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

Herausgeber: Parkett

Band: - (2005)

Heft: 73: Collaborations Ellen Gallagher, Anri Sala, Paul McCarthy

Artikel: Anri Sala : von den Rändern der Geschichte = on the margins of history

Autor: Verwoert, Jan / Schelbert, Catherine

DOI: https://doi.org/10.5169/seals-679967

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: 02.07.2025

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

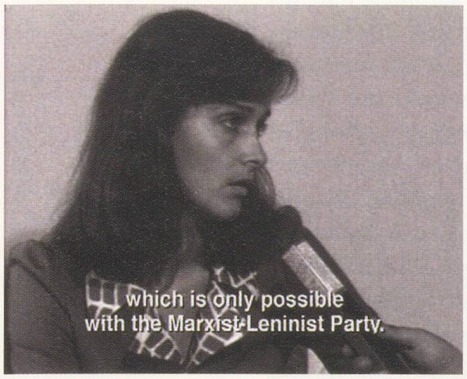
JAN VERWOERT

VON DEN RÄNDERN DER GESCHICHTE

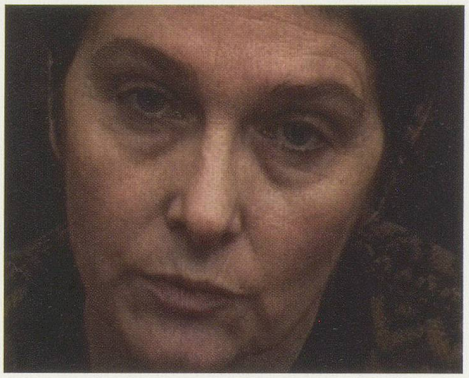
Die Geschichte von ihren Rändern her denken heisst die Grenze des Horizonts historischer Erfahrung zu ergründen. Diese Grenze ist eine Bewusstseinsschwelle, an der gegenwärtige Geschehnisse als Ereignisse erlebt werden, die potenziell einmal Geschichte sein könnten, es aktuell aber noch nicht sind. Etwas geschieht, aber was es bedeutet haben wird, ist noch nicht klar. Der Entstehungsmoment historischer Erfahrung ist so zugleich ein Zustand ahistorischen Erlebens. Dieser Zustand geht der Geschichte nicht etwa zeitlich voraus, er stellt sich vielmehr unmittelbar im Moment ihres Vollzugs ein, dann etwa, wenn im Zuge tiefgreifender politischer Umwälzungen einer Gesellschaft jeder Begriff von Geschichte abhanden kommt. Jeder spürt, dass sich alles verändert, aber niemand findet Worte, um diese Veränderung zu beschreiben. Die Ränder der Geschichte verlaufen im Zentrum des historischen Prozesses.

In seinen Videofilmen arbeitet Anri Sala an einer Beschreibung dieser Erfahrung der Latenz des Historischen. Er befragt, überdenkt und verändert dabei fortlaufend die formalen Mittel der filmischen Annäherung an seinen Gegenstand. In INTERVISTA (FINDING THE WORDS) (Interview – Das Auffinden der Worte, 1998) nutzt er die Mittel der biographischen Erzählung und dokumentarischen Darstellung, um die ungeklärte Situation des gegenwärtigen historischen Umbruchs der albanischen Gesellschaft nachzuvollziehen. In GHOST GAMES (Geisterspiele, 2002) löst er den Rahmen der Geschichtserzählung dagegen auf zugunsten der Freistellung der Aufnahme von umherirrenden Krebsen am Strand als atmosphärisches Bild. Die geisterhafte Bewegung der Tiere in einem zeit- und ortlosen Raum vergegenwärtigt hier eben den Zustand des reinen Lebens und Erlebens, der den Horizont historischer Erfahrung zugleich radikal begrenzt und – aufgrund der Bedeutungsfülle des Erlebnisses – neu eröffnet. Aus der Perspektive dieses entrückten Blicks auf einen geisterhaft fremden Gegenstand zeigt Sala in DAMMI I COLORI (Gib mir die Farben, 2003) daraufhin eine Stadt, Tirana, das Zentrum des Landes, als Ort, der in einem Zustand der historischen Latenz auf der Schwelle zwischen einer unbewältigten Vergangenheit und einer versprochenen Zukunft existiert. Die Diskussion dieser drei Videos soll im Folgenden exemplarisch wesentliche Problemstellungen von Salas Arbeit erschliessen.

JAN VERWOERT lebt in Hamburg, er ist Contributing Editor der Zeitschrift *frieze* und veröffentlicht unter anderem in *Afterall, Metropolis M, Camera Austria* und *springerin*. Er ist Gastprofessor für zeitgenössische Kunst und Theorie an der Akademie von Umeå in Schweden.



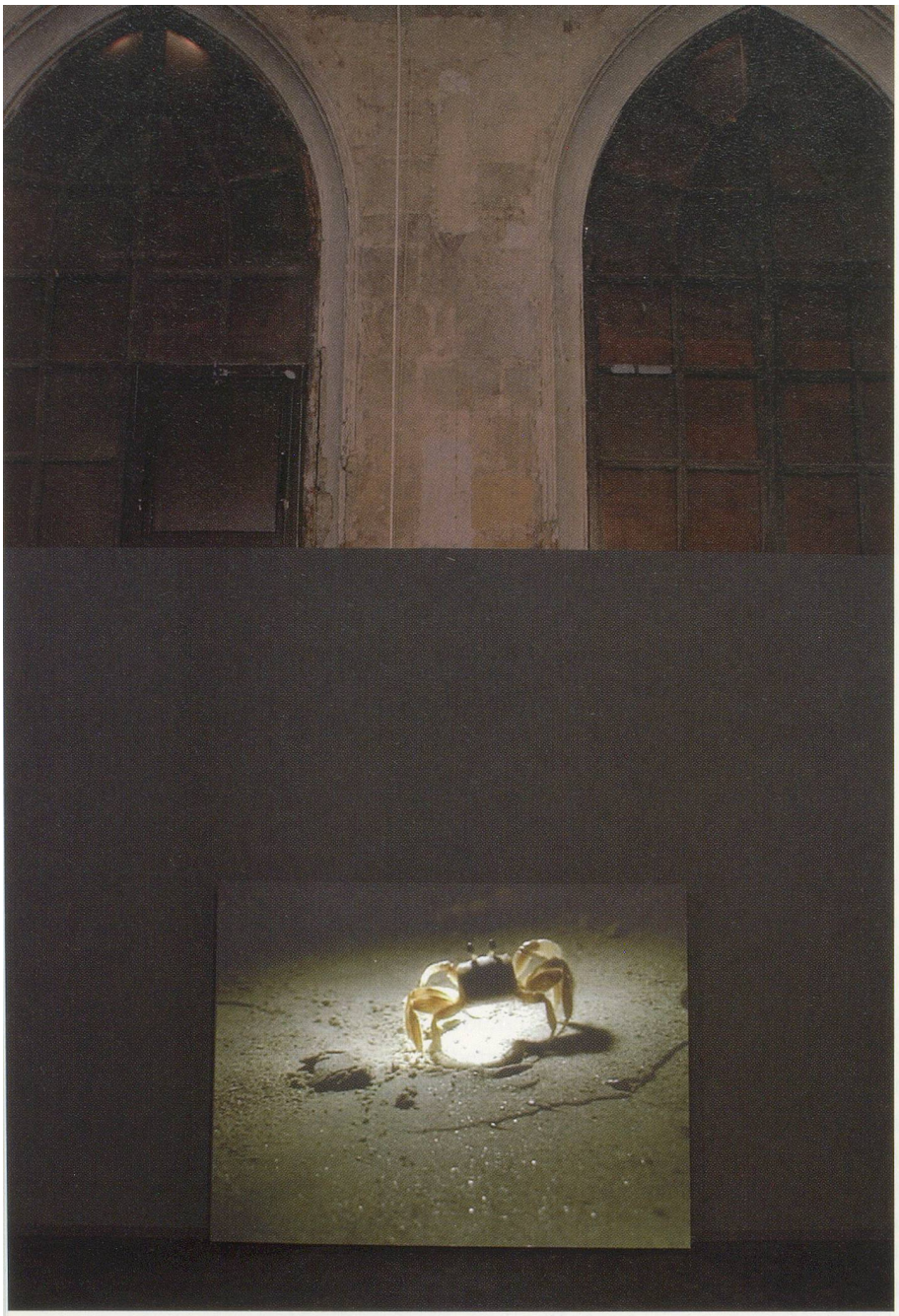
ANRI SALA, INTERVISTA—FINDING THE WORDS, 1998, 26 min. video and sound / INTERVIEW – DAS AUFFINDEN DER WORTE, 26 Min. Video mit Ton.



1. Erzählung, Biographie, Geschichte

Die Geschichte von INTERVISTA (FINDING THE WORDS) beginnt damit, dass Sala in einem Umzugskarton eine Reihe von Filmspulen findet. Einige der Aufnahmen zeigen seine Mutter, Valdete Sala, als junge Frau, wie sie als Vertreterin der Jugendbewegung der kommunistischen Partei unter Enver Hoxha im albanischen Staatsfernsehen ein Interview gibt. Der Ton des Interviews fehlt. Sala reist nach Tirana und versucht im Gespräch mit Mitgliedern des damaligen Fernsehteams und zwei ehemaligen Parteigenossen etwas über den Inhalt und politischen Kontext des Interviews zu erfahren. Aber erst mit Hilfe einer gehörlosen Lippenleserin gelingt die Rekonstruktion der Rede. Konfrontiert mit deren Wortlaut, reagiert die Mutter verunsichert. Ihre damaligen Worte ergeben für sie keinen Sinn mehr. Die Begriffe sind ihr fremd und im wortwörtlichen Sinne unverständlich geworden. Sie distanziert sich von ihrer damaligen Sprache, bekennt sich aber weiterhin zu ihren Idealen. Sie sind Teil ihres Lebens.

INTERVISTA vermittelt so eine intensive Vorstellung davon, wie der geschichtliche Wandel die Sprache, in der eine Gesellschaft zuvor ihr historisches Selbstverständnis formulierte, entwertet. Um diesen geschichtlich bedeutsamen Moment des Sprachverlusts überhaupt beschreiben zu können, erzählt Sala selbst eine Geschichte. Er nutzt die Form einer einfachen biographischen Erzählung vom Verlust und Fund der Worte als Vehikel zur Erschliessung eines überpersönlichen gesellschaftlichen wie geschichtlichen Zusammenhangs.[1)] Diese Öffnung erhält die Erzählung des Films gerade dadurch, dass sie keine konventionelle kathartische Auflösung erfährt. Exemplarisch wirkt Valdete Salas Biographie ja eben deshalb, weil sie ein Gefühl



ANRI SALA, GHOST GAMES, 2002, 9 min. 15 sec. color film and sound / GEISTERSPIELE, 9 Min. 15 Sek. Farbfilm mit Ton.

für den unauflöslichen Widerspruch von Identifikation und Distanznahme vermittelt, der potenziell das gespaltene Verhältnis einer ganzen Generation zur Geschichte des albanischen Staatssozialismus wiedergibt. Die Filmerzählung schildert ein wirkliches als ein mögliches Leben. Dieses Leben erscheint dabei als Grenze des Horizonts historischer Erfahrung. Valdete Sala ist gerade deshalb Zeitzeugin, weil sie die Geschichte überlebt. Die Geschichte des Regimes ist zu Ende. Ihr Leben geht weiter. INTERVISTA vermittelt so ein Gefühl für die Komplexität des Verhältnisses von Biographie und Historie: Die Geschichte holt das Leben immer wieder ein, vereinnahmt es jedoch nie gänzlich, weil das Leben die Geschichte immer wieder überdauert.

Die visuelle Textur von INTERVISTA ist dabei durch eine Vielzahl von Exkursen und Aussetzern bestimmt: Während der Autofahrten zu Drehorten streut Sala unkommentiert Bilder aus Tiranas Stadtraum ein. Zuweilen schwenkt er im Verlauf eines Interviews die Kamera unvermittelt weg von der interviewten Person, um den Blick durch das Fenster gleiten und auf der Fassade des gegenüberliegenden Gebäudes ruhen zu lassen. Diese Bilder haben keine Funktion für den Fortgang der Erzählung. Sie geben ihr eine gewisse Dichte, indem sie ein Gefühl für Ort und Zeit vermitteln. Zugleich verweisen sie jedoch auch auf das, was jenseits der Erzählung liegt, insofern sie einen Eindruck davon geben, was bleibt, wenn der Film endet: die stumme Besonderheit von Orten. Der Film erzählt von der Stadt, aber die Stadt weiss nichts von dem Film. Diese Bilder markieren die Grenzen der Narration, indem sie auf eine Realität hindeuten, die ihrer Interpretation durch die Geschichte gleichgültig gegenübersteht.

2. Freigestellte Bilder, ortloser Raum, verräumlichte Zeit

Auf die methodische Freistellung eben solcher Bilder stummer Realität konzentriert sich das Video GHOST GAMES (2002).[2] Die Bilder des Videos sind gespenstisch: An einem nächtlichen Strand huschen zahllose Krabben, getrieben von den Lichtkegeln mehrerer Taschenlampen, in grotesk ziellosen Bewegungen durch den Sand. Das Geschehen scheint an einem Ort jenseits von Raum und Zeit stattzufinden. Dass es sich um ein Spiel handelt, bei dem es darum geht, mithilfe des Lichts der Taschenlampen eine Krabbe zwischen den Beinen des Gegenspielers hindurchzujagen, erschliesst sich erst allmählich aus den gelegentlichen «Goal»-Rufen der ansonsten schweigend agierenden Spieler, von denen man nie mehr sieht als die Füsse. Der latent sadistische Charakter des Spiels vermittelt dabei ein bedrohliches Gefühl, denn das stupide Gefangensein im berechenbaren Reiz-Reaktions-Schema macht die Tiere im wahrsten Sinne des Wortes zum Spielball menschlicher Willkür.

Der konzeptuelle Ansatz von GHOST GAMES ist die gezielte Reduktion der Erzählung auf das Spiel. Sala sagt dazu: «In GHOST GAMES ist die nächtliche Szene mit den Krabben am Strand eindeutig mehr Spiel als Geschichte. Beim Spielen entstehen Spielfelder und Aktionen, Beziehungen und Szenarien, aber keine Geschichten (...).»[3] Diese Reduktion der Erzählung auf das Spiel verändert die Wahrnehmung der Videobilder entscheidend. Der Erfahrungshorizont der Geschehnisse ist der einer verräumlichten Zeit: Alles, was es zu sehen gibt, geschieht auf einem Stück Strand irgendwo im Nirgendwo. Die Zeit an diesem Ort ist nicht die lineare Zeit der Erzählung, Handlung und Geschichte, sondern die zirkuläre Zeit der ständigen Wiederholung von Spielzügen, welche die immer gleichen Reaktionsmuster der Tiere abrufen. Die Einstellung der Wahrnehmung auf eine verräumlichte Zeit der offenen Dauer bewirkt eine Freistellung der Bilder: Der Blick geht in ein leeres Schauen über. Man schaut auf Körper im Raum, die im freien Spiel, aber doch getrieben von Notwendigkeit (die Krabben können nicht anders) umeinander kreisen.

Die Suspendierung der Erzählung löst die Bilder aus ihrer Einbindung in gängige Deutungsmuster. Zugleich verdichten sich die Bilder der Videos in der Anschauung jedoch zu einem einzigen eindringlichen Vorstellungsbild: gejagte Krabben am Strand. Dieses Bild kann man als Metapher verstehen: Die unkoordinierten, zwanghaften Bewegungen der flüchtenden Krabben vermitteln ein Gefühl für die Verengung des Horizonts auf den Erhalt des nackten Lebens in einem Zustand existenzieller Bedrängnis, den ein Mensch angesichts von Gewalt, Krieg oder einer schwerwiegenden gesellschaftlichen Krise erfahren würde. Entscheidend ist aber, dass diese metaphorische Deutung zwar nahe liegt, aber de facto nicht in die Videobilder eingeschrieben ist. Zu sehen sind Tiere, die sich den Gesetzen ihrer eigenen – und nicht der menschlichen – Natur entsprechend verhalten. Die Krabben wissen nichts vom Menschen. Sie reagieren nur auf Licht. Sie sind uns ebenso fremd wie wir ihnen. Und gerade diese Fremdheit des Tieres stellt das Video ja unter Beweis. Die Fremdheit des Tieres markiert erneut eine Grenze, welche die Konturen der menschlichen historischen Erfahrung, von der Schwelle des nicht mehr menschlichen aus betrachtet, in Erscheinung treten lässt.

3. Geisterhafte Stadt, zukünftige Gegenwart und kommende Gesellschaft

Die Atmosphäre, die DAMMI I COLORI (2003) vermittelt, ist nicht weniger gespenstisch als die von GHOST GAMES, mit dem Unterschied jedoch, dass dieser Eindruck des Geisterhaften von einer nicht näher benannten Stadt ausgeht. Das Video zeigt Bilder von einer nächtlichen Autofahrt. In fliessender Bewegung ziehen Häuserzeilen an der Kamera vorbei. Im grellen Licht eines im Fahrzeug installierten Scheinwerfers erstrahlen die Fassaden der Häuser. Sie sind in leuchtenden Farben mit abstrakt geometrischen Mustern bemalt. Bei den Gebäuden handelt es sich meist um ansonsten schmucklose Bauten, funktionale Mietskasernen älteren Datums. Die Bemalung lässt ihren Bauzustand kaum erahnen. Vor den Gebäuden sieht man unbefestigte Gehwege und Schutthalden. Der Eindruck, den die Bilder vermitteln, ist zutiefst widersprüchlich. Die unwirklich hell leuchtenden Farbmuster auf den Fassaden lassen es so erscheinen, als seien die kühnsten Träume der modernistischen Architektur-Avantgarden Wirklichkeit geworden. Das Fehlen von Gehwegen und Strassenbeleuchtung erzeugt dagegen eher die Atmosphäre einer Krise mit ungeklärtem Ausgang.

Die Bilder werden begleitet von einem überwiegend aus dem Off gesprochenen Kommentar. Der Sprecher erzählt von den anfänglichen Zweifeln der Bevölkerung gegenüber der Fassadenbemalung und der anschliessenden breiten Unterstützung. Er betont die grosse Bedeutung der durch die Farben erzeugten Veränderung der allgemeinen Stimmung zum Positiven, auch hinsichtlich der Realisierung der anstehenden Modernisierungsmassnahmen. Dass es sich bei der Stadt um Tirana und beim Sprecher um den Bürgermeister Edi Rama handelt, ist eine Information, die das Video aus guten Gründen zurückhält. DAMMI I COLORI zeigt und kommentiert die spezifische Realität einer Stadt, tut dies aber gerade nicht im konventionellen Stil einer (vorgeblich) informativen Reportage. Die Pointe des Videos ist vielmehr zuallererst ein Staunen angesichts der Unwirklichkeit der dargestellten Realität. (In diesem Sinne zitiert Sala Liam Gillick im Vorspann des Films mit den Worten: «Anri, sag mir die Wahrheit. Sag mir, dass diese Stadt nicht existiert.») In dem Masse, wie der Charakter der Stadt dadurch bestimmt ist, dass ihr aktuelles Erscheinungsbild eine potenzielle Zukunft vorwegnimmt, wirkt die Stadt wie ein ort- und zeitloses, in die Gegenwart zurückprojiziertes Abbild einer zukünftigen Realität. Was DAMMI I COLORI somit

dokumentiert, ist nicht eine faktische Wirklichkeit, sondern die Existenz eines Versprechens: das noch unrealisierte Potenzial einer kommenden Gesellschaft.

Was hier wiederkehrt, ist das aus INTERVISTA und GHOST GAMES bekannte Gefühl der Fremdheit einer Wirklichkeit, die von ihrem Betrachter nichts weiss – in Gestalt einer Stadt, die sich trotz ihrer grellen Ausleuchtung der Betrachtung verschliesst. Es ist eine Stadt, die in einer der Vergangenheit abgerungenen und in der Gegenwart vorweggenommenen Zukunft zu existieren scheint und somit als stummer Zeuge der Geschichte zugleich auch jenseits der historischen Zeit, in einem Zustand leerer Dauer fortbesteht. Eine Erfahrungsdimension, die Salas Videos so aus der dokumentarischen Darstellung herausschälen, ist das Gefühl für das zeitlose Fortdauern von Existenzen, Städten oder Instinkten mitten im Horizont des Geschichtlichen. Es ist ein Sinn dafür, dass sich gerade im Moment gesellschaftlicher Umbrüche und historischer Krisen das Gefühl einstellt, dass das Leben weitergeht. Salas Arbeiten entwickeln einen Blick für ein gerade im Moment der Suspendierung von Deutungskategorien zutage tretendes Leben.[4] Es ist ein Leben, das in INTERVISTA in der Differenz zwischen dem Biographischen und dem überpersönlich Historischen aufscheint, in GHOST GAMES an der Schwelle zwischen der gesellschaftlich geschichtlichen Existenz des Menschen und der nicht mehr menschlichen, ort- und zeitlosen Existenz des Tiers spürbar wird, und in INTERVISTA und DAMMI I COLORI im Spannungsfeld einer Gegenwart Gestalt gewinnt, die in gleichem Masse von einer unversöhnten Vergangenheit und versprochenen Zukunft geprägt und gespalten wird. Das dokumentarische Bild deutet in Salas Arbeiten somit auf eine Schwelle der unhistorischen Existenz hin, von deren Erfahrung her sich die Dimension des historischen gesellschaftlichen Wandels erst ermessen lässt.

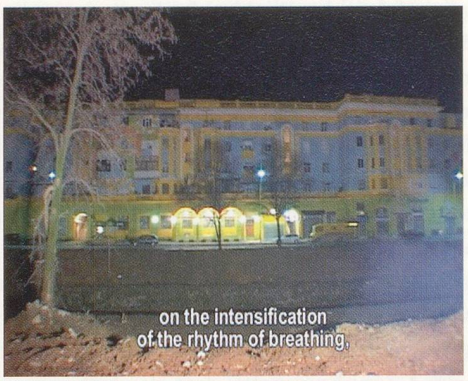
1) Catherine Russell beschreibt die hier von Sala angewandte Methode der Verwendung einer biographischen Erzählung als Mittel zur Darstellung gesellschaftlicher Zusammenhänge prägnant als «Autoethnographie»: «Die Autobiographie wird in dem Moment ethnographisch, wo Film- oder Videoautor(-inn)en ihre persönliche Geschichte auf dem Hintergrund grösserer gesellschaftlicher Gebilde und historischer Prozesse sehen. Identität ist nicht mehr ein transzendentales oder wesentliches Selbst, das sich offenbart, sondern eine ‹Inszenierung der Subjektivität› – eine Darstellung des Selbst als Performance. In der Politisierung des Persönlichen kommen Identitäten oft in verschiedenen kulturellen Diskursen zum Ausdruck, seien diese ethnisch, national, sexuell, radikal und/oder schichtspezifisch bestimmt. Das Subjekt wird ‹in der Geschichte› als ein aus dem Gleichgewicht geratenes, inkohärentes dargestellt, als ein Ort vielfältiger Spannungen und Artikulationen.» Catherine Russell, «Autoethnography: Journeys of the Self», in: Russell, *Experimental Ethnographies,* Duke University Press, Durham 1999, S. 276 (Übers. des Zitats: *Parkett*).

2) Sala erzählt, dass die Arbeit auf die Erfahrung eines nächtlichen Strandspaziergangs zurückgeht. Der Strand war von zahllosen Krabben, sogenannten *Ghost-Crabs* bevölkert, die auf das Licht von Taschenlampen instinktiv mit sofortiger Flucht reagierten.

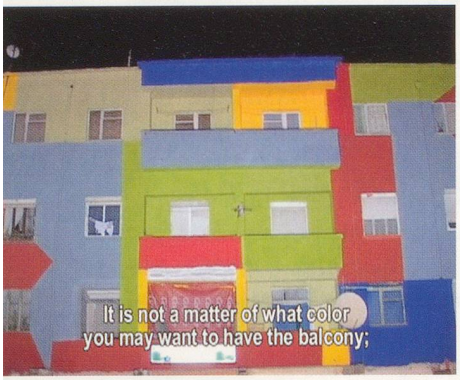
3) «... in GHOST GAMES the scene with crabs on a beach at night definitely has more to do with games than with narrative. Games create territory and action, relations and scenarios but no narratives (...)», in: «What's the difference?» (Jörg Heiser und Jan Verwoert im Gespräch mit Yael Bartana, Annika Eriksson, Anri Sala und Gitte Villesen), *frieze* 84 (Juni–August 2004), S. 72–77, Zitat S. 74.

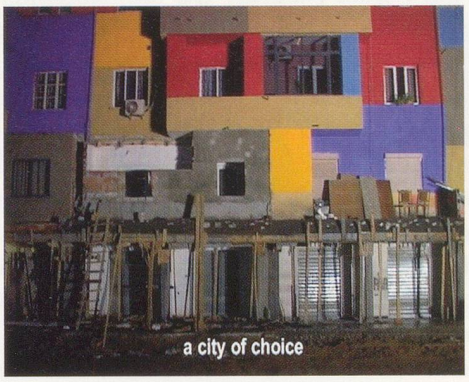
4) Im Rückgriff auf eine Passage aus Gilles Deleuze' «Die Immanenz: ein Leben...» definiert Agamben diese Schwelle eines überpersönlichen, überhistorischen und nicht mehr nur menschlichen Lebens wie folgt: «Dieses indefinite Leben hat selbst keine Augenblicke, so nahe sie auch beieinanderliegen mögen, sondern nur Zwischen-Zeiten, Zwischen-Momente. Es bricht nicht herein und folgt nicht nach, sondern bietet die Unermesslichkeit der leeren Zeit, in der man das Ereignis noch als künftiges und schon als geschehenes sieht, und zwar im Absoluten eines unmittelbaren Bewusstseins.» Giorgio Agamben, «Die absolute Immanenz», in: Agamben, *Bartleby oder die Kontingenz gefolgt von Die absolute Immanenz,* Merve Verlag, Berlin 1998, S. 111. Dies erscheint mir eine wunderschöne Beschreibung der Zeit- und Erfahrungsdimension zu sein, deren Beschreibung Salas Arbeiten anstreben. Gleichermassen erscheint mir das Bild der Geisterkrabben in GHOST GAMES den Geist der Idee vom Leben des Tieres als apokalyptischer Schwelle der menschlichen historischen Existenz zu artikulieren, die Agamben in *Das Offene – der Mensch und das Tier* (Suhrkamp, Frankfurt am Main 2002) in Begriffe zu fassen versucht.

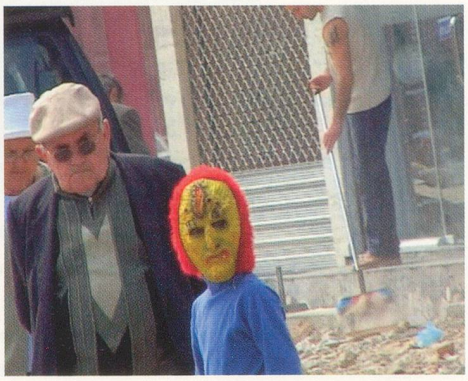
When I first showed the city footage
in Poughkeepsie,
Liam Gillick said to me,
"Anri, tell me the truth.
Tell me that this city does not exist.
Please tell me that you do not have
an artist - Mayor friend?"

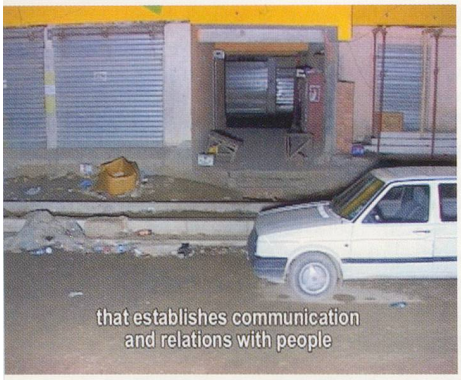


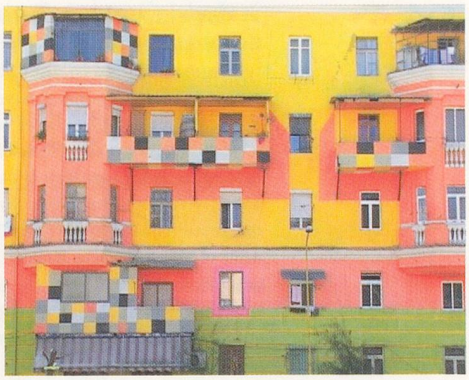
ANRI SALA, DAMMI I COLORI, 2003: GIVE ME THE COLORS, 15 min. 24 sec. video projection and sound / HER MIT DEN FARBEN, 15 Min. 24 Sek. Videoprojektion mit Ton.

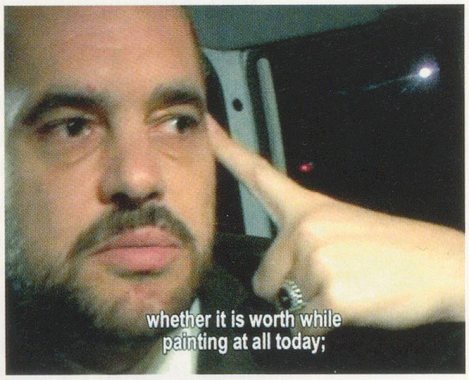












On the Margins of History

JAN VERWOERT

To approach history from its margins means to explore the horizons of historical experience. Their limits lie on the threshold of historical consciousness where present occurrences are perceived as events that could potentially, but have not yet actually, become history. Something is happening, but what it might once have meant, is not yet clear. The origin of historical consciousness is at the same time a state of ahistorical experience. This state does not precede history in time; on the contrary, it rather occurs in the process of its unraveling, for instance, when, in the course of fundamental social upheaval, all the established concepts for explaining history no longer serve. People sense that everything is changing but no one can find the words to describe the change. The margins of history thus cross the very center of the historical process.

In his videos Anri Sala works to describe this experience of historical latency. He consistently questions and reformulates the formal means of approaching his subject. In INTERVISTA (FINDING THE WORDS)(1998), he explores the capabilities of the biographical narrative and the documentary image to portray the complex situation of current historical change in Albanian society. In GHOST GAMES (2002), however, he eliminates the narrative frame in favor of atmospheric images of crabs scuttling across a beach at night. The spectral presence of these animals in placeless space and empty time visualizes a state of bare life and basic experience, which both radically delimits and opens up the horizon of historical experience due to the depth of meaning it implies. From the perspective of this remote gaze on a ghostlike phenomenon Sala then, in DAMMI I COLORI (2003), depicts a city, Tirana, the center of a country, as a place, which in a state of historic latency exists on the threshold between an unresolved past and a promised future. An analysis of these three videos in the following essay shall provide an overview of the issues that Sala addresses and explores in his work.

JAN VERWOERT lives in Hamburg, Germany. He is a contributing editor at *frieze* magazine and writes regularly for *Afterall, Metropolis M, Camera Austria, springerin,* and others. He is guest professor for Contemporary Art and Theory at the Academy of Umeå, Sweden.

1. Narrative, Biography, History

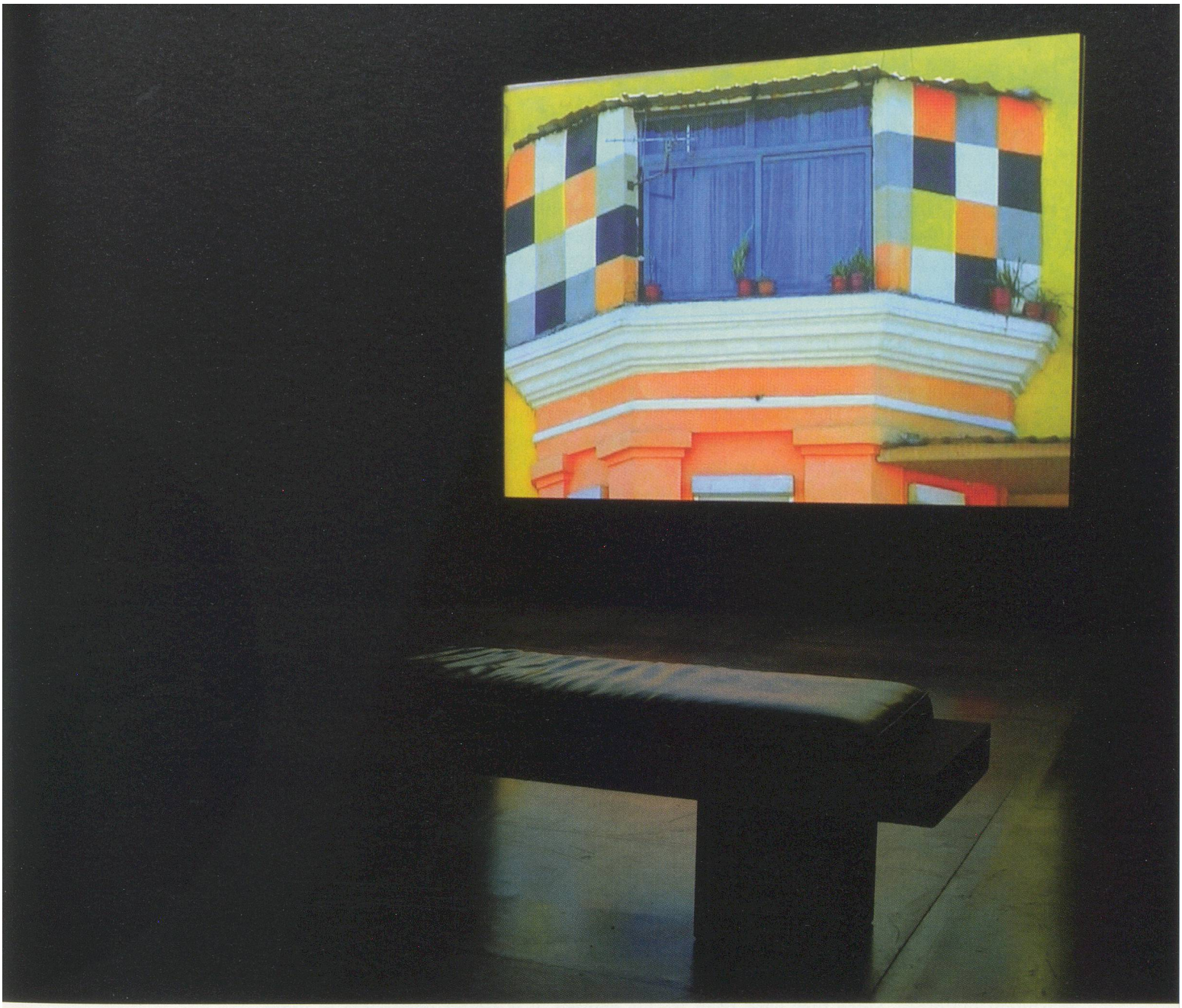
INTERVISTA (FINDING THE WORDS) is a documentary video based on a narrative structure. The video begins with the artist's discovery of film reels in a moving box. A few of the shots show his mother, Valdete Sala, as a young woman, giving an interview on Albanian state television as a representative of the Communist Party youth movement under Enver Hoxha. Since the soundtrack of the interview is missing, Sala travels to Tirana and, in conversations with former party associates and members from the crew who recorded the television program, tries to find out more about the content and political context of the interview. A reconstruction of the actual words, however, is not possible until a hearing-impaired lip-reader comes to his aid. On being confronted with her words, his mother reacts with disbelief. The words she once used do not make sense to her anymore. They have become strange and, in the most literal sense, incomprehensible to her. But even though she distances herself from the kind of language she used, she stands by the ideals she held back then. They are part of her life.

INTERVISTA thus conveys a strong sense of how the language in which a society once formulated its understanding of its own historical reality is jettisoned in the wake of historical change. To be able to describe this historically meaningful loss of a language, Sala tells a story himself. He uses the straightforward structure of biographical narrative as a vehicle for grasping a wider historical and social context.[1] The narrative is open to this more general perspective because it does not lead to conventional catharsis. The biography of Valdete Sala comes to be perceived as exemplary precisely because it communicates the insoluble contradiction between identification and distance, which potentially represents the ambivalent relationship of an entire generation to the history of Albanian state socialism. The narrative of the film portrays a real life as a possible one. At the same time this life marks the limits of historical experience. Valdete Sala is able to bear witness by very virtue of the fact that she has survived history. The history of the regime has come to an end. Her life goes on. INTERVISTA thus conveys the complex relationship of biography to history. History always catches up with life, but it never fully consumes it since life always outlasts history.

The visual texture of INTERVISTA is marked by detours and jump cuts. While driving to film locations, Sala intercuts scattered images of urban Tirana without comment. Sometimes, while interviewing, he may suddenly pan away from the person being interviewed, over to the window, for example, where the camera looks out and comes to rest on the façade of the building across the street. These images have no function; they do not further the plot. But they do provide a certain density by imparting a sense of local time and space. In addition, they refer to what lies beyond the story since they give an impression of what remains when the film ends: the silent singularity of places. The film gives an account of the city, but the city knows nothing about the film. These images mark the limits of narration by referring to a reality that remains indifferent to historical interpretation.

2. Released Images, Placeless Space, Spatialized Time

The video GHOST GAMES concentrates on methodically extracting and releasing just such pictures of mute reality.[2] The pictures of the video are ghostly: countless crabs are seen scrambling aimlessly across a sandy beach at night, driven by the beams of flashlights. The setting appears to be somewhere beyond space and time. All we hear in the silence is the



ANRI SALA, DAMMI I COLORI, 2003: GIVE ME THE COLORS, 15 min. 24 sec. video projection and sound, installation view, Galerie Chantal Crousel, Paris / HER MIT DEN FARBEN, 15 Min. 24 Sek. Videoprojektion mit Ton.

occasional cry of "goal," so that we gradually realize we are watching a game in which two players use the beam of their flashlights to force a crab to run between the legs of the opponent. Only the feet of the players are visible throughout. In addition, there is a sense of menace in the latently sadistic character of the action: animals, stupidly imprisoned in a predictable stimulus-response schema, are literally turned into game balls of human arbitrariness.

Conceptually, the narrative of GHOST GAMES is deliberately reduced to the game; it alone supplies the formal principle that determines the structure of the film. Sala himself remarks

that "in GHOST GAMES the scene with crabs on a beach at night definitely has more to do with games than with narrative. Games create territory and action, relations and scenarios but no narratives ..."[3] Sala's reductive approach radically alters our perception of the video images. We experience what is happening within a context of spatialized time: all of the action, all we ever see, takes place on a section of beach located somewhere that is nowhere. It is a place where time does not correspond to the linear time of narrative, action, and plot but to the circular time of constantly repeated moves in a game that keeps activating the same response pattern in the animals. The adjustment of perception to a spatialized time of undefined length brings about the release of the images: the gaze shifts over into empty looking. We look at bodies in space, which circle around each other in an unconstrained game, though they are still driven by necessity (the crabs have no choice).

The suspension of narrative precludes conventional patterns of interpretation. Nonetheless, when we watch the video, the pictures coalesce into a single, powerful image: hounded crabs on a beach. This image could be understood as a metaphor. The uncoordinated, compulsive movements of the fleeing crabs create the impression of perceptual horizons abruptly narrowing down to the point of preserving bare life when existentially threatened, as one might be in the face of violence, war or profound social upheaval. It is significant, however, that even though this metaphorical reading of the image is potentially possible, it is not actually inscribed in the images of the video. What you see are animals that behave in consonance with the laws of their own nature. They know nothing of human beings. They only react to light. They are as strange to us as we are to them. And it is precisely this aspect of utter strangeness that the video brings to the fore. The radical otherness of the animal again marks the margins of historical consciousness, as it sets off the contours of the quintessentially human experience of history against the experience of forms that are no longer human.

3. Spectral City, the Future in the Present, and a Society to Come

The atmosphere, communicated by DAMMI I COLORI, is no less spectral than that of GHOST GAMES, but there is one important difference: the ghostly impression emanates from an unnamed city. The video shows pictures taken while driving through the city at night. The camera captures the flowing movement of buildings passing by, caught in the bright beam of a spotlight mounted on the car. Abstract geometrical patterns are painted on them in glowing colors. Most of the buildings are otherwise unembellished: they are functional, relatively old apartment buildings. Since they have been freshly painted, it is almost impossible to judge their condition. Dirt walkways and piles of rubble are seen in front of them. The pictures make an extremely ambivalent impression. The patterns of color on the façades, almost too bright to be real, look as if the most daring dreams of a modernist architectural avant-garde had come true. But without sidewalks or streetlights, the neighborhood seems to have suffered some unidentified crisis whose outcome remains a mystery.

A running commentary accompanies the pictures; the speaker talks about the painted façades, recalling how the initial skepticism of the urban populace gradually gave way to widespread support of the project. He points out that the colorful façades contributed to changing the overall atmosphere and that people now take a more positive view of pending measures to modernize the city. The fact that the city is Tirana and the speaker is its mayor, Edi Rama, is information that the video withholds for good reason. The point is that DAMMI I

COLORI shows and comments the specific reality of a city, but dismisses the form of conventional reportage and its claim to factual information. Instead, the video provokes astonishment at being confronted with the unreality of the reality it represents. (Sala tellingly quotes Liam Gillick in the opening credits of the video: "Anri, tell me the truth. Tell me that this city does not exist.") Inasmuch as the character of the city is determined by the fact that its current appearance anticipates a potential future, it conveys the impression of representing a timeless and placeless future reality, which has been projected back into the present. Hence, DAMMI I COLORI does not document a factual reality but the existence of a promise: the unrealized potential of a society to come.

As in INTERVISTA and GHOST GAMES, this video again confronts us with the familiar feeling of an alien reality that knows nothing about its viewers—now, however, in the shape of a city that withdraws into its own shell, as it were, in spite of the bright illumination. It is a city that seems to exist in a future wrested from the past and prefigured in the present, thereby becoming a mute witness to history, which also abides beyond historical time in a condition of emptiness and duration. The documentary form of Sala's videos succeeds in extracting from experience the sensation of the timeless continuation of lives, cities, or instincts in the midst of the aggregate of history. The films seem almost buoyed by the sense that life goes on, even in times of social upheaval and historical crisis. Sala's works offer insight into the life that emerges at the very moment when hermeneutic categories are suspended.[4)] In INTERVISTA, life surfaces in the spaces between biography and supra-personal history; in GHOST GAMES, it becomes palpable on the threshold between social, historical human existence and the no longer human existence of animals beyond place and time; and in INTERVISTA and DAMMI I COLORI, it acquires form within the context of a present, both marked and ruptured by an un-reconciled past and a promised future. The documentary image, in Sala's works, points toward a threshold of non-historical existence, the experience of which is actually a precondition for measuring the extent of historical and social change.

(Translation: Jan Verwoert & Catherine Schelbert)

1) Catherine Russell aptly describes this method of using biographical narrative to reveal wider social issues: "Autobiography becomes ethnographic at the point where the film- or videomaker understands his or her personal history to be implicated in larger social formations and historical processes. Identity is no longer a transcendental or essential self that is revealed, but a 'staging of subjectivity'—a representation of the self as a performance. In the politicization of the personal, identities are frequently played out among several cultural discourses, be they ethnic, national, sexual, radical, and/or class based. The subject 'in history' is rendered destabilized and incoherent, a site of discursive pressures and articulations." See "Autoethnography: Journeys of the Self" in Catherine Russell, *Experimental Ethnographies* (Durham, NC: Duke University Press, 1999), p. 276.

2) According to Sala, a night-time walk on the beach provided the initial impetus of the video. He discovered untold crabs inhabiting the beach, which instantly fled the beam of his flashlight, and learned that they were called ghost crabs.

3) Quoted from "What's the difference?" (Jörg Heiser and Jan Verwoert in conversation with Yael Bartana, Annika Eriksson, Anri Sala, and Gitte Villesen) in *frieze*, issue 84 (June–August 2004), pp. 72–77, here p. 74.

4) Giorgio Agamben bases his analysis of the threshold between supra-personal, supra-historical, and no longer human life on the following passage from Gilles Deleuze's last text, "Immanence: A Life...": "This undefined life does not itself have moments, however close to one another they might be; it has only inter-times [*entre-temps*], inter-moments [*entre-moments*]. It neither follows nor succeeds, but rather presents the immensity of empty time, where one sees the event that is to come and that has already happened in the absolute of an immediate consciousness." Quoted in Giorgio Agamben, *Potentialities: Collected Essays in Philosophy*, transl. and edited by Daniel Heller-Roazen (Stanford, CA: Stanford University Press, 1999), p. 233. This to me is a marvelous account of the dimensions of time and experience that Sala seeks to describe in his work. Similarly, the image of ghost crabs in GHOST GAMES seems to articulate the spirit of the idea of animal life as the apocalyptic threshold of historical human existence, which Agamben explores in *The Open – Man and Animal* (Stanford, CA: Stanford University Press, 2004).