

Manhattan. I immersed myself in the 30 minute VR world provided by Acute Art at the Frieze Art Fair on Randall's Island New York. Familiar yet new imagery derived from Duchamp and Hilma af Klimt, as well as entirely new imagery by Anish Kapoor and Rachel Rossin swirled around and above me. I was hooked. The following morning, Thursday May 2, 2019, I met up with Daniel Birnbaum in a lower Manhattan cafe where we conducted this interview for Grrrh...Onlinezeitung für Kunst over a breakfast of cappuccino and steel cut oats.

Marsha Gordon - I stopped in the Acute Art* booth at Frieze and had an amazing experience. It was great.

Marsha Gordon – Während der Frieze 2019 hielt ich beim Stand der Acute Art an und hatte ein unglaubliches Erlebnis. Es war großartig.

Daniel Birnbaum - Oh good. Thanks.

Daniel Birnbaum – Oh, gut. Danke

MG – I feel the virtual reality method of viewing art is not like anything we've seen in art before. This is very new. I wonder, does your history in Philosophy [Daniel Birnbaum has a PhD in Philosophy] have anything to do with your interest in perception and how we perceive art? Does that inform this project at all?

MG – Für mich ist die Betrachtung von Kunst durch die Methode der Virtualen Realität etwas, das wir so noch nie gesehen haben. Das ist ganz neu. Ich frage mich, ob Ihr Studium der Philosophie [Daniel Birnbaum hat einen PhD in Philosophie] etwas mit Ihrem Interesse, wie Kunst betrachtet und empfunden wird, zu tun hat? Spielt das in dieses Projekt hinein?

DB – It does. At least it informs my interest in it. I haven't produced the works, naturally. I've just selected a few things that seem possible to show and that I like. But, in general I would say that virtual reality introduces possibilities that stretch the possibilities of our perception, more or less. I haven't been talking about this so I haven't been thinking about it but... Before I got involved with art, I was a philosophy student. I wrote a PhD in phenomenology so it's really the perception of others and how one know that others are humans and not robots or machines. And the temporality of one's self, the inner time consciousness – these were classical phenomenological things and I think most of them are of relevance for the art that many people produce in VR. I mean, this is such a new medium that we don't know but I do feel that a lot of people are not creating narratives and doing small things. They're really exploring the limits of perception and lack of embodiment or new forms of embodiment and these are all phenomenological things. So Husserl, Merleau-Ponty - I think will probably be used when people start writing about these kinds of art.

DB – Tut es. Zumindest erklärt es mein Interesse hieran. Natürlich habe ich die Arbeiten nicht gemacht. Ich habe lediglich einige Dinge ausgesucht, die mir zeigenswert erschienen und die ich mochte. Aber generell würde ich sagen, die Virtuelle Realität bietet mehr oder weniger die Möglichkeiten einer Erweiterung unserer Wahrnehmung. Ich habe nicht darüber gesprochen, habe auch nicht daran gedacht, aber... bevor ich mich mit der Kunst befasste, studierte ich Philosophie.

Ich schrieb meine Doktorarbeit in Phänomenologie und dabei geht es um die Wahrnehmung der Anderen und wie jeder weiß, dass die Anderen Menschen sind, nicht Roboter oder Maschinen. Die eigene befristete Zeitspanne, das innere Bewusstsein der Zeit – also klassische Themen der Phänomenologie – sind ebenfalls von Bedeutung für viele der Künstler, die in VR arbeiten. Es ist ein so neues Medium, dass wir noch nichts darüber wissen. Aber ich bin davon überzeugt, dass hier von den meisten Leute nicht irgendwelche Geschichten erzählt werden oder unwichtige Dinge gemacht. Sie erforschen vielmehr die Grenzen der Wahrnehmung, das Fehlen von Körperlichkeit hierbei bzw. neue Formen von Körperlichkeit. Das sind phänomenologische Dinge. Ja, Husserl, Merleau-Ponty werden wohl herangezogen werden, wenn man beginnt, über dieser Art der Kunst zu schreiben.

DB - Some of the more well known artists who have done things with Acute Art such as Anish Kapoor or a very unlikely person maybe, but Antony Gormley - who is really only about embodiment. I mean when he talks about his art and when people write about it – it's about the fact that we perceive the world from the perspective of being embodied selves. And here Anthony is producing a VR piece which is really about the lack of the body maybe. But, on the other hand, the way he talks about it makes it clear that it's still the same themes. He's interested in the fact that we perceive the world from our perspective and that we look at objects. The object in this case is the moon. He's done a piece about the moon. Your question is interesting. I hadn't really thought about it but I'm sure you're right.

DB - Einige der bekannteren Künstler haben schon mit Acute Art gearbeitet, wie etwa Anish Kapoor und jemand, der dabei so unpassend erscheint wie etwa Anthony Gormley, dem es ja rein um Körperlichkeit geht. Was ich sagen will ist, wenn dieser über seine Kunst spricht oder sonst jemand anderes darüber schreibt, dann geht es um die Tatsache, dass für die Wahrnehmung der Welt Körperlichkeit der Ausgangspunkt ist. Und nun macht Anthony hier eine VR Arbeit, in der es wirklich um das Fehlen eben dieses Körperhaften geht. Wenn er andererseits darüber spricht, wird klar, dass es um das gleiche eigene Thema geht. Dass wir die Welt durch die eigene Perspektive sehen und wir Objekte wahrnehmen, interessiert ihn. Das Objekt in diesem Fall ist der Mond, über den er eine Arbeit gemacht hat. Ihre Frage ist interessant. Ich hatte darüber nicht nachgedacht, aber ich bin mir sicher, Sie haben Recht damit.

MG – Like all new mediums, early artists start and then push things to new limits. Here you are literally at the beginning of this new project. Do you feel like a collaborator or like a facilitator because of the technology Acute Art is providing? Or both?

MG – Wie bei allen neuen Medien, Künstler gehen voran und bringen Dinge an neue Grenzen.

Sie stehen jetzt - und das kann man wörtlich nehmen - am Anfang dieses neuen Projekts. Fühlen Sie sich mehr als ein Kollaborateur oder sehen Sie sich als Unterstützer, der die Acute Art Technologie zur Verfügung stellt. Oder beides?

DB – I am a facilitator. But of course I like being close to the artists and I like being part of conversations. And since it is a new medium where people don't really know what's possible, what makes sense and what is of interest, I end up being in conversations with many of the artists. I don't know – they have conversations with the engineering people too so it's not only me.

DB – Ich bin Unterstützer. Aber natürlich mag ich die Nähe zu den Künstlern und mag es, Teil der Konversation zu sein. Und da es ein neues Medium ist, weiß man nicht, was alles möglich ist, was Sinn macht, was von Interesse ist. So endet es damit, dass ich in Gesprächen mit vielen Künstlern involviert bin, die selbstverständlich auch mit Technikern kommunizieren und nicht nur mit mir.

DB - It's not a given that every artist wants to try this. And I think some shouldn't; it's fine. This is just a new possibility. But I think you're right that it's really at the beginning. And I think it's interesting – when photography appeared, now that you mentioned this, no one knew what it was. It was magic or it was an esoteric science or it was some scientific tool, and would it kill painting, and lots of exaggerations and misunderstandings, but also good questions. I think when a new technology appears there's always a short period of confusion but also a sort of freedom or experimentation – a window of experimentalism. And I think we're at that window right now, which makes it interesting. Sometimes people say, “Isn't it a little early to do this?” And I would on the one hand agree because it's not so easy to show these things. And not so many people have access to these tools. And some people say that this art is disruptive in the sense that it's not going to be in an obvious way in galleries and collected the same way and maybe it's not going to be shown in museums. And maybe it should be shown in ways where it's streamed like, you know, online basically. But very few people have it. So all of that is true that it's maybe too early for it to reach an audience in an easy way but I think it's an interesting moment because of this uncharted and unclear situation.

Es ist ja nicht so, dass jeder Künstler das ausprobieren will. Und ich finde, manche sollten es lassen. Das ist schon in Ordnung so. Es ist ja nur eine neue Möglichkeit. Aber ich finde, Sie haben Recht, man ist noch ganz am Anfang. Und es ist interessant, jetzt wo Sie das erwähnt haben, dass, als die Fotografie auftauchte, auch zunächst keiner genau wusste, was das ist. Sie war Zauberei, esoterische Wissenschaft oder ein Werkzeug der Wissenschaft, welche die Malerei töten würde. Es gab eine Menge Übertreibungen und Missverständnisse, aber es warf auch gute Fragen auf. Ich glaube, immer dann wenn ein neues Medium auftaucht, gibt es eine Periode der Verwirrung; das bedeutet aber auch Freiheit und Experimente - ein Fenster zum Experimentieren sozusagen. Und wir hier sind im Moment diese Fensteröffnung und das macht es interessant. Manchmal fragen die Leute: „Ist es nicht etwas zu früh für sowas?“ Und etwas in mir stimmt dem zu, denn es ist nicht einfach, sowas zu zeigen und nicht allzu viele haben Zugriff auf die nötigen Werkzeuge. Und so mancher sagt, dass diese Art von Kunst Unruhe stiftet in dem Sinne, dass es nicht augenfällig in Galerien gezeigt und gesammelt werden kann und vielleicht auch nicht in Museen gezeigt werden wird. Vielleicht sollte es durch eine Art „Streaming“ gezeigt werden und prinzipiell online. Wenige haben die Technik dafür, so ist das nun und vielleicht ist es zu früh, um ein Auditorium so einfach zu gewinnen. Aber ich finde, es ist ein interessanter Moment ob einer Situation, die noch unerforscht

*Acute Art, founded in 2017, is a Virtual Reality arts platform and technical partner for art production in VR that allows the viewer to experience this cutting edge of interactive art anywhere in the world. Daniel Birnbaum has taken up the newly created position of Director as of the beginning of 2019.

continued from page 1

MG – People said the same thing about the internet at the beginning.

MG – Man sagte seinerzeit dasselbe vom Internet.

DB – I remember that. Exactly. I'm not a technology historian but I remember there was a leading politician in Sweden who ended up becoming the Prime Minister. He was such an internet fanatic. People laughed at him. Or rather, we were all kinda annoyed listening to how important this was. But then five years later it totally took over our lives in a way that is almost scary. I think there is often a tendency to first overestimate the immediate effect but actually underestimate the long term effect. This could be the case – maybe not exactly with VR as we know it now – but with these immersive technologies and these new visual possibilities. I think they will change a lot of things and I'm not talking just about the art world. They're going to change many things having to do with communication and how we inhabit this planet. And maybe they also present possibilities of being together in a globalized world without traveling and sitting in an airplane all the time. I don't know, but it could be.

DB – Ich kann mich daran erinnern. Genau. Ich bin kein Historiker der Technikgeschichte, aber ich erinnere mich an einen Politiker in Schweden, der schließlich Premierminister wurde. Der war ein Internetfanatiker. Die Leute haben sich über ihn lustig gemacht. Oder besser gesagt, wir alle fanden es ziemlich ermüdend zu hören, wie wichtig das sei. Aber nur fünf Jahre später hat es unser gesamtes Leben auf eine Art und Weise überwältigt, die fast angsterregend war. Ich glaube, es gibt eine Tendenz, den unmittelbaren Effekt zu überschätzen, den Langzeiteffekt hingegen zu unterschätzen. Das könnte der Fall sein vielleicht nicht hinsichtlich der VR, wie wir sie jetzt kennen, aber mit den sich entwickelnden Techniken und den neuen visuellen Möglichkeiten. Ich glaube, die werden eine Menge Dinge verändern und damit rede ich nicht nur vom Bereich Kunst. Die Veränderungen werden eine große Rolle im Bereich der Kommunikation spielen und damit, wie wir unseren Planeten bewohnen werden. Und sie könnten ebenfalls Möglichkeiten hervorrufen, wie man in einer globalisierten Welt, auch ohne zu reisen und die ganze Zeit in einem Flugzeug zu sitzen, auch sonst noch zusammenkommen kann. Ich weiß es nicht, aber es könnte so sein.

MG – Can you describe a little about the nuts of bolts of how this process works. Do you think of an artist you'd like to work with? Do they think of you?

MG – Können Sie die Werkzeuge und den Prozess ein wenig beschreiben? Mit welchem Künstler würden Sie gerne zusammenarbeiten? Kommt man auf Sie zu?

DB – It's all new so I don't know how it's going to happen. Until just a few weeks ago I was still responsible for this museum in Stockholm. And, if I can make a little digression, this interest came a little bit out of things we were doing at the museum. Every museum has its own features and one of the more interesting things at Moderna Museet was this thing called E.A.T., Experiments in Art and Technology, that happened in the 1960's. Some of the best artists like Robert Rauschenberg and John Cage and some of the most innovative artists of that period were involved in dialogue with the engineers. The leading figure was Billy Kluver, a telecommunications engineer. He did a number of things with Rauschenberg including something called "9 New York Evenings" and we have some of the interesting works from that period. So I was often thinking – we were showing those paintings but it became a little nostalgic because it's always 1966 – and I was often thinking, "What would this be today?" There will be a show actually that I'm not the curator of that will look at that legacy. So the fundamental ideas are still the same. What happens when cutting edge technology that artists may not have access to automatically are presented or given as tools to them – what will happen? It's a very basic question. Stockholm happens to be a high tech city today with Spotify and Skype and big companies like that so we always tried to get support for these sorts of things for the museum and I was also thinking it could be an interesting territory. And I got to know these people who started Acute. It's a tiny group, it's still only five people. They wondered if I could help out and present interesting artists to them. They wondered who are the leading artists today. The very first was Olafur Eliasson, who is really a phenomenologist if you will. So very prominent figures were the first people to try it with Acute. There was an ambitious Jeff Koons project. There was a Marina Abramovic project. And Anish Kapoor. But now we're looking at all generations. It doesn't have to be artists who are that well known in the museum world or the art market. I think it will be a mix of people. Some people come with ideas so it's not really just us selecting people like that. But that's how it started. I don't really know how it will end. I mean, if someone has a fantastic idea and we think we can do it, it would be wonderful if they would announce themselves.

DB – Das ist alles noch so neu und ich weiß selber noch nicht genau, wie das alles passieren wird. Bis vor wenigen Wochen war ich noch für ein Museum in Stockholm zuständig. Erlauben Sie mir an dieser Stelle deshalb ein kurzes Abschweifen.

Das Interesse resultiert auch ein wenig aus dem, was wir im Museum gemacht haben. Jedes Museum hat seine besonderen Eigenarten und eins der sehr interessanten Projekte am Moderna Museet wurde EAT - Experimente in Kunst und Technologie genannt - welches es in den 60er Jahren gab.

Einige der besten Künstler, wie Robert Rauschenberg und John Cage nebst anderen führenden Künstler der Zeit tauschten sich mit technischen Ingenieuren aus. Der führende Kopf war Billy Kluver, ein Ingenieur für Telekommunikation, der einige Dinge mit Robert Rauschenberg zusammengemacht hatte wie u.a. die „9 New Yorker Evenings“ genannte Serie.

Wir haben einige interessante Dinge aus dieser Periode. So habe ich oft gedacht, als wir solche Malereien zeigten, dass es etwas Nostalgisches hat und eben für immer 1966 bleibt und ich dachte wiederum: „Wie würde das heute gemacht?“ Tatsächlich gibt es jetzt eine Show, die ich nicht kuratiert habe, die sich mit diesem Vermächtnis befasst. Die fundamentalen Ideen sind immer noch dieselben.

Was passiert, wenn die allerneueste Technologie, die den Künstlern normalerweise nicht automatisch zugänglich ist, diesen angeboten und zur Verfügung gestellt wird? Was entsteht dann? Eine sehr grundsätzliche Frage.

Stockholm ist heute eine hoch technologisierte Stadt. Spotify, Skype und andere große Firmen haben sich dort niedergelassen und wir versuchten immer Unterstützung für diese Art von Dingen von ihnen für das Museum zu bekommen. Ich fand diesen Bereich immer interessant. Und dann lernte ich die Leute kennen, die „Acute“ starteten. Es ist ein kleines Team von immer noch nur fünf Leuten. Sie wollten wissen, ob ich sie unterstützen und helfen könnte dabei, ihnen interessante Künstler vorzustellen und sie fragten mich, wer denn im Moment die führenden Künstler seien.

Der allererste war Olafur Eliasson, der ist ja, wenn Sie so wollen, wirklich ein Phänomenolog und damit kamen also wirklich prominente Leute, die als erste mit Acute arbeiteten. Es gab ein sehr ehrgeiziges Jeff Koons-Projekt. Dann kam ein Marina Abramovic-Projekt, dann Anish Kapoor. Aber jetzt sehen wir uns nach allen Generationen um. Es müssen nicht unbedingt Künstler sein, die durch ein Museum oder den Kunstmarkt bekannt sind. Es wird eine Mischung werden. Es kommen auch Leute von sich aus mit Ideen zu uns und es ist also nicht so, dass nur wir aussuchen.

Ja, so fäng es zunächst an. Wo es endet, weiß man nicht. Ich finde, wenn jemand eine fantastische Idee hat und wir in der Lage sind, sie zu verwirklichen, dann wäre es toll, wenn er auf uns zukommt.

MG – Seems like an expensive proposition. How is it going to fund itself?

MG – Hört sich nach einem teuren Vorhaben an. Wie finanziert sich das?

DB – We don't know. That's the truth. Right now, I shouldn't say it's a philanthropic endeavor but it's been an experimental thing. I would say, some of the big art collectors in the world are willing to spend 5 million on one piece of sculpture or even more. We know that this is a strange world that we try to navigate. I had no relationship to the art market. I worked with everything almost in the art world including being a teacher, being a curator and a dean and a director and whatnot but I've never been working for a gallery or for an art fair or an auction house. So I'm not the best person in the world to develop financial models. I think others should do that and I'm sure they can. Right now we have decided not to worry too much; that we're producing interesting artworks – we think they're interesting – for many reasons and we don't think they're going to be without any value. However, we have not made up our minds if this should be something we should try monetize. We don't want to be a gallery. That's for sure. At this moment we have decided not to go for the easy solution; the easy way to monetize this would maybe to make editions as if this were video art or photography. I'm not against that. I mean, if a younger artist needs to make some money – we have also not paid anyone. The artists have given their time – a lot of time, actually - and their ideas. And we have produced the works, and they can be quite expensive. I mean, everything is relative. When you know what a Gerhard Richter painting costs or how expensive it is to ship a Matisse painting from Stockholm to New York or – we just had this wonderful Warhol show at the Whitney and we had a Warhol in there. I was just thinking about it - the insurance value of that show would make it almost impossible to do such shows in the future, I think. Just to ship that one major Warhol from Stockholm to New York- I don't know how much it is with crating and everything – but that is really expensive. So, when people say it seems very expensive, yes and no. Everything is relative. Some of the works cost maybe \$ 40,000 - \$ 50.000. And there may be super complex virtual reality pieces that will be even more expensive. So, is this a sustainable model? How will this sustain itself? We don't really know how. A lot of people are thinking about these things now. Will this enter the market in some way?

To show it in museums, we are already working with some institutions and we will collaborate with some of the bigger museums and other institutions. So, of course, it will be shown and if people are willing to spend time with it and buy tickets to go look at things - But will it be collected? We don't really know.

continued on page 3

continued from page 2

DB – Das wissen wir auch nicht. Ehrlich. Ich sollte eigentlich im Moment nicht von einer philanthropischen Liebhaberei reden, aber es ist ein Experiment. Ich behaupte mal, dass weltweit einige der großen Kunstsammler bereit sind, 5 Mio oder mehr für eine Skulptur ausgeben. Wir wissen, dass dies eine seltsame Welt ist, die wir versuchen zu navigieren. Ich hatte keine Beziehung zum Kunstmarkt und habe in fast jeder Sparte der Kunstwelt gearbeitet, u.a. als Lehrer, Kurator, Dekan, Direktor und sonstiges, aber nie in einer Galerie, einer Kunstmesse oder einem Auktionshaus. Also bin ich nicht in dieser Welt die beste Wahl, wenn es darum geht, finanzielle Modelle zu entwickeln. Das sollten andere machen, die das können - da bin ich mir sicher.

Im Moment haben wir beschlossen, uns deshalb keine größeren Sorgen zu machen, da wir interessante Kunstwerke schaffen – wir jedenfalls halten sie für interessant und nehmen aus vielen Gründen an, dass sowas nicht wertlos sein wird. Trotzdem haben wir uns noch nicht entschieden, ob man das überhaupt zu Geld machen sollte. Sicher ist, dass wir keine Galerie sein wollen. Im Moment haben wir beschlossen, nicht den einfachen Weg zu gehen, um damit Geld zu verdienen, heißt Editionen zu machen und das Ganze wie Videokunst oder Fotografie zu behandeln. Ich bin aber nicht unbedingt dagegen, wenn ein junger Künstler Geld verdienen muss, aber bisher hat keiner der Künstler Geld bekommen. Die Künstler haben uns ihre Zeit gegeben – viel Zeit muss man dazu sagen - und ihre Ideen. Wir haben die Werke produziert und das wurde teilweise recht teuer. Nun, ich meine, alles ist relativ.

Wenn Sie bedenken, wieviel ein Bild von Gerhart Richter kostet oder wie teuer es ist, einen Matisse von Stockholm nach New York zu transportieren. So hatten wir diese wunderbare Warhol Show im Whitney und wir hatten einen Warhol dort (aus Stockholm). Daran muss ich gerade denken. Allein die Versicherungskosten machen solche Ausstellungen künftig fast unmöglich, glaube ich. Einen Warhol von Stockholm nach New York zu bringen, die Verpackung und alles – das ist wirklich teuer.

Wenn die Leute also meinen, es sei sehr teuer (unsere Werke zu produzieren), muss ich Ja und Nein dazu sagen. Alles ist relativ. Eine Arbeit (zu produzieren) kostet vielleicht 40.000\$ – 50.000\$. Und sehr komplexe Werke in Virtual Reality (herstellen) kosten wahrscheinlich noch mehr. Ist das Model also tragfähig? Wie trägt es sich selbst? Wir wissen wirklich nicht wie. Aber es gibt viele Leute, die sich heute damit beschäftigen. Wird es auf irgendeine Art und Weise auf den Markt gelangen? Um es in Museen zu zeigen, arbeiten wir bereits mit verschiedenen Institutionen zusammen und werden mit größeren Museen und anderen Institutionen zusammenarbeiten. Natürlich wird Entsprechendes gezeigt werden, solange Leute gewillt sind, Zeit dafür aufzubringen und Tickets zu kaufen, um das alles wahrzunehmen. Aber wird das mal gesammelt werden? Wir wissen es nicht.

MG – I'm betting it will.

MG – Ich wette, das tut es.

DB - There are very advance ideas. People say, “Why would it be an edition of 5 as if this were a sculpture? Could it not be in an infinitely large edition?” Or could it even be fractionalized? There are ways of collective owning through blockchain technologies.... say a digitally produced piece by Anish Kapoor. Why not?

BD – Es gibt sehr fortschrittliche Ideen. Leute sagen: „Wenn es eine Skulptur wäre, wieso macht man davon 5 Editionen? Könnte man nicht genauso gut eine unendlich große Edition machen?“ Oder könnte man es gar in Bruchstücke teilen? Es gibt die Möglichkeiten eines kollektiven (gemeinschaftlichen) Besitzes durch „Blockchain“ Technologien - beispielsweise ein digital produziertes Werk von Anish Kapoor. Warum nicht?

MG – You can have your own copy of it so you can enjoy it.

MG – Man kann seine eigene Kopie haben, die man sich ansehen kann.

DB – Exactly.

DB - Genau.

MG – Can you improve the headsets please? They're uncomfortable.

MG – Können Sie die Headsets verbessern? Die sind unbequem.

DB – And most of them are very ugly.

DB – Und die meisten sind auch hässlich.

MG – Yes, if you can work on that....

MG – Ja, daran können Sie noch arbeiten...

DB - Very unappealing, it's true.

DB – Sehr un schön, das stimmt.

MG – You've done everything, which I admire. And here this is a 180 degree.

MG – Ich bewundere alles, was Sie bisher gemacht haben. Und doch passiert jetzt eine Wende um 180 Grad.

DB – Yes, it's kinda surprising, also to me. On the other hand, I've been lucky or privileged. I started off being a writer like you. And an academic basically. And then I entered the art world – really it just happened through the fact that I was friendly with some artists so I started to write about them and also with them and for them. I started to install their shows and one thing led to another and I became involved as a curator. My first really big job was at this school in Frankfurt, the Städelschule. And at the same time there were shows and Biennials and I started to be involved with them. And then a very classical – not the most important museum in the world – but a really paradigmatic museum, Moderna Museet, when it comes to modernism with Duchamp and Brancusi all the way to Cindy Sherman – it's one of the key collections in Europe. Do you know Daniel Buren, the French artist? Daniel Buren wrote very important essays in the '70's, “Notes on the Museum”, “Notes on the Studio” and “Notes on the Exhibition”. I knew him. He's an older man now but he wrote for Artforum and other places. And in a way I have been involved with those three things. It's like a triangle – the studio, the museum and the show. In a way this is not radically different but it does break out of that structure. I think we're still doing art. I hope so. I've been lucky that I've been able to find things that I can work with where I learn new things. It's like pursuing your education in the public.

DB – Ja, für mich war das irgendwie auch überraschend. Auf der anderen Seite habe ich Glück gehabt oder war privilegiert. Ich habe zunächst mit dem Schreiben angefangen so wie Sie und war im Grunde ein Akademiker. Dann begann der Weg in die Welt der Kunst. Das kam daher, weil ich mit vielen Künstlern befreundet war und über sie und mit ihnen und für sie schrieb. Ich fing an, ihre Shows zu installieren, eine Sache führte zur anderen und war dann letztlich als Kurator involviert. Mein erster richtig großer Job war die Schule in Frankfurt, die Städelschule. Gleichzeitig gab es verschiedene Shows und Biennalen, in denen ich involviert war und dazu ein klassisches Museum, nicht eins der wichtigsten Museen der Welt, aber sehr paradigmatisch, was die Moderne betrifft, von Duchamp über Brancusi bis hin zu Cindy Sherman. Das Moderna Museet besitzt eine Schlüsselsammlung in Europa.

Kennen Sie den französischen Künstler Daniel Buren? Der hat in den 70er Jahren sehr wichtige Essays geschrieben: “Notes on the Museum”, “Notes on the Studio” und “Notes on the Exhibition”. Ich kannte ihn. Er ist jetzt ein älterer Mann und schrieb für das Artforum und andere Publikationen. Die genannten drei Bereiche sind genau die, in denen ich involviert war - wie ein Dreieck: das Studio, das Museum, die Show. In gewisser Weise sind sie eigentlich nicht sonderlich unterschiedlich, durchbrechen aber eine Struktur.

Ich denke, wir machen immer noch Kunst - so hoffe ich zumindest. Ich habe Glück gehabt, dass ich Dinge finden kann, mit denen ich arbeiten kann und bei denen ich neu dazu lerne. Es ist so, als wenn man seine Fortbildung in aller Öffentlichkeit macht.

MG – In your dream fantasy of the future are there other things you'd still like to tackle?

MG – In einer Traumvorstellung von Ihrer Zukunft gibt es da noch andere Sachen, die Sie gerne machen würden?

DB – I am doing something rather strange because I wrote a novel.

DB – Ich habe etwas sehr Merkwürdiges gemacht: ich habe einen Roman geschrieben.

MG – Please tell me about it.

MG – Bitte erzählen Sie mir davon.

DB - It's a rather classical novel. It's not experimental. It's a story. It's based on letters and papers I found in my aunt's house that have to do with my grandfather, who escaped Nazi Germany. But he ended up in trouble in Sweden. That's why we ended up in Sweden. On my father's side is a German Jewish family. It's almost like a thriller but I didn't have to invent the thriller. It's almost true. I wrote it in Swedish because all the legal documents that it's built on are in Swedish. I could never have done that in English. So, that's maybe one step backwards and two steps forwards. And the book will actually be published in the US. So, that's maybe a confusing thing that the same person who writes a classical novel is also doing these new immersive mediums. But, we'll see.

DB - Es handelt sich um einen klassischen Roman, nicht experimentell, eine Story. Sie basiert auf Briefen und Papieren die ich im Haus meiner Tante vorfand. In diesen geht es um meinen Großvater, der aus dem Nazi-Deutschland floh. Aber in Schweden endete alles in Schwierigkeiten. So kamen wir nach Schweden. Väterlicherseits ist es eine jüdischen Familie, die aus Deutschland kam. Es ist fast wie ein Thriller, den ich aber nicht erfinden musste und eine fast wahre Geschichte. Ich habe es in Schwedisch geschrieben, denn alle rechtlichen Dokumente, auf denen die Story aufgebaut ist, waren in Schwedisch. Ich hätte das nie in Englisch schreiben können. Nun, es ist vielleicht wie ein Schritt zurück und zwei nach vorn. Das Buch wird in den Vereinigten Staaten veröffentlicht werden. Vielleicht ist es ja etwas verwirrend, dass eine Person sowohl einen klassischen Roman schreibt, aber auch in diese neuen einflussreichen Medien involviert ist. Aber, wir werden sehen.

MG – You immerse yourself wherever you find yourself.

MG – Man nimmt sich das, wo man sich wiederfindet.

*