Zeitschrift: Parkett : the Parkett series with contemporary artists = Die Parkett-Reihe mit Gegenwartskünstlern

Herausgeber: Parkett

Band: - (1999)

Heft: 57: Collaborations Doug Aitken, Nan Goldin, Thomas Nirschhorn

Artikel: John Miller

Autor: Bovier, Lionel / Parker, Wilma

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-681381

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 01.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

JOHN MILLER, THE DARK AGES, 1996, mixed media, 4 x 2½ x 2½" / DAS MITTELALTER, 10,2 x 6,4 x 6,4 cm.

John Miller

LIONEL BOVIER

Among such contemporaries as Mike Kelley and Jim Shaw, but also Tony Oursler and Stephen Prina (all of whom studied at the California Institute for the Arts and, as it is often pointed out, under the aegis of John Baldessari), John Miller embodies a singular position: He articulates the synthesis of an ideologically committed critique of representation with a postconceptual shift towards the "real."[1] Using completely stereotyped genres (figurative painting, travel photography, landscape painting, and so on), Miller (like Sherrie Levine or Richard Prince) has, since the end of the seventies, challenged the function of the author and the concomitant loss of "aura" for the artwork. Yet this critique is only a means of revealing the repressed aspect of the ideological aggregates of day-to-day late-capitalist Western culture.

Miller's close attention to the hidden agendas of representation (especially sexual and social ones) informs his approach to artistic practice both as a writer and as an artist. He asserts for instance, in an early text on Allan McCollum's work ("What You Don't See Is What You Get"), that "if the convulsions of appropriation art have taught us anything, it is historical dialectics: Each cultural artifact can be rewritten indefinitely and, therefore, is always open to contest."[2]

Miller suggests that, according to the psychoanalytical subtext of the SURROGATES, "if the picture is the phallus," then with the notion of "surrogate," the artist "... has cast a depreciating gaze on the phallocentric bias of representation."[3] Likewise, Miller explains that in Kelley's work, it "becomes apparent how the postmodern recapitulation of various representational modes (including modernist abstraction) is driven by feminist inquiry."[4] Thus, he not only

LIONEL BOVIER is a freelance writer and curator, who teaches theory of design at the Ecole cantonale d'art of Lausanne. Together with Yves Aupetitallot, he has recently organized the first retrospective of John Miller's work at Le Magasin in Grenoble. This exhibition is on view at the Kunstverein Hamburg in December 1999.

acknowledges the preeminence of feminist deconstruction in this rewriting process, but also links the SURROGATES with the idea that patriarchy is not necessarily a universal, pan-historical structure. As Miller recalls, in a recent interview:[5)]

This approach was part of a broad tendency running through art criticism at the time. Andrea Fraser later wrote a more extensive Lacanian analysis of McCollum's work and I also wrote a short text that suggested reframing Douglas Crimp's "Picture Theory" in more explicitly feminist terms.[6)] The SURROGATES offered themselves up as blank slates, inviting any number of potential readings.

Produced in this specific critical and theoretical context, Miller's first group of brown, "faux" abstract paintings culminated in a small sculpture. As the artist describes, in this phallus/fecal column made from plaster and painted with brown acrylic paint (UNTITLED, 1985), "some various Freudian and Lacanian notions converge: that in the infantile mind, feces appear as a detachable phallus; that the phallus is an impostor and must remain veiled; that upright posture, because it is a signifying posture, is also an 'imposture,' that these meanings are rhetorical, not literal."

In general, the brown paint obviously invites a psychoanalytic reading: As Nancy Spector has put it "... (it embodies) a convergence of both the Freudian and the Marxist understandings of the fetish as a substitute for some fundamental (sexual or economic) lack."[7)] John Miller also called it "... an allegory of Neo-Expressionism: the impasto connoting excrement which in turn connotes money."[8)] The brown paint thus functions both as a sign indexing a theoretical and political reading of the art production and a comment on the artistic context of his own production. Moreover, the works deploy this shit-like paint as a weapon of resistance to aesthetic appropriation. That is the tactical value of their "abjection." Miller notes:

When I first started the brown impasto work, "abjection" was not yet a key term in art criticism. (...) When I first showed my brown, abstract paintings with the brown phallus, people only talked about deconstruction. The body and transgression never came up. The vocabulary for that wasn't yet available. And I don't mean to suggest that either "body" or "transgression" offer a correct meaning and that deconstruction is wrong. But that suggests how certain readings are more viable than others at different times.

Even if one could argue that these works still resist aesthetic appropriation, one has to admit that they have been legitimized within the art world by the development of theories connecting art to the unmasking of the repressed, and particularly through the importance of the "abject" as a characterization of the strategies at play in the works of artists such as Robert Gober, Mike Kelley, Cindy Sherman, or Kiki Smith. It is this modification in the context of reception that Miller qualifies as the "contingency of an artistic strategy." And that is why he uses such a wide range of methods, beginning series such as the "Middle of the Day" photographs and the TV game show paintings soon after the "institutional acceptance" of the brown works. Then, one cannot avoid noticing that all these works raise questions about value: How do we decide what something is worth? How does that translate into the value of something else? How do we decide, then, how to use our time?

Miller once criticized the disenchanted idealism of Baudrillard's "simulacrum" by saying that the "art world is a place as good as any to begin to take action,"[9)] thus maintaining the necessity of a radical critique of culture within culture. The constant shifting throughout his work might be an effective way to maintain the potential of this critique. At the same time, Miller has never engaged in an instrumentalized version of art. Nor does he fail to recognize that it is "never a question of building a bridge between art and other discourses, like politics or science, because that would already presume an autonomy of art. If anything, it would be an additive process: this plus that plus ..."[10)] The problem of value is never evoked in relation to art alone but because it concerns society in its entirety.

In Miller's work, the question of attributing a (symbolic) value to things, of translating this quality into another system of value, and of producing such "things" is connected to another axis: time. In a series of paintings from the eighties, he decided to start and finish one work within the same day. In the "Middle of the Day" series, he takes photographs

between noon and two p.m., a time that is considered bad both from a photographer's point of view (because of lighting conditions) and devoid of events from a social perspective (because of the division between labor time, leisure time, and resting time). In the game show paintings, he freezes a specific moment within the narrative of the show by taking a picture (first a photo, then a painting) of it. He then reveals the social functions of these rituals and underlines their main ideological aspects. Through all these changes of artistic strategies at play, a permanent interrogation is attached to the temporal dimensions (classically considered as less "artistic" than spatial ones) in order to reassess the fabrication of value as a constructed time-frame within the political economy of Western society. He explains:

When people say, "Time is money," of course, that's oppressive. It's axiomatic to the wage/labor equation. Money signifies value. Or, a better way of putting it is that money mobilizes value through exchange. All that's predicated on rationalizing and standardizing time as an abstraction and as a constant. Without this understanding of time, you can't have wages. I'm concerned with what money fails to represent and with the kinds of experience that cannot be rationalized that way. I'm not even sure that what I have characterized as "a rationalization" is that at all; it may be only a presumption of rationality. Nor do I claim that my work ever gets outside of this structure, but it does, at least, make it seem less automatic—or, maybe, more automatic. Time really can never be separated from space (that's part of the way it's abstracted) but, by focusing on the time/value nexus, I try to construe artworks more sociologically than formally. Traditionally, an artwork is supposed to exemplify a transcendent value, a sublime value or, at least, what is best about culture. Often, this coincides with an unreflected appeal to timelessness or universality.

Miller's recently constructed game show set entitled THE LUGUBRIOUS GAME (1999) represents one way of assembling these different signifying elements. Viewers see only the arena for the game—an apparatus that includes furniture and architectural elements, as well as a pile of dirt, newspapers, dildos, and money—not the show itself.

The (...) game show allows for the symbolic circulation of goods within a family that is not a family; it creates a surrogate family out of an arbitrary set of contestants, the

JOHN MILLER, GLAD HAND, 1998 / FROHE HAND.

JOHN MILLER, WELCOME TO MY WORLD, 1999, acrylic on canvas with sound, 50 x 70" / WILLKOMMEN IN MEINER WELT, Acryl auf Leinwand mit Sound, 127 x 178 cm.

studio audience and the (vicarious) broadcast audiences. It is nominally about normative acquisition and accumulation, but it functions instead as a kind of potlatch of not only the material goods, but also emotions ... Driving this spectacle is the animism of the commodity fetish, the irrational core of an otherwise overdetermined political economy. The rules of the games tear accumulation loose from its habitual moorings in the wage/labor equation and deliver it up to chance.[11)]

The set thus combines the shit references of the brown impasto works with issues developed in the game show paintings. It conflates the audience of art with that of the TV studios. Moreover, the problematics of time and value are implicated in the game itself. And, by focusing on such ritualized media events, one can therefore wonder if Miller is not finding here a key metaphor for the systemic function of the artwork.

1) In the sense that theoreticians such as Hal Foster have characterized it lately.
2) John Miller, "What You Don't See Is What You Get: Allan McCollum's Surrogates, Perpetual Photos and Perfect Vehicles," in *Artscribe*, no. 61, January/February 1987, pp. 32–36.
3) Ibid.
4) John Miller, "The Mortification of the Sign. Mike Kelley's Felt Banners," *Mike Kelley*, ex. cat. (Chicago: The Renaissance Society, 1988), pp. 16–23.
5) All quotations not specified are from an interview conducted by the author during the preparation of the exhibition and published in the first issue of *MAG* (Grenoble: Centre National d'Art Contemporain, 1999).
6) The artist refers here to his essay "Suture and Picture Theory," in: *Suture—Phantasmen der Vollkommenheit (Fantasies of Totality)*, ed. by P. Adams and S. Eiblmayr (Salzburg: Salzburger Kunstverein 1995), pp. 25–31.
7) Nancy Spector, "More Shitty Art," in: *John Miller. Economies parallèles/Parallel Economies*, ex. cat. (Grenoble: Le Magasin, Centre National d'Art Contemporain, 1999), pp. 31–32.
8) John Miller, "The Commodity as a Country Music Theme," in: *Journal*, vol. 5, no. 41 (Los Angeles: LAICA, Spring 1985), pp. 26–30.
9) John Miller, "Baudrillard and His Discontents," *Artscribe*, no. 63, May 1987, pp. 49–51.
10) Carsten Höller in *Artforum* (vol. XXXVII, no. 7, March 1999), quoted by John Miller in the discussion mentioned above (note 5).
11) John Miller, "Playing the Game," in: *John Miller. Economies parallèles/Parallel Economies*, op. cit., pp. 26–28.

JOHN MILLER, THE DATING GAME, 1995, acrylic on canvas, 54 x 80" /
DAS RENDEZ-VOUS-SPIEL, Acryl auf Leinwand, 137,2 x 203,2 cm.

JOHN MILLER, FAMILY FEUD, 1995, acrylic on canvas, 54 x 80" /
FAMILIENFEHDE, Acryl auf Leinwand, 137,2 x 203,2 cm.

John Miller

LIONEL BOVIER

Unter zeitgenössischen Künstlern wie Mike Kelley und Jim Shaw, aber auch Tony Oursler und Stephen Prina (die alle am California Institute for the Arts studiert haben, und zwar, wie gern hervorgehoben wird, unter der Ägide von John Baldessari), nimmt John Miller eine besondere Stellung ein: Er schafft die Synthese einer ideologisch engagierten Darstellungskritik und der postkonzeptuellen Hinwendung zum «Realen».[1] Unter Verwendung völlig stereotyper Genres (figurative Malerei, Reisephotographie, Landschaftsmalerei usw.) hat Miller seit Ende der 70er Jahre (wie Sherrie Levine oder Richard Prince) die Funktion des Autors und demzufolge auch die Aura des Kunstwerks in Frage gestellt. Diese Kritik ist jedoch nur ein Mittel um den verdrängten Aspekt der ideologischen Bestandteile unserer spätkapitalistischen westlichen Alltagskultur aufzuzeigen.

Millers aufmerksame Beobachtung der verborgenen Implikationen bildlicher Darstellung (insbesondere sexueller und sozialer Art) prägt seine Auffassung der künstlerischen Tätigkeit sowohl als Schriftsteller wie als bildender Künstler. So versichert er zum Beispiel in einem frühen Text zum Werk von Allan McCollum («What You Don't See Is What You Get»/«Was man nicht sieht, ist was man bekommt»): «Wenn uns die Verrenkungen der Appropriationskunst etwas gelehrt haben, so ist es historische Dialektik: Jedes kulturelle Kunstprodukt

LIONEL BOVIER ist freier Autor und Kurator. Er lehrt an der Ecole cantonale d'art in Lausanne. Gemeinsam mit Yves Aupetitallot organisierte er die erste John-Miller-Retrospektive im Le Magasin in Grenoble, die im Dezember 1999 auch im Kunstverein Hamburg zu sehen ist.

kann unbeschränkt neu formuliert werden und bleibt deshalb immer dem Wettbewerb ausgesetzt.»[2)]

Dem psychoanalytischen Subtext der SURROGATES (Surrogate) zufolge, meint Miller: «Wenn das Bild der Phallus ist», so wirft der Künstler mit dem Ausdruck «Surrogat» einen «abschätzigen Blick auf die phallozentrische Tendenz bildlicher Darstellung überhaupt.»[3)] Weiter erklärt Miller, dass in Kelleys Werk sichtbar werde, «wie das postmoderne Wiederaufgreifen verschiedener bestehender Darstellungsmodi (einschliesslich der modernen Abstraktion) von feministischen Fragestellungen angeregt sei».[4)] Damit anerkennt er nicht nur die herausragende Bedeutung der feministischen Dekonstruktion für diesen Neuformulierungsprozess, sondern bringt die SURROGATES auch mit dem Gedanken in Verbindung, dass das Patriarchat nicht notwendig eine universelle, panhistorische Ordnung sein muss. In einem kürzlich gegebenen Interview erinnert sich Miller[5)]:

Diese Haltung entsprach einer in der Kunstkritik jener Zeit verbreiteten Tendenz. Kurz darauf lieferte Andrea Fraser eine ausführlichere Lacan'sche Analyse zu McCollums Arbeit und ich verfasste ebenfalls einen kurzen Text, in dem ich vorschlug, Douglas Crimps «Bildtheorie» unter klar feministischen Gesichtspunkten neu zu durchleuchten.[6)] Die SURROGATES boten sich als unbeschriebene Blätter an und luden zu allen möglichen Lesarten ein.

Entstanden in diesem besonderen kritischen und theoretischen Kontext, gipfelte Millers erste Gruppe brauner «falscher» abstrakter Bilder in einer kleinen Skulptur. Wie der Künstler selbst beschreibt, fallen in dieser mit brauner Acrylfarbe bemalten, phallisch-fäkalen Säule aus Gips «verschiedene Freud'sche und Lacan'sche Begriffe zusammen, nämlich: dass der Stuhlgang in der kindlichen Vorstellung als abtrennbarer Phallus erscheint; dass der Phallus etwas Ungehöriges ist und verhüllt werden muss; dass die aufrechte Stellung, weil es eine bedeutungsgeladene Stellung ist, ebenfalls etwas «Ungehöriges» an sich hat und dass diese Bedeutungen metaphorisch und nicht wörtlich zu verstehen sind».

Im Allgemeinen lädt die braune Farbe offensichtlich zu einer psychoanalytischen Deutung ein. Nancy Spector hat es so formuliert: «... (sie verkörpert) das Zusammenfallen freudianischer und marxistischer Interpretationen des Fetischs als Ersatz für einen grundlegenden (sexuellen bzw. ökonomischen) Mangel.»[7)] John Miller nannte das auch «... eine Allegorie des Neo-Expressionismus: Impasto-Malerei, die an Scheisse erinnert, die wiederum mit Geld in Verbindung gebracht wird».[8)] Die braune Farbe hat bei Miller also gleichzeitig die Funktion eines Zeichens, das auf eine theoretische und politische Interpretation der Kunstproduktion verweist, und eines Kommentars zum künstlerischen Kontext seiner eigenen Produktion. Darüber hinaus ist die an Scheisse erinnernde Farbe auch eine wirksame Abwehr gegen eine rein ästhetische Rezeption. Das ist der taktische Wert des «Abscheus». Miller hält fest:

Als ich mit den braunen Impasto-Arbeiten begann, war «Abscheu» noch kein Terminus der Kunstkritik. (...) Und als ich meine braunen, abstrakten Bilder mit dem braunen Phallus zum ersten Mal zeigte, sprachen die Leute nur von Dekonstruktion. Körper oder Grenzüberschreitung war kein Thema. Das Vokabular dafür war noch nicht vorhanden. Damit will ich nicht sagen, dass «Körper» und «Grenzüberschreitung» die richtige Bedeutung vermitteln und Dekonstruktion falsch ist. Aber es zeigt, wie gewisse Interpretationen zu bestimmten Zeiten näher liegen als andere.

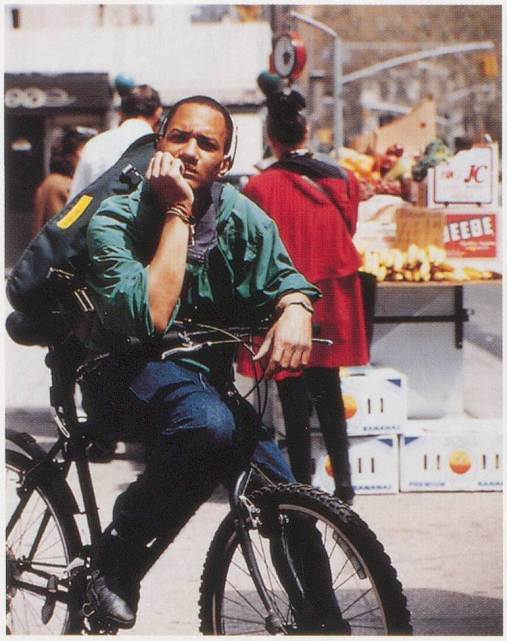
JOHN MILLER, UNTITLED, MAY 20, 1994 / OHNE TITEL.

Selbst wenn man behaupten wollte, dass diese Arbeiten sich einer ästhetischen Rezeption nach wie vor entziehen, muss man doch zugeben, dass sie innerhalb des Kunstbetriebs ihre Legitimation gefunden haben dank der Entwicklung von Theorien, die die Kunst mit der Enthüllung des Verdrängten in Verbindung brachten, und besonders durch die Bedeutung des «Abscheulichen» als strategisches Merkmal in Werken von Künstlern wie Robert Gober, Mike Kelley, Cindy Sherman oder Kiki Smith. Es ist diese Veränderung im Kontext der Rezeption, die Miller als das «Kontingente jeder künstlerischen Strategie» bezeichnet. Deshalb arbeitet er mit einer derart breiten Methodenpalette und beginnt – kurz nachdem seinen braunen Arbeiten «institutionelle Akzeptanz» zuteil wurde – Serien wie die *Middle-of-the-Day*-Photographien oder die *TV-Game-Show*-Bilder. Ferner kann man nicht darüber hinwegsehen, dass all diese Arbeiten Wertfragen aufwerfen: Wie bestimmen wir, wie viel etwas wert ist? Wie überträgt sich das auf den Wert von etwas anderem? Wie entscheiden wir schliesslich, wie wir unsere Zeit nutzen wollen?

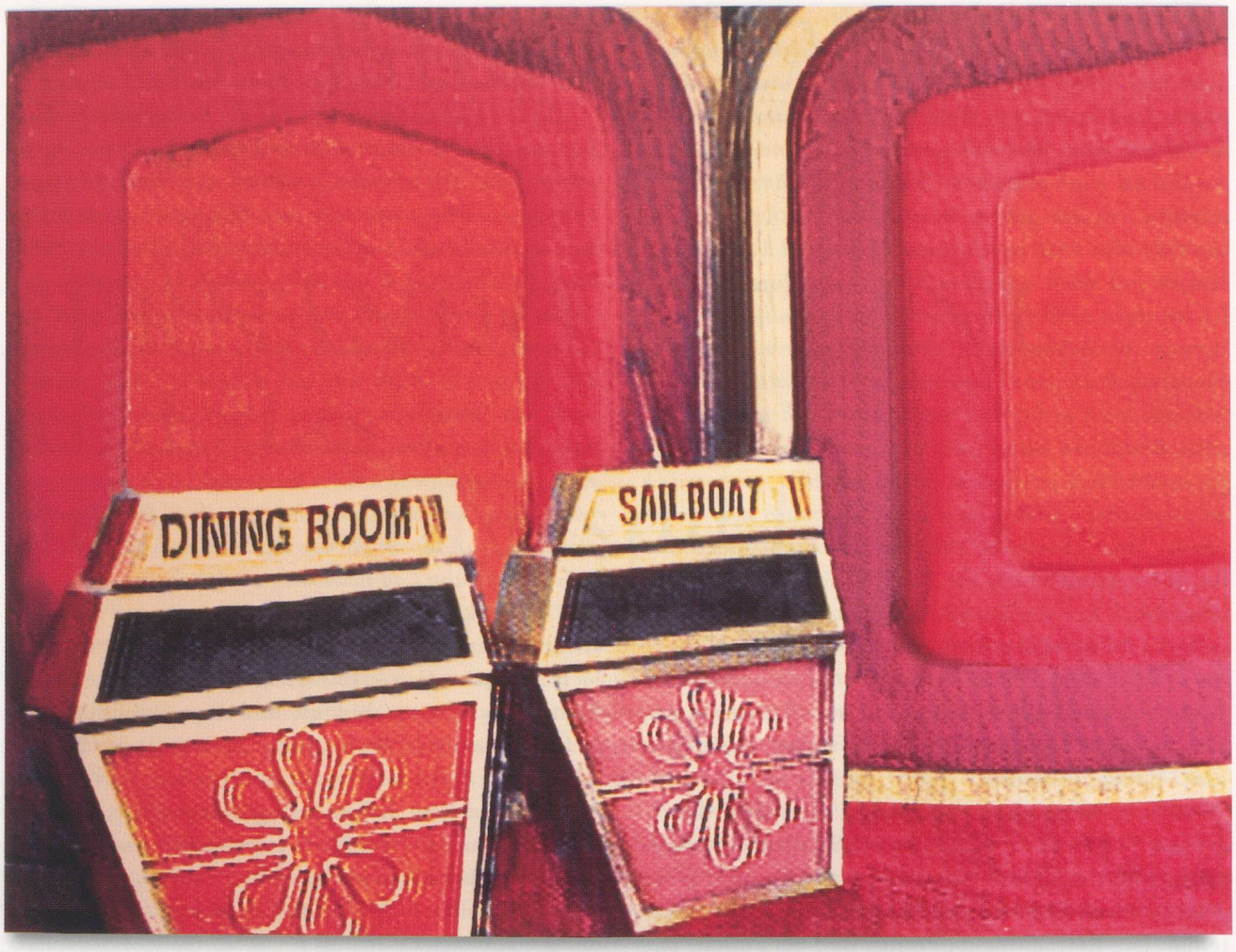
Miller kritisierte einmal den entzauberten Idealismus von Baudrillards «Simulacrum», indem er sagte, dass die «Kunstwelt ein Ort so gut wie jeder andere sei, um aktiv zu werden»,[9] und beharrte damit auf der Notwendigkeit einer radikalen Kulturkritik innerhalb der Kultur selbst. Die fortwährenden Veränderungen in seinem Werk mögen ein wirksames Mittel sein, um das Potenzial dieser Kritik lebendig zu erhalten. Gleichzeitig hat sich Miller nie auf eine Instrumentalisierung der Kunst eingelassen, noch hat er je übersehen, dass es «nie um den Brückenbau zwischen Kunst und anderen Diskursen, etwa Politik oder Wissenschaft, gehen kann, weil das schon die Autonomie der Kunst voraussetzen würde. Wenn überhaupt, wäre es ein additiver Prozess: dies, plus das, plus ...»[10] Die Wertfrage wird nie allein im Hinblick auf die Kunst gestellt, sondern weil sie die Gesellschaft als Ganzes angeht.

In Millers Werk ist die Frage des den Dingen einen (symbolischen) Wert Zuschreibens, der Übertragung dieser Qualität in ein anderes Wertsystem und der Produktion solcher Dinge mit einer anderen Achse verknüpft, und zwar mit jener der Zeit.

JOHN MILLER, THE MIDDLE OF THE DAY SERIES, 1994–1997: 5–2-96, c-print, 10 x 8" / DIE TAGESMITTE-SERIE: 2. 5. 96, C-Print, 25,4 x 20,3 cm.



JOHN MILLER, THE MIDDLE OF THE DAY SERIES, 1994–1997: 4–25–96, c-print, 8 x 10" / DIE TAGESMITTE-SERIE: 25. 4. 96, C-Print, 20,3 x 25,4 cm.



JOHN MILLER, OBJECT PART, 1998, acrylic on canvas, 55¼ x 78¾" /
OBJEKTTEIL, Acryl auf Leinwand, 140 x 200 cm.

Für eine Serie von Bildern aus den 80er Jahren hatte er beschlossen, jedes Werk innerhalb eines Tages zu beginnen und fertig zu stellen. Für die *Middle-of-the-Day*-Serie photographiert er zwischen Mittag und zwei Uhr nachmittags, einer Zeit also, die einerseits aus photographischen Gründen (wegen der Lichtbedingungen) ungünstig ist und andrerseits gesellschaftlich betrachtet (wegen der Unterteilung in Arbeitszeit, Freizeit und Ruhezeit) eher ereignisarm ist. In den *Game-Show*-Bildern hält er in seinem Bild (zunächst photographisch, später als gemaltes Bild) einen bestimmten Augenblick im Ablauf der Show fest. Darauf enthüllt er die gesellschaftliche Funktion dieser Rituale und streicht ihre wichtigsten ideologischen Aspekte hervor. Durch all diese wechselnden künstlerischen Strategien werden die zeitlichen Dimensionen (die traditionell als weniger «künstlerisch» gelten als die räumlichen) unablässig hinterfragt, um die Produktion von Wert als konstruierten Zeitrahmen innerhalb der politischen Ökonomie der westlichen Gesellschaft einsehbar zu machen. Er sagt dazu:

Wenn die Leute sagen, «Zeit ist Geld», so ist das natürlich deprimierend. Es entspricht der Gleichsetzung von Lohn und Arbeit. Geld bedeutet Wert. Oder um es besser zu sagen, Geld mobilisiert Werte durch Austausch. All das beruht auf einer Rationalisierung und Standardisierung der Zeit als einer abstrakten Konstanten. Ohne dieses Verständnis von Zeit gäbe es keine Löhne. Mich interessiert, was Geld alles nicht repräsentieren kann und welche Erfahrungen sich nicht auf diese Weise rationalisieren lassen. Ich bin nicht einmal sicher, ob das, was ich als «Rationalisierung» beschrieben habe, überhaupt eine solche ist; es könnte auch nur eine angenommene Rationalität sein. Ich behaupte auch nicht, dass meine Arbeit sich je ausserhalb dieser Strukturen bewegt, aber wenigstens lässt sie sie weniger automatisch erscheinen – oder vielleicht auch n o c h automatischer. Die Zeit lässt sich nie wirklich vom Raum trennen (das ist ein Teil des Abstraktionsprozesses), aber indem ich vermehrt auf die Zeit-Wert-Verbindung schaue, versuche ich Kunstwerke eher soziologisch als formal zu entwickeln. Traditionell gilt ein Kunstwerk als exemplarische Darstellung eines transzendenten Wertes, eines erhabenen Wertes oder immerhin des besten Teils einer Kultur. Oft geht dies mit einem unreflektierten Rückgriff auf Zeitlosigkeit oder Universalität einher.

Millers kürzlich entstandene *Game-Show*-Werkgruppe THE LUGUBRIOUS GAME (Das trostlose Spiel, 1999) stellt eine Möglichkeit der Kombination dieser verschiedenen bedeutungstragenden Elemente dar. Die Betrachter sehen nur den Schauplatz des Spiels, eine Kulisse mit Möbeln und architektonischen Elementen nebst einem Dreckhaufen, Zeitungen, Dildos und Geld, aber nicht das Spiel selbst.

Die (...) Game-Show sorgt für die symbolische Zirkulation von Gütern innerhalb einer Familie, die keine ist; sie schafft eine Ersatzfamilie bestehend aus einer beliebigen Gruppe von Mitstreiterinnen und Mitstreitern, dem Publikum im Studio oder dem (ersatzweise) eingeblendeten Publikum. Offiziell geht es um das gewöhnliche Erwerben und Anhäufen von Gütern, aber tatsächlich funktioniert das Ganze als eine Art Ritual der Verteilung von Gastgeschenken, bei dem es nicht nur um materielle Güter, sondern auch um Emotionen geht ... Angetrieben wird dieses Spektakel von einem animistischen Tanz um das Goldene Kalb, dem irrationalen Kern einer sonst überdeterminierten politischen Ökonomie. Die Spielregeln lösen die Güterakkumulation aus ihrer üblichen Verankerung in der Lohn-Arbeit-Gleichung und überlassen sie dem Zufall.[11)]

Die Werkgruppe vereint die Verweise auf Scheisse in den braunen Impasto-Arbeiten mit Themen, die sich in den *Game-Show*-Bildern entwickelten. Sie bringt das Kunstpublikum mit dem Publikum der Fernsehstudios in Verbindung. Zudem ist die Problematik von Zeit und Wert schon im Spiel selbst enthalten. Und man mag sich fragen, ob Miller, wenn er derart ritualisierte Medienereignisse aufs Korn nimmt, dabei nicht auf eine zentrale Metapher für die systemische Funktion des Kunstwerks stösst.

(Übersetzung: Wilma Parker)

1) In dem Sinn, wie es Theoretiker wie Hal Foster kürzlich beschrieben haben.
2) John Miller, «What You Don't See Is What You Get: Allan McCollum's Surrogates, Perpetual Photos and Perfect Vehicles», *Artscribe*, Nr. 6, Januar/Februar 1987, S. 32–36.
3) Ebenda.
4) John Miller, «The Mortification of the Sign. Mike Kelley's Felt Banners», in: *Mike Kelley*, Ausstellungskatalog, The Renaissance Society, Chicago 1988, S. 16–23.
5) Sofern nichts anderes erwähnt ist, stammen alle Zitate aus einem Gespräch des Autors mit dem Künstler, erstmals publiziert in der ersten Ausgabe von *MAG*, Centre National d'Art Contemporain, Grenoble 1999.
6) Der Künstler bezieht sich hier auf seinen Essay «Suture and Picture Theory», in: *Suture – Phantasmen der Vollkommenheit*, hrsg. von P. Adams und S. Eiblmayr, Salzburger Kunstverein, Salzburg 1995, S. 25–31.
7) Nancy Spector, «More Shitty Art», in: *John Miller. Economies parallèles/Parallel Economies*, Ausstellungskatalog, Le Magasin, Centre National d'Art Contemporain, Grenoble 1999, S. 31–32.
8) John Miller, «The Commodity as a Country Music Theme», *Journal*, Vol. 5, Nr. 41, Frühjahr 1985, ICA Los Angeles, S. 26–30.
9) John Miller, «Baudrillard and His Discontents», *Artscribe*, Nr. 63, Mai 1987, S. 49–51.
10) Carsten Höller in einer neueren Ausgabe von *Artforum*, zitiert von John Miller (im oben erwähnten Gespräch, vgl. Anm. 5).
11) John Miller, «Playing the Game», in: *John Miller. Economies Parallèles / Parallel Economies*, op. cit., S. 26–28.