

vom spiel, die ruhe zu bewahren, während alles um einen herum zugrunde geht

weil der ernst eine fassade ist, die nicht gut funktioniert: er zeigt keine eleganz.

lateinamerika ist ein ehrgeiziges konzept und an sich ein ding der unmöglichkeit. es will realitäten verstehen, die verschieden und entgegengesetzt sowie ähnlich und gleichwertig sind. deshalb lassen wir die dinge so, wie sie sind: dieses spiel, ein so großes und verschiedenartiges gebiet, verstehen zu wollen ist eine illusion und somit ist es fast pures design. lateinamerika ist weder exotik noch ein absolutes chaos, sondern vor allem das gegenteil, ein prozess integriert in der welt, der die interessen verdaut aus den usa, europa, asien und dem rest des planeten in der funktion seiner eigenen inneren logik und ideologischen besessenheit. ein gebiet, das sich noch nicht entschieden hat die welt zu erobern, vielleicht wegen einer problematischen erfahrung mit der macht. lateinamerika ist ein designlabor, in dem unbeschwert gespielt wird, um die welt den sonderlichen humor, die ironie mit höflichkeit, aggression mit zuneigung und vor allem mit viel unsicherheit mischt, verstehen zu lassen. denn auf diesem gebiet wurden alle ideologischen erfindungen eingeübt, die klüglich gescheiterten ideologien, die jeder im museum findet, aber die uns an den fernem glücklichen morgen erinnern, deshalb versuchen wir vorschläge zu entfalten|entwickeln, die die veränderung beschleunigen oder die wenigstens das alltägliche

leben ein bisschen schöner machen, um seine tragik vergessen zu lassen. wir sind modern, mit entspanntem humor und tropischen paradiesen, aber das ist nicht genug. zum schluss entwickelt lateinamerika, mit allen gemischten kulturen, multiple identitäten, die sich jetzt nicht mehr auf die exportierten stereotypen stützen, an die niemand mehr glaubt. nichtsdestotrotz entwickeln wir uns neu, diesmal amüsieren wir uns über ihre falsche illusion, aber mit einer kritischen nostalgie. ökologie und mystik, ästhetiken der guerilla, die romantik des wahns und die vergangenheit sind gut gefiltert, das sind schlüssel|codes, und wenn man sich ihnen nähert, dann wirken sie so großflächig und abwechslungsreich wie der amerikanische kontinent. in anderen worten: unmöglich, es sich vorzustellen, resistent gegen eine systematische kategorisierung; und das ist kein spiel. aber es schenkt dir ein lachen, weil ein kontinent so absurd sein kann, so üppig und exzessiv. zum lachen wie die politischen gegensätze, die ökonomie und die kulturen. deshalb bleibt die ernsthaftigkeit ausgeschlossen. alles wird zu einem spiel, das ungeduldig die realität neu erfindet. »spiele der sprache« denkt jürgen habermas, »wie die form der aufführungs-, und reflektiert die realität für ihn in einem kontext der hohen veränderlichkeit,

kreuzen das spiel und die unsicherheit. alle aspekte der gesellschaft. vielleicht der einzige platz, der wirklich demokratisch in einem so komplizierten gesellschaftlichen gebiet ist. vielleicht nähern wir uns einer zeit, wie jorge luis borges sie in »la biblioteca de babel« beschreibt, in der unser schicksal und unsere zukunft in den händen einer lotterie liegen, die darüber entscheidet, wie das persönliche leben weitergeht.

ein pures spiel, das nicht nur ein elegantes spiel ist, sondern eine neue art, die realität zu entwerfen: obwohl alles um einen herum zugrunde geht.

carlos león xjíméneez wurde 1970 in lima geboren und studierte von 1994 bis 1996 kunst. 2002 machte er seinen abschluss in anthropologie an der pontifical catholic university of peru in lima. 2004 bis 2005 beschäftigte er sich mit der forschung am transnational spaces kolleg an der bauhaus foundation in dessau. seine kuratorische arbeit und seine kunst beschäftigen sich mit der zeitgenössischen kultur, öffentlichen räumen, der geschlechterfrage, bürgerrechten und der internationalen abwanderung.