

от нас причинами, меняя адреса в Дюссельдорфе и Кельне, побывали даже в Амстердаме и Гааге. Повсюду нас сопровождал невероятный груз вещей и эта сумка с бывшей вазой. В начале зимы мы вернулись в Москву, с еще более увеличившимся грузом с неизменной сумкой. Там ей нашли место на подоконнике в нашей комнате на улице Удальцова, где она провела два года. Во время очередной уборки квартиры на ул. Удальцова в 1993 году, я неожиданно решила прервать спокойную жизнь сумки с осколками голубой вазы, и увезла ее на следующее утро в Загорск (Сергиев Посад) – где нашлись для нее весенние воды речушки Кончура, впадающей в речку Торгоша, текущую в реку Воря, являющуюся рукавом реки Клязьма, что ведет к Оке и вливается в Волгу, вплоть до Каспийского моря.

Москва, 8 июля 2020

ЛИНКИЛИНК

Мартин Хюттель

Сказка сказала это было когда-то, это было давным-давно, то есть то значит, как раз Линк так сказать, это Сабина потом сказала, Маша тоже это сказала, и так далее все, говорилось это много раз, а потом это уже как бы Линк, итак опять ничего Боже мой, это Сабина потом Боже мой, и снова как прежде, они сказали было сказано может быть, сделай она сказала Линк, это же ее манера Линк, заставляет делать делает она делает, всегда заставляет делать делает, не надо это ее штучки, делай это так и эдак, или подожди нет лучше так, а нет иначе сделай черт возьми, нет не так не делай это так, лучше по-другому так что сделай, или все же может быть, и на немецком и на русском, на английском также на английском потому что, английский это важно, так она говорит сделай это сделай, но также видео, обязательно она говорит, это точно важно, все это важно и, также для Аспай она сказала быстро, важно она скажет и потом, Андрей тоже так сказал, все говорят и говорит она, что это важно, и как раз сейчас, сейчас после аукциона, где Зельду только что, так что важен Линк, все это важно сейчас, уже и не помнят, но это важно, Бохум это важно, Бохум Moskva Odesa, наша история, и ты ведь сам был там, Линк Линк она говорит так что Линк, Андрей она говорит и это многого стоит, Андрей с самого начала, потому что ты ведь сам ведь, говорит она Линк Линк до конца, дни недели годы, вот это лично Линк, и в коммуналке давно еще, а вот скажу сейчас, кто же это Линк, Андрей или может быть ты, или Аспай или разве что я, кто такой Линк Линк говорю, Сергей что ли это Линк, или или что ли этот ВР клоун, на экране здесь, или же потом реально, совсем реально на природе, вот это там он она оно это чепуха, кто же твой Линк, и кто такой акционер, здесь и сейчас после всего этого, говорю Линк Линк сказал, сейчас здесь и сегодня, и сколько лет назад,

это Линк так говорю, и потом под конец, и потом Сабина скажет Линк, Линк все-таки ведь, важно говорю точно, сделай она говорит потом скажет Линк, вспомни Машу и Сергея, и Андрея или же, и сейчас вообще, и потом сделаете Линк они делают, Линк только на память, нет не на память, еще говорит Линк мимоходом, так что нельзя услышать, этот эта это Линк, нет не на память, нет нет на память, на память только нет, или же все-таки может быть, все же скорее чтобы забыть до поры, Линк Линк Линкилинк.

ОДЕСА: На выставке Aspei «ПОЛИЛОГ, 2018» (Одесса, Музей современного искусства) были представлены фотографии акции «Линк» с одесситом Сергеем Ануфриевым в качестве акциониста. ASPEI: сообщество художников Бохума, штаб-квартира которого находится в здании «Auf dem Aspei 59» [ранее 64].

АУКЦИОН: В 2021 году картридж с игрой «Легенда о Зельде», героем которой является виртуальный персонаж Линк, был продан на аукционе «Heritage Auctions» за 870 000 долларов США.

Бохум, 24 декабря 2022

БОХУМСКИЕ АКЦИИ

Сабина Хэнсен

Перформансы Коллективных действий играли значительную роль в формировании альтернативного пространства коммуникации в советской культуре позднего коммунизма. Они способствовали самоорганизации художественной субкультуры, создавая свою собственную публику вне государственной культуры, а также вне рыночной экономики и масс-медиа.

Общим сюжетом «поездок за город», начиная с 1976 года, является совместное путешествие группы участников в окрестности Москвы – обычно на пустое поле, т. е., из семиотически насыщенного пространства города в «пустое» пространство природы. Нетронутое снежное поле часто становится сценой для минималистических действий, тематизирующих элементарные пространственно – временные структуры восприятия и своей загадочностью провоцирующих спектр различных интерпретаций. Перформативный жест в ситуации акции является скорее новым импульсом в бесконечной интерпретационной спирали, в которой ситуация и документация порождают друг друга все снова и снова.

Бохумские акции как филиал группы Коллективные действия относятся к переходному периоду после конца Советского Союза, когда московская художественная сцена все больше вовлекалась в глобальный контекст. Для группы Коллективные действия это также было время, когда «Поездки за город» были расширены за счет поездок за границу, что дало возможность задуматься о восприятии других культур, собственной культуре в контакте с другими культурами и о процессах перевода между культурами. Бохумские акции для группы Коллективные действия также привели к переходу от пост-аграрного к пост-индустриальному пространству в поисках новых мест действия.

Первая акция в Бохуме была организована Андреем Монастырским и мной в 1990 году для Сергея Ануфриева, который в то время путешествовал по Европе как участник Инспекции Медицинская герменевтика. В данном издании мы публикуем художественную документацию этой акции. Она включает в себя описательный текст, комментарии организаторов и спонтанное высказывание Сергея Ануфриева по окончании акции. Текстовая документация дополнена фотографиями и видеозаписью, доступ к которой можно получить с помощью QR-кода.

В разделе «Ретроспекция» мы также публикуем тексты, которые освещают события акции с точки зрения сегодняшнего дня. Мы благодарим Марию Чуйкову как свидетеля акции и Мартина Хюттеля как издателя серии публикаций Ассоциации «Аспай» за их воспоминания.

LINK – название акции отсылает не только к главному герою компьютерной игры, на которой основана эта акция, но и к новым сетевым возможностям в век дигитальных медиа для дальнейшего развития эстетического потенциала представленной здесь традиции.

Полную документацию о Коллективных действиях (включая акции в Бохуме) можно найти на следующем вебсайте:

<https://www.collectiveactionsgroup.org/>

Бохум, 1 апреля 2024



Link. Botanischer Garten Bochum, 1990, Fotografie.

Link. Botanical Garden Bochum, 1990, Photography.

Линк. Ботанический сад Бохума, 1990, Фотография.

INHALT / CONTENTS / СОДЕРЖАНИЕ

Aktion Action Акция

LINK Für Sergej Anufriev 5

EIN GEFÜHL VON AUSLAND 6

Sabine Hänsgen – Andrej Monastyrskij

DECHIFFRIERUNG DER VIDEOAUFZEICHNUNG 12

Sergej Anufriev's Erzählung

LINK For Sergei Anufriev 14

ABROADNESS 15

Sabine Hänsgen – Andrei Monastyrski

TRANSCRIPT FROM THE VIDEO RECORDING 21

Sergei Anufriev's recollection

ЛИНК Сергею Ануфриеву 23

ЗАГРАНИЧНОСТЬ 24

Сабина Хэнсген – Андрей Монастырский

РАСШИФРОВКА С ВИДЕОЗАПИСИ 30

Рассказ Сергея Ануфриева

Retrospektion Retrospection Петроспекция

DIE GESCHICHTE DER KUNSTLEDERTASCHE MIT DEN SCHERBEN
DER BLAUEN VASE 33

Marija Čujkova

LINKILINK 35

Martin Hüttel

BOCHUMER AKTIONEN 37

Sabine Hänsgen

THE STORY OF THE LEATHERETTE BAG WITH THE SHARDS OF THE
BLUE VASE 40

Maria Chuikova

LINKILINK 42

Martin Hüttel

BOCHUM ACTIONS 44

Sabine Hänsgen

ИСТОРИЯ ДЕРМАТИНОВОЙ СУМКИ С ОСКОЛКАМИ
ГОЛУБОЙ ВАЗЫ 47

Мария Чуйкова

ЛИНКИЛИНК 49

Мартин Хюттель

БОХУМСКИЕ АКЦИИ 51

Сабина Хэнсген



Die Videoaufnahme Link ist hier zum Download verfügbar:

The video recording Link is available for download here:

Видеозапись Линк доступна для скачивания здесь:

<https://vimeo.com/442354070>

PASSWORD: LNK1990



IMPRESSUM

LINK/ЛИНК

Eine Computeraktion von Sabine Hänsgen und Andrej Monastyrskij
A Computer Action by Sabine Hänsgen and Andrei Monastyrski
Компьютерная акция Сабины Хэнсген и Андрея Монастырского

Deutsche Übersetzung / German translation: Sylvia Sasse,
Dmitrij Zachar'in / Немецкий перевод: Сильвия Зассе,
Дмитрий Захар'ин [<http://www.dissense.de/km/link.html>]
Englische Übersetzung / English translation: Yelena Kalinsky /
Английский перевод: Елена Калинская [Extending the Dialogue.
Edited by Urška Jurman, Christiane Erharter, Rawley Grau, Berlin:
Archive Books, Ljubljana: Igor Zabel Association for Culture and
Theory, Wien: ERSTE Foundation, 2016]

Dank für die Übersetzung der Texte von Marija Čujkova und Martin
Hüttel an / Thanks for the translation of the texts by Maria Chuikova
and Martin Hüttel to: Ol'ga Denisova, Monika Dittrich, Sabine
Hänsgen / Благодарность за перевод текстов Марии Чуйковой и
Мартина Хюттеля: Ольге Денисовой, Монике Диттрих, Сабине
Хэнсген

Grafische Gestaltung und Satz / Graphic design and typesetting:
Martin Hüttel / Графическое оформление и набор текста:
Мартин Хюттель

© Bochum: Edition Aspei, 2024 / Бохум: Издательство Аспай, 2024
Druck / Printing / Печать: Staudt Lithographie, Bochum
ISBN: 978-3-936839-54-8

