

A dark, atmospheric photograph of a forest at night. The scene is dimly lit, with a bright, glowing light source in the center, possibly a fire or a full moon, creating a strong lens flare and illuminating the surrounding trees and foliage. The overall mood is mysterious and ethereal.

ENTREE

EBERHARD HAVEKOST

ENTREE

EBERHARD HAVEKOST

Ce livre a été publié à l'occasion de l'exposition de Eberhard Havekost au FRAC Auvergne du 21 novembre 2008 au 18 janvier 2009

Published on the occasion of the exhibition by Eberhard Havekost at the FRAC Auvergne, November 21th 2008 to January 18th 2009.

Commissaire de l'exposition / *Curator* : Jean-Charles Vergne
Assistante / *Assistant* : Séverine Faure
Régisseur / *Manager* : Philippe Crousaz
Chargé des Publics / *Public Relations* : Eric Provenchère
Technicien / *Technician* : Luc Tarantini

Texte et conception graphique / *Text and design* : Jean-Charles Vergne
Traductions / *Translations* : Natalie Lithwick, Katharina Piechocki
Crédits photographiques / *Photo credits* : Werner Lieberknecht, Sebastian Schobbert, Eberhard havekost
Prépress : Mediafix
Impression / *Print* : Chirat

Remerciements / *Thanks* :

Conseil Régional d'Auvergne
Ministère de la Culture - DRAC Auvergne

Laboratoires Théa, Henri Chibret et Jean-Frédéric Chibret
Et Compagnie... et Christophe Rozenbaum
Entreprise Mazet et Thomas Labérine
Banque Populaire du Massif Central et Dominique Martinie
Membres du Club - Mécènes du FRAC Auvergne /
Members of the Club - Private supporters of the FRAC Auvergne

et / and

Galerie Gebr. Lehmann, Berlin / Dresde
White Cube, Londres
Anton Kern Gallery, New York
Galerie Ghislaine Hussenot, Paris
Roberts & Tilton, Los Angeles
Dr. Eva Karcher
Belinda Ehbauer
Katharina Natalia Piechocki



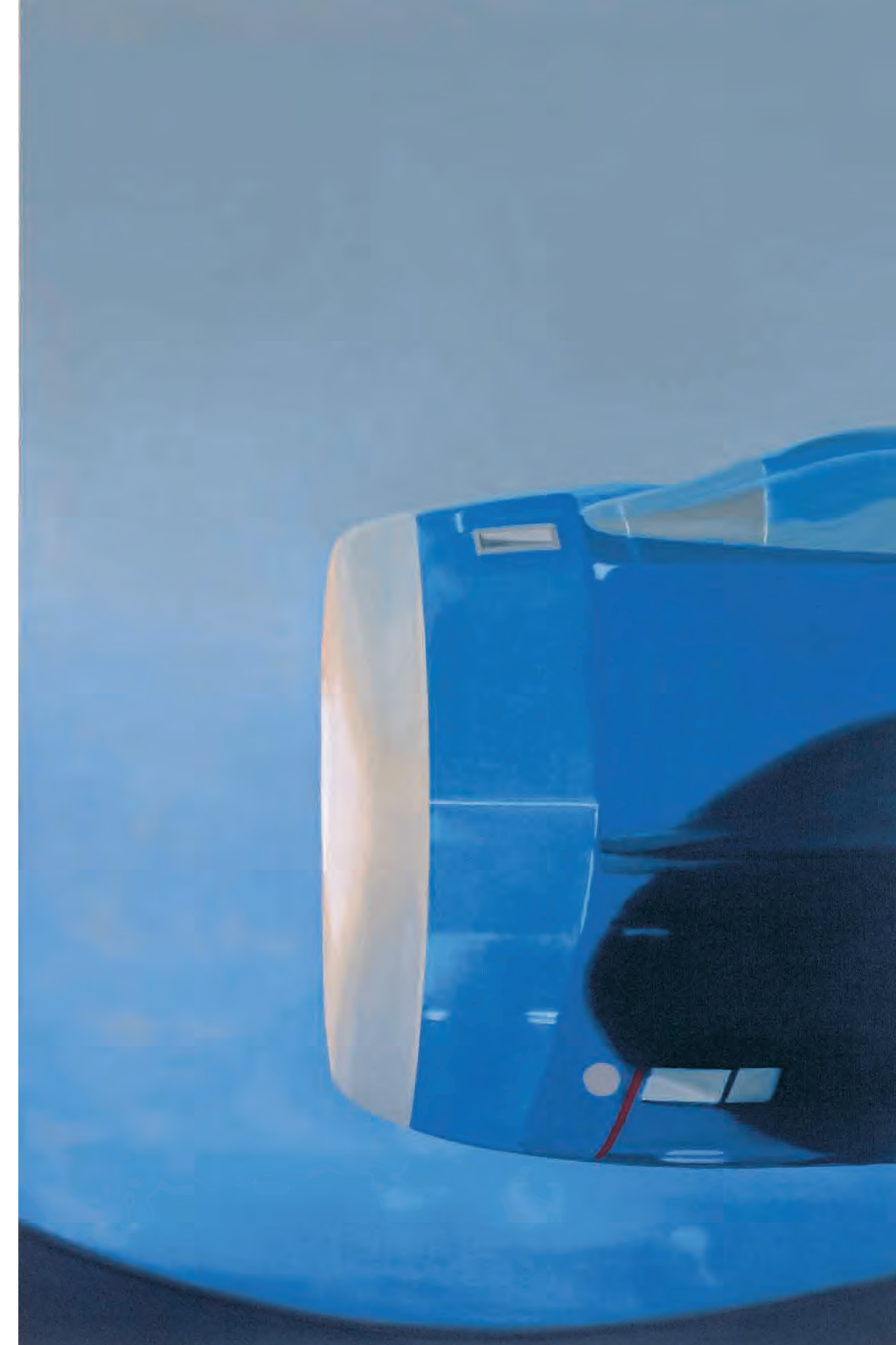
ENTREE















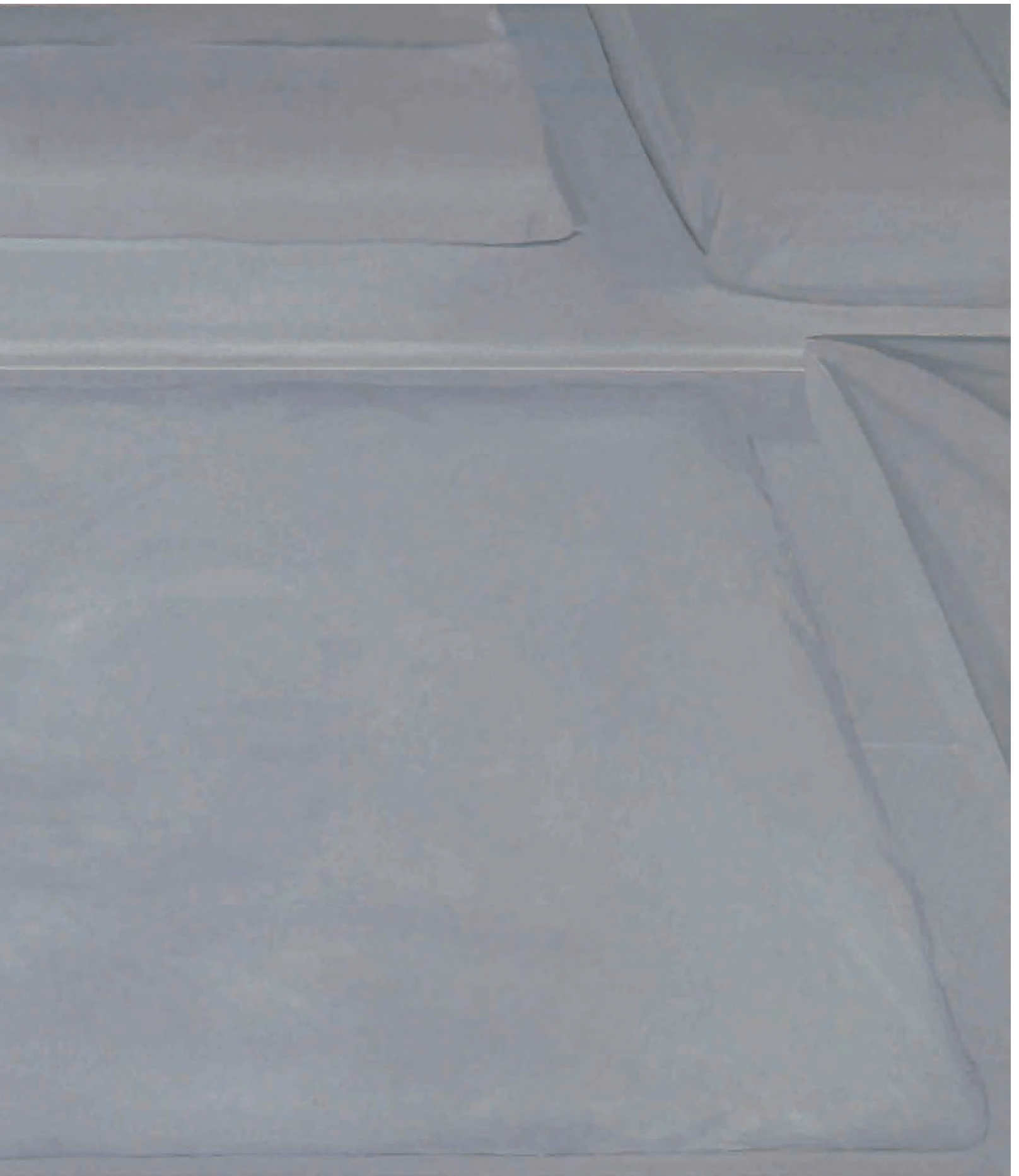












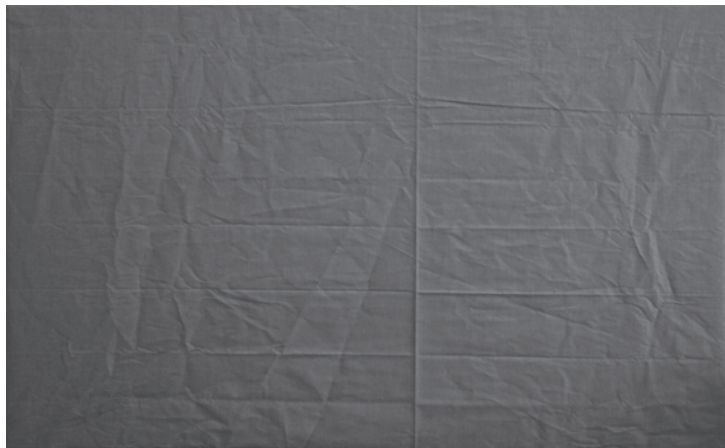






LE PRINCIPE DE REALITE

JEAN-CHARLES VERGNE



¹ De la même manière que lorsque l'une des pages d'un texte est déroulée sur l'écran d'un ordinateur, les pages précédentes et suivantes sont à la fois réelles et inexistantes. Ce principe correspond à une perception du réel qui est celle de la physique quantique et, notamment, à la célèbre expérience menée par le Professeur Schrödinger. Un chat est enfermé dans une boîte avec un flacon rempli d'un liquide radioactif mortel qui a 50% de chances de tuer le chat. D'un point de vue quantique, on dit que tant que la boîte reste fermée, le chat est à la fois vivant et mort.

Description

La peinture d'Eberhard Havekost se manifeste dans la prolifération de sujets sans véritables liens en apparence mais dont l'apparition récurrente dans l'œuvre du peintre allemand ne laisse que peu de doute sur l'importance de leur choix : façades d'immeubles résidentiels sans âme cadrées en contre-plongée très serrée, vues frontales de mobile-homes ou de caravanes au design lisse et standardisé, igloos et autres tentes de camping dans leurs lieux de vente, visages cagoulés, masqués, encapuchonnés, casqués, rendus anonymes par des zones rectangulaires, déformés par une manipulation sous Photoshop, tas de détritiques ou de matériaux au rebut au fond d'un débarras – coulisses cachées d'une réalité liftée –, voitures accidentées représentées sous plusieurs angles, vues urbaines cadrées au travers de pare-brises, étendues de paysages perçues par des fenêtres de trains, cockpits et fuselages d'avions, visières teintées de casques de pilotes de chasse ou de Formule 1, coups de flashes sur des murs sombres, toiles vierges à peine dépliées...

Au sein de cette profusion, les couleurs employées sont traitées avec une intention visible d'harmonie chromatique générale. La couleur lie l'ensemble. La couleur donne le ton, dévoilant implicitement que l'hétérogénéité des sujets abordés n'est qu'une apparence et qu'il est question dans cette œuvre de provoquer un sentiment particulier sur la manière d'envisager la réalité. Par ailleurs, les espaces et la façon dont ils sont structurés dans l'œuvre d'Eberhard Havekost sont des espaces contraints, forcés par des cadrages du réel qui ne correspondent pas aux caractéristiques du champ de vision humain. Trop serrés ou procédant de réglages de profondeur de champ impossibles, ils semblent relever d'un sampling qui mixerait différentes techniques simultanément empruntées au cinéma, à la photographie ou aux logiciels de manipulation d'images. Les espaces élaborés par Eberhard Havekost sont une manière de constater les puissantes distorsions et mutations qu'a subie notre perception spatiale au cours de l'histoire. En définitive, les œuvres d'Eberhard Havekost affirment l'impossibilité d'envisager la réalité comme un milieu homogène, affirment que le réel n'existe pas, affirment que rien n'est donné en soi.

Interface utilisateur

La surface vitrée d'un building est une interface : l'environnement extérieur s'y reflète, la vie intérieure et sa complexité s'effacent, seule compte la présence du building en tant que building. On sait que ce building est le siège social d'une importante entreprise, abritant bureaux, activité économique, drames professionnels, promotions, recrutements, réunions, arborescences d'individus ayant chacun leur famille, leurs amis, leurs souvenirs, leur histoire personnelle. Connaître la mécanique interne au building est anecdotique. La façade donne l'accès le plus « convivial » à la réalité du building, la façade est un visage. Un visage est un masque.

Lorsqu'un building est simulé à l'aide d'un programme informatique – pour servir de décor à un jeu vidéo ou pour figurer dans un monde virtuel –, il est simplement nécessaire de reproduire les éléments essentiels qui rendront l'image réaliste du point de vue du spectateur. Pas besoin de construire l'intérieur complet du building puisque le joueur n'est pas sensé entrer à l'intérieur. La réalité intérieure du building existe et n'existe pas en même temps¹ : le building est une simple interface neutre à travers laquelle le joueur peut projeter sa réalité propre, imaginer ce qu'il veut, activer l'interface comme on active la page d'accueil conviviale d'un logiciel. Les œuvres d'Eberhard Havekost intiment à leur spectateur une relation semblable par le travail de simplification par soustraction qu'elles opèrent sur les sujets qu'elles représentent. Elles se donnent à voir comme des interfaces neutres destinées à s'adapter à la réalité propre de chacun de leur spectateur. En ce sens, elles rejouent la fameuse phrase de Marcel Duchamp énonçant que « c'est le regardeur qui fait l'œuvre », en l'appuyant à l'extrême et en la plaçant dans le contexte contemporain des mondes virtuels, des espaces modulables, de la vision à angles multiples proposée par les techniques de cinéma – *bullet-time* dans *Matrix*, scènes multi-angles des bonus de dvd par exemple...



² Voir le catalogue *Harmonie*, édité en 2005 à l'occasion des expositions au Stedelijk Museum d'Amsterdam et au Kunstmuseum de Wolfsburg.

³ *Eberhard Havekost, Benutzeroberfläche / User interface*, Editions Schirmer/Mosel, 2007.

⁴ *Eberhard Havekost, Background*, Editions Jay Jopling / White Cube, Londres, 2007. Le présent catalogue constitue une «suite» à ce livre.

Interface utilisateur 2

En informatique, une « interface utilisateur » correspond à la partie émergée, visible, d'un logiciel. En d'autres termes, l'interface utilisateur est ce à quoi l'utilisateur du logiciel accède pour faire fonctionner le programme. Une interface utilisateur a donc deux fonctions principales : proposer un environnement convivial destiné à rendre le plus évident possible le fonctionnement du programme à un utilisateur novice et renvoyer une image fiable et claire des fonctionnalités du programme. L'interface utilisateur est en quelque sorte le visage du logiciel, avec lequel l'utilisateur entre en interactivité.

La notion d'interface utilisateur (*Benutzeroberfläche* en allemand) apparaît de manière récurrente dans l'œuvre d'Eberhard Havekost, que ce soit sous la forme d'un titre donné à une série de peintures réalisée au début des années 2000, ou de publications de critiques d'art² et de l'artiste lui-même. Ainsi, l'important livre rétrospectif édité en 2007³, comporte un texte d'Eberhard Havekost reprenant ce titre dans lequel il donne des indications sur certaines de ses œuvres, offrant ainsi au lecteur quelques indices qui fonctionnent en quelque sorte comme autant de clés d'entrée. Dans le catalogue édité la même année par White Cube⁴, il réitère avec *Background*, un texte énumérant les œuvres présentées dans le livre et l'exposition du même nom, offrant parfois des indications poussées sur les sources de telle ou telle œuvre, se contentant également pour certaines d'entre elles d'une courte phrase laconique non dénuée d'ironie.

Le principe d'interface utilisateur est d'une grande importance dans l'œuvre d'Eberhard Havekost, il en constitue l'articulation principale. Ses peintures sont des interfaces destinées à leur spectateur et, en tant que telles, elles ne montrent qu'une réalité très partielle de ce qu'elles sont, elles dissimulent leur mécanique interne, elles se livrent au regard comme des surfaces affleurantes, conçues, à l'image d'un logiciel grand public, selon un impératif de « convivialité » et d'utilisation simple. Elles donnent à voir une réalité tronquée et, ce faisant, affirment que ce que nous percevons est toujours la résultante d'un arrangement avec le réel. En d'autres termes, les peintures d'Eberhard Havekost sont des interfaces qui ne font que reproduire ce que nous faisons en permanence : filtrer la réalité, voir les choses d'un point de vue subjectif et donc forcément erroné, procéder à d'incessantes simplifications du réel, assister à une succession de réalités disparates qui se suivent comme se succèdent les photogrammes d'une pellicule cinématographique.

Interface utilisateur 3

Lorsque je dis : ce matin mon réveil a sonné, je me suis lavé, habillé, j'ai pris un café puis je suis allé travailler...

Je devrais dire : ce matin, pris dans un rêve confus et illogique, mon réveil a sonné, je me suis extirpé de la torpeur, commençant déjà à penser à la journée à venir, puis sous la douche, je repensais à ce que me disait untel hier et l'image d'un film vu il y a quelques jours m'est venue à l'esprit, bien que cette image n'ait strictement rien à voir avec ce que me disait untel hier, puis en m'habillant je me suis vu dans le miroir et cette vision a provoqué l'irruption de quelques pensées incohérentes se succédant rapidement, le café était trop sucré et dans la rue j'ai croisé le regard de quelqu'un qui me faisait penser à quelqu'un d'autre et la cheville foulée il y a une semaine me fait encore mal je dois songer à faire il fait beau ce matin cette affiche publicitaire est vraiment on se fiche du monde j'ai oublié mon je connais ce type mais où l'ai-je déjà je suis en retard j'arrive au bureau.

Mais je me contente de conserver la première version, interface de la réalité, par commodité.

L'un des meilleurs exemples littéraires en la matière est celui de *L'image* écrit par Samuel Beckett : comment décrire ce que l'on voit en ôtant toute interface, tout système de filtrage ? Le narrateur peut dire : je me souviens avoir été vers l'âge de seize ans sur un champ de course avec une fille et un chien. Le filtre une fois ôté, la scène devient une longue phrase d'une dizaine de pages où se télescopent toutes les sensations perçues, tous les fragments d'une mosaïque



quasiment impossible à appréhender dans sa totalité, tous les angles de vue possibles d'une même scène – barrière blanche et tribune rouge, « ciel bleu d'œuf et chevauchée de petits nuages », « herbe émeraude »... La scène s'ouvre par la description des extrémités du corps du narrateur – axe de la clavicule, bras, mains, doigts, pouce, jambes : ainsi Samuel Beckett affirme-t-il la position du regardeur comme éternel point aveugle de la scène dans laquelle il se trouve, appuyant ce constat par « j'ai l'absurde impression que nous me regardons ». La photographie ci-contre prise par Eberhard Havekost dans son atelier illustre parfaitement cette idée de *punctum*, de point aveugle : l'observateur d'une réalité donnée ne peut pas se voir au sein de cette réalité et, plus encore, il ne peut pas voir qu'il ne peut pas se voir.

Idée 1

La peinture *Idee 1* représente une peau de bête tannée reposant sur un fond irréel. Elle évoque, par sa symétrie, une tache semblable à celles qui sont utilisées dans le test psychiatrique de Rorschach : la tache sans signification s'ouvre à toutes les projections possibles de la part de celui qui la regarde. Elle donne simultanément l'indice – parce qu'elle est une peau – d'un rapport au corps comme point aveugle : je ne peux percevoir de mon corps que sa dépouille car sa réalité interne – organes, viscères, os, circulations de fluides... – échappe à la réalité à laquelle je suis en mesure d'accéder. En d'autres termes, la seule représentation que je puisse avoir de cette réalité intérieure serait celle d'une «idée» que m'en fournirait l'imagerie médicale, par exemple. D'autre part, la peau de *Idee 1* évoque les origines lointaines et bibliques des vêtements que nous portons, les *tunicae pellicae*, ces peaux d'animaux que Dieu fait porter à nos ancêtres comme les symboles tangibles du péché et de la mort, au moment où ils les chasse du paradis. En cela la peau donne-t-elle l'indice d'une réalité inaccessible – la dimension corporelle interne – et l'évocation de la dépouille, de la «pellicule» ayant pratiquement les caractéristiques d'un linceul – comme peuvent les avoir également les peintures qui représentent des lits immaculés (voir l'œuvre *Sauberkeit* notamment).

Paramètres d'usine

La peinture intitulée *160 x 260*, pousse la logique d'interface à l'extrême : simple représentation d'une toile brute, vierge, à peine dépliée, elle est exactement ce qui la nomme : un format 160 x 260 cm. Elle donne à voir l'interface par excellence, c'est-à-dire la peinture à activer, une surface qui n'est pas tout à fait vierge mais qui se présente sous une configuration semblable à celle d'un ordinateur neuf doté des paramètres d'usine les plus élémentaires. Cette peinture peut être envisagée comme le paradigme de toute l'œuvre d'Eberhard Havekost en ceci qu'elle livre au regard une réalité brute qu'il revient à l'observateur de «configurer» à sa guise.

Les neurosciences nous ont appris que notre conscience de la réalité n'est pas uniquement le fruit d'une observation en temps réel de ce qui nous entoure mais que notre conscience fait intervenir des structures mémorielles de notre passé qui ont une fonction de prétraitement des informations que nous percevons. Ainsi, lorsque nous regardons une chose, la perception immédiate que nous en avons est toujours la résultante d'une dynamique fulgurante où se mêlent nos expériences passées mémorisées et ce qui est observé au présent. Cela signifie que notre perception de la réalité n'est jamais neutre, qu'elle est malgré nous façonnée par nos expériences et nos souvenirs antérieurs. La voie d'accès au présent prend toujours la forme d'une archéologie. La réalité que propose Eberhard Havekost est précisément une réalité qui n'aurait pas encore été passée par le crible de ce constant aller-retour opéré par notre conscience entre passé et présent. La réalité des œuvres d'Eberhard Havekost serait une réalité dotée des «paramètres d'usine» les plus rudimentaires, une réalité pas encore modelée par la conscience d'un observateur.



⁵ Cette harmonisation donne son titre au catalogue *Harmonie* paru chez Hatje Cantz en 2005.

⁶ Eberhard Havekost, « Ich male, was ich nicht sehe », Florian Illies, *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 23 mars 2003, p.23.

Filtres

Eberhard Havekost n'invente aucune des images qu'il choisit de peindre. Il n'existe aucune création *ex nihilo* dans sa peinture. Tout est déjà là, tout est puisé, pillé, dans une réalité au sein de laquelle les images ont déjà toutes été produites, montrées, épuisées. Les peintures d'Eberhard Havekost n'inventent rien et ne font pas même appel au souvenir que le peintre aurait de tel ou tel événement, de telle ou telle étendue de paysage, de telle ou telle sensation. Depuis le début des années 90, toute la production de l'artiste allemand repose sur la reprise d'images préexistantes – photographies extraites de journaux ou de magazines, images extraites de films ou de vidéos, clichés personnels – sans que leur sens d'origine ne soit un élément déterminant, à l'inverse d'autres peintres comme Luc Tuymans ou Marlène Dumas qui choisissent précisément leurs images pour leur portée politique ou historique. Plus encore, il semble évident qu'Eberhard Havekost choisisse les images-sources de ses œuvres en veillant à ce qu'elles soient dépourvues de toute charge politique, historique ou sociale particulière afin d'éviter le moindre affleurement avec toute forme de symbolique. Dans ce sens, il rejoint les considérations de Gerhard Richter affirmant qu'il ne doit y avoir aucune décision, aucune subjectivité quant au choix des images à peindre, que tout peut être peint. Mais, à la différence de Richter, Eberhard Havekost poursuit une recherche qui ne concerne pas tant l'indifférenciation des sujets que la manière dont la perception de tout type de sujet, de tout type d'image passe nécessairement par un travail de filtrage.

Les images qu'il utilise, qu'elles soient extraites de documents médiatiques ou de prises de vues personnelles, sont systématiquement passées par le crible d'une manipulation informatique destinée à en modifier significativement la surface. Le logiciel Photoshop, logiciel de peinture numérique par excellence avec ses « brosses », « pinceaux », « tampons »..., est la première étape qui permet au peintre allemand d'harmoniser⁵ l'intonation de toutes les images utilisées. Les détails sont élagués, les surfaces muées en aplats, les arrière-plans parfois transformés en fonds irréels, la couleur des images éventuellement inversée en négatif... La réalité ainsi filtrée numériquement puis filtrée à nouveau par sa transposition en peinture devient une sur-réalité, à envisager non pas comme une réalité « au-delà du réel », mais comme une réalité surlignée, contrastée, recadrée. Cette réalité entretient d'ailleurs d'intéressantes comparaisons avec celle qui s'élabore dans l'œuvre du photographe allemand Thomas Demand, exclusivement fondée sur la fabrication et la prise de vue de maquettes en papier et carton d'architectures ou d'environnements.

Ce travail initial de filtrage provoqué par l'emploi d'un logiciel informatique est lui-même prolongé par l'utilisation directe dans les peintures d'éléments filtrants : pare-brises, vitres teintées, façades d'immeubles, hublots, vues frontales de caravanes, grilles, cagoules, lunettes noires, capuches...

« Je tente de découvrir quels sont les filtres que nous utilisons dans notre manière de percevoir... Ma peinture essaye de déchiffrer nos filtres » explique Eberhard Havekost dans un entretien⁶ intitulé « Je peins ce que je ne vois pas ». Peindre ce que l'on ne voit pas ne signifie pas peindre l'invisible ou ce qui est caché mais, au contraire, affirmer que nous ne pouvons peindre que ce que nous voyons de la réalité, c'est-à-dire une falsification permanente. Peindre ce que l'on ne voit pas revient à dire que nous sommes incapables de voir (parce que nous filtrons en permanence) et que, de fait, nous ne pouvons que peindre du point de vue de cette incapacité.

C'est là l'un des aspects essentiels de la peinture d'Eberhard Havekost : pousser le filtrage du réel au maximum pour redessiner une réalité édulcorée, liftée, lissée. Ses œuvres sont arasées par une planéité troublante ; les objets, les immeubles, les visages... n'ont pas l'aspect qu'ils devraient avoir s'ils devaient représenter exactement la réalité. Les peintures n'ont pas pour fonction de représenter ce qui est vu. Tout se passe comme si les sujets peints se trouvaient désincarnés, comme s'ils étaient devenus de simples coquilles ne contenant plus que les informations les plus élémentaires (ce qui ne signifie pas qu'elles soient pour autant les plus simples). Mais, contrairement aux peintures d'un artiste comme l'américain Alex Katz, dont le formalisme épuré fait écho avec l'ennui et la vacance des sociétés

⁷ Slavoj Zizek, *La Parallaxe*, Ed. Ouvertures Fayard, 2008.



⁸ *La Parallaxe*, p.43.

aisées, la simplification opérée par Eberhard Havekost n'a pas de visée métaphorique. Elle débarrasse le réel de tout particularisme pour faire de chaque image une image générique, accessible à tous, dont chacun peut faire ce que bon lui semble. Le regardeur fait l'œuvre comme l'utilisateur fait le logiciel à partir d'un écran d'accueil commun à tous.

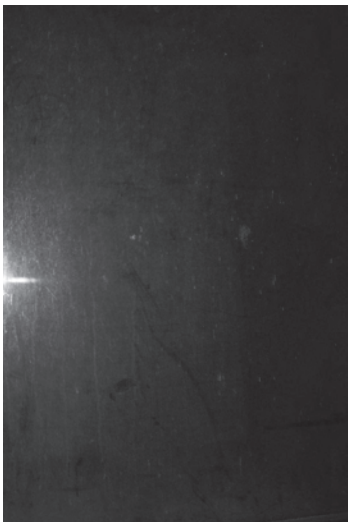
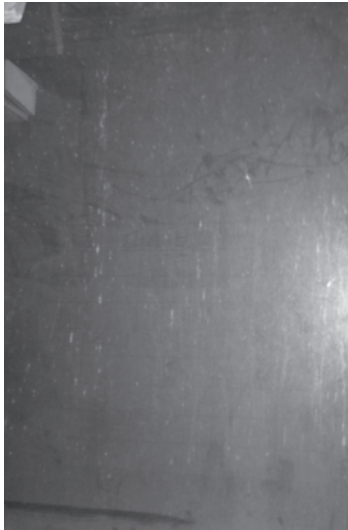
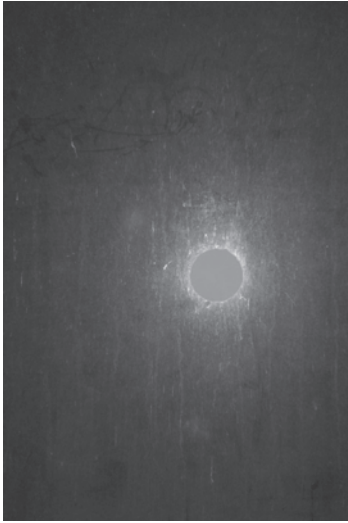
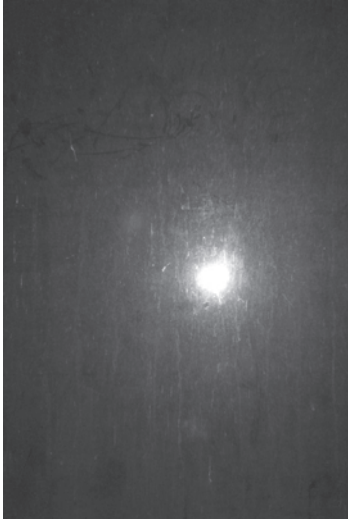
Parallaxe

Les peintures d'Eberhard Havekost se déploient souvent en série au sein desquelles un même sujet est représenté sous des angles de vue légèrement différents ou selon un principe de répétition exacte d'une même image subissant des transformations (passage des couleurs en négatif ou masquages de certaines zones). Or, il existe un concept très intéressant, celui de parallaxe, développé par le philosophe Slavoj Žižek⁷, que l'on peut appliquer au travail d'Eberhard Havekost comme on appliquerait un filtre, et qui incontestablement apporte un éclairage sur le type particulier de réalité que donnent à voir ses peintures. La parallaxe est l'apparent déplacement d'un objet causé par un changement de point d'observation qui offre une nouvelle ligne de vision. Lorsqu'un objet (une caravane, une toile de tente, un fuselage d'avion, un coup de flash projeté sur un mur, un reflet sur une vitre...) est observé de deux points distincts, cet objet semble s'être déplacé. Cela signifie que l'objet et celui qui l'observe sont littéralement «médiatisés», liés l'un à l'autre, si bien que le changement de point de vue traduit un changement de l'objet lui-même. En d'autres termes, observer un même objet selon plusieurs points de vues successifs revient à observer successivement plusieurs objets. Il n'existe de ce fait pas de réalité à proprement parler mais un infini feuilletage de réalités multiples. La réalité n'est finalement qu'une pure parallaxe et n'est rien d'autre que l'écart entre deux points de vues. La parallaxe constitue le concept clé de la peinture considérée comme fenêtre ouverte : le simple fait de percevoir les choses à travers un cadre vide apporte un effet supplémentaire à cette vision. Chaque champ de la réalité est toujours encadré, perçu au travers un cadre invisible qui transforme la réalité en apparence. Comme l'écrit Slavoj Žižek, les choses n'apparaissent pas simplement, elles «paraissent apparaître». Impossible de se fier à une réalité qui serait toujours là, imperturbable. C'est ce que montre Alfred Hitchcock lorsqu'il filme Ingrid Bergman dans *Les Enchaînés* au volant d'une voiture avec, à l'arrière-plan, un paysage qui défile de manière asynchrone, ou lorsqu'il fait défiler trois fois le même paysage sur le pare-brise arrière de la voiture dans *La Mort aux Trousses*.

Masques

La représentation humaine occupe une place très spécifique dans le corpus d'œuvres d'Eberhard Havekost dans la mesure où il est rare qu'un visage nous soit donné à voir de façon réaliste, sans être déformé préalablement par un travail sous Photoshop, sans être flouté ou purement et simplement masqué, cagoulé, casqué, partiellement oblitéré par l'emploi de ces zones rectangulaires utilisées pour préserver l'anonymat des individus photographiés ou filmés par les médias. Le titre *Geist (Esprit)*, donné à deux œuvres de l'exposition, pose bien la question du visage, de l'impossibilité de représenter ou de voir un visage. Le visage chez Eberhard Havekost est avant tout une entité impossible à cerner, un esprit fuyant, une apparition fantomatique sans cesse changeante. Le visage est un masque et, en tant que tel, possède les attributs d'une interface, ce que montre de manière très directe la peinture *Geist 6* et sa représentation modélisée à l'extrême d'un visage rendu à l'état de pure pixelisation, de totale indifférenciation, de visagité grotesque hésitant entre un visage en Lego et un avatar de Mona Lisa.

Voici une anecdote rapportée par Slavoj Žižek dans *La Parallaxe*⁸ : «En décembre 2001, on assista à Buenos Aires à une remarquable mise en scène [...] lorsque les Argentins descendirent dans les rues pour protester contre le gouvernement en place, en particulier contre Cavallo, le ministre de l'Economie. Alors que la foule se rassemblait autour de son immeuble, menaçant de l'envahir, Cavallo s'enfuit le visage couvert d'un masque à son effigie (les gens portaient ces masques, vendus dans les boutiques de déguisement, pour le tourner en ridicule). Il semble ainsi que Cavallo ait au moins appris quelque chose du mouvement lacanien largement



⁹⁻¹⁰ Giorgio Agamben, *Qu'est-ce que le contemporain ?*, Rivages poche/Petite Bibliothèque, 2008, pp.20-21.

répandu en Argentine : le fait qu'*une chose est à elle-même son meilleur masque*». Outre la réflexion induite sur la notion d'apparence, l'anecdote sur Cavalo pose bien le postulat du visage assimilable à une interface entre celui qui le «porte» et celui qui le regarde. Les aspects fragmentaires des visages tels que les traits Eberhard Havekost renvoient, comme le reste, à la multiplicité des réalités ou au principe d'une réalité qui demeure constamment à l'état d'élément à activer en fonction de son environnement. C'est la même vision, poussée à son paroxysme, qui est à l'œuvre dans le film *A Scanner Darkly* de Richard Linklater, d'après une nouvelle de Philip K. Dick, où les visages des protagonistes se transforment en permanence par *rotoscoping* grâce à l'emploi du logiciel Rotoshop qui permet de convertir des images filmées en images d'animation. Les visages y sont multiples, se succédant comme autant de masques, rendant insaisissable la personnalité de ceux qui les portent, leur ôtant finalement tout visage par la surabondance des visages.

De l'entrée à la sortie

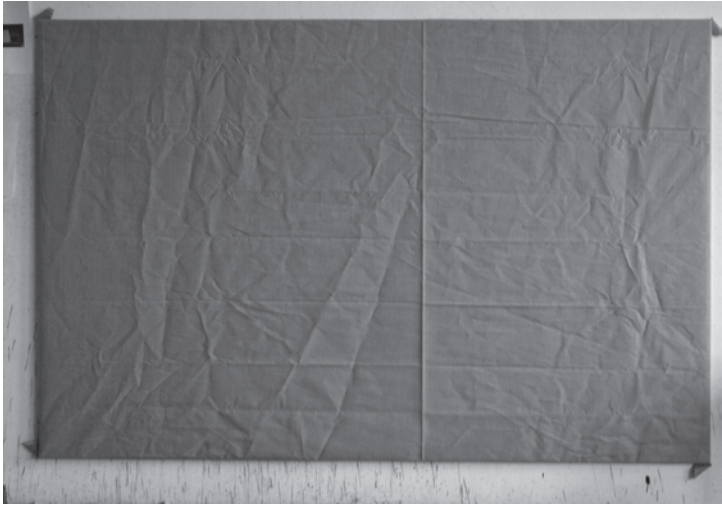
Les cinq peintures de la série *Eingang (Entrée)* montrent successivement quatre états lumineux, que l'on suppose être des coups de flashs dirigés vers un mur dans un corridor sombre. Le cinquième élément du polyptyque, la vision d'un réacteur d'avion depuis un hublot, termine la série en donnant à cette suite les allures d'un montage cinématographique non linéaire ou d'un changement subit de scène au beau milieu d'un film. Si le flash permet à l'observateur de percevoir l'obscurité, la dernière œuvre provoque quant à elle le retour à la lumière pure d'un ciel stratosphérique. Un exemple donné par Giorgio Agamben dans *Qu'est-ce que le contemporain ?* va permettre «d'éclairer» quelque peu les enjeux de ce polyptyque. Giorgio Agamben rapporte que la neurophysiologie explique qu'il se produit une réaction oculaire immédiate lorsque nous nous trouvons dans un milieu privé de lumière : des cellules situées à la périphérie de la rétine, les cellules *off-cells*, sont activées et produisent cette espèce particulière de vision que nous appelons l'obscurité. «L'obscurité n'est donc pas un concept privatif, la simple absence de lumière, quelque chose comme une non-vision, mais le résultat de l'activité des *off-cells*, le produit de notre rétine.»¹⁰. L'obscurité n'est donc pas un phénomène donné en soi et subi de manière passive par celui qui s'y trouve mais bien une réaction active de notre vision. Encore une fois, le polyptyque *Eingang* pose le principe de la parfaite relativité de notre perception du réel, principe renforcé par l'atmosphère de gelée photonique qui semble baigner les deux premiers éléments de l'œuvre.

Un principe semblable est utilisé pour le diptyque *Unendlichkeit (Infini)* montrant un hublot ou une vitre selon deux angles, l'un ne reflétant presque rien alors que le second dévoile le reflet énigmatique de l'environnement lui faisant face. L'infini dont il est question ici n'est pas un infini de type romantique – bien que l'allusion au romantisme ne soit probablement pas involontaire – mais une infinité de perceptions, une multiplicité de réalités affirmant que ces deux peintures montrent bel et bien deux objets distincts à partir du moment où la vitre est vue selon deux points de vues.

La réalité dans les œuvres d'Eberhard Havekost est toujours subjective, soumise à fluctuation, criblée par la question du point de vue, à l'image du mur criblé d'impacts de balles de la peinture *Ausgang (Sortie)* qui termine la série d'œuvres présentée dans l'exposition : de *Eingang* à *Ausgang*, les peintures réalisées pour le FRAC Auvergne constituent une mise en abîme des grandes questions qui jalonnent les recherches menées par le peintre depuis quelques années. Elles synthétisent les principaux axes de réflexion : l'existence de filtres et d'interfaces qui criblent notre perception ; le principe de parallaxe selon lequel l'observateur et ce qui est observé sont toujours médiatisés, liés l'un à l'autre ; la position de l'observateur comme éternel aveugle de la scène observée ; l'impossibilité de définir une réalité homogène et unique.

THE REALITY PRINCIPLE

JEAN-CHARLES VERGNE



¹ As when a text page is scrolled on a computer screen, the previous and subsequent pages are both real and non-existent. This principle corresponds to the perception of reality put forth by quantum physics, notably in Professor Schrödinger's famous experiment. A cat is enclosed in a box with a bottle of lethal radioactive liquid that has a 50% chance of killing the cat. From a quantum point of view, it is said that as long as the box remains closed, the cat is both alive and dead.

Description

Eberhard Havekost's artwork abounds with seemingly disconnected subjects, and yet their constant recurrence leaves little doubt as to their significance: facades of bleak residential buildings tightly framed in low-angle views, frontal views of mobile homes or trailers with smooth standardized design, igloos and camping tents at their purchase outlets, faces that are hooded, masked, cowled, helmeted, rendered anonymous by rectangular zones, deformed by Photoshop, piles of trash or junk inside a boxroom – the hidden wings of a face-lifted reality –, damaged cars seen from various angles, urban views framed by windshields, sprawling landscapes glimpsed from train windows, airplane cockpits and fuselages, tinted visors of fighter pilots or Formula 1 drivers, the flash of bullets on dark walls, blank barely unfolded canvasses...

Within this profusion, colors are handled with the visible aim of an overall chromatic harmony. The color binds the whole. The color sets the tone, implicitly revealing how the subject matter's heterogeneity is in appearance alone and that the artwork ultimately triggers a sentiment about how to grasp reality. It so happens that in Eberhard Havekost's oeuvre, spaces and their structuration are constrained, hampered by the reality-framings that do not tally with the human field of vision. Overly tight or else resulting from impossible depth-of-field settings, they seem to spring from a sampling of films clips, photography, and imaging software. The spaces spawned Eberhard Havekost are a way of taking stock of the powerful distortions and mutations experienced by our spatial perception throughout history. At the end of the day, Eberhard Havekost's paintings affirm the impossibility of grasping reality as a homogeneous milieu; they affirm that reality does not exist and that nothing should be taken for granted.

User Interface

The glass surface of a building is an interface: its outer environment is reflected, its inner life and complexity vanish, all that matters is the building's presence as a building. We know that this building is the headquarters of a major company. It harbors offices, economic activity, professional dramas, promotions, recruitment, meetings, unfolding career paths of individuals, each of whom has a family, friends, memories, a personal history. Awareness of the building's inner workings is anecdotal. The façade gives the most "friendly" access to the building's reality; the façade is a face. A face is a mask.

When doing a computer simulation of a building – as the décor for a video game or as part of a virtual world –, one simply needs to reproduce the essential elements that will make the image realistic from the player's viewpoint. No need to construct the full interior, since the player is not supposed to go inside. The building's inner reality simultaneously exists and does not exist¹: the building is a simple and neutral interface upon which the player can project his own reality, imagine what he wishes, and activate the interface the way one activates the user-friendly homepage of software package. Eberhard Havekost's works conjure a similar relationship in how they apply simplification by subtraction to the subjects they portray. The works come across as neutral interfaces meant to adapt to each viewer's own reality. They thus embody Marcel Duchamp's famous assertion "the spectator makes the picture" by taking it to an extreme and placing it in the contemporary context of virtual worlds, adjustable spaces, multi-angle shots offered by film techniques – *bullet-time* in *Matrix*, multi-angle view options on DVDs for instance...

User Interface 2

In computers, a "user interface" refers to the manifest, visible part of software. In other words, the user interface is what the software user accesses in order to run the program. A user interface has two main functions: to provide a user-friendly environment so that the program is as straightforward as possible, and to convey a reliable and clear image of the program's functionality. The user interface is somewhat like the software's face, with which the user can interact.

² See the catalog *Harmonie*, published in 2005 for the exhibitions at the Stedelijk Museum in Amsterdam and at the Kunstmuseum in Wolfsburg.

³ *Eberhard Havekost, Benutzeroberfläche / User Interface*, Schirmer/Mosel Editions, 2007.

⁴ *Eberhard Havekost, Background*, Jay Jopling / White Cube Editions, London, 2007. The present catalog is its "sequel".



The notion of user interface (Benutzeroberfläche in German) appears recurrently in Eberhard Havekost's work, whether as a title given to a series of paintings done in the first years of 2000, or in texts by art critics² and by the artist himself. The major retrospective catalog published in 2007³ contains a text by Eberhard Havekost under the same title, in which he discloses information about some of his works, thus offering the reader various hints that are like entrance keys. In the catalog *Background*, published that same year by White Cube⁴, he lists the works displayed in the book and exhibition of the same name, supplying extensive information about sources for some of the works, while for other works he merely drops a terse laconic phrase laced with irony.

The user interface principle is crucial in Eberhard Havekost's work, and acts as a binding concept. His paintings are interfaces addressed to the spectator, and in themselves depict a very partial reality of what they truly are. They conceal their inner workings and meet one's gaze like shallow surfaces that have been designed, in the vein of broad-spectrum software, to be "friendly" and easy to use. They serve up a truncated reality and thereby affirm that what we perceive always results from an arrangement with the real world. In other words, Eberhard Havekost's paintings are interfaces that reproduce what we do endlessly: filter reality, see things from a subjective and thus necessarily erroneous viewpoint, embark on incessant simplifications of reality, partake in a chain of disparate realities that follow one another like photograms in a film reel.

User Interface 3

When I say: this morning my alarm clock went off, I got washed, dressed, had a cup of coffee and then went to work...

I really mean: this morning, in the grip of a jumbled illogical dream, my alarm clock went off, I dragged myself out of torpor, started thinking about the day ahead, then under the shower, I thought back to what so-and-so told me yesterday and the image of a film I saw a few days ago popped into mind, even though this image has nothing to do with what so-and-so was saying yesterday, then while getting dressed I caught my reflection in the mirror and the sight unleashed a stream of incoherent thoughts, the coffee was too sweet and outside I caught the gaze of someone who made me think of someone else, and the ankle I sprained last week still hurts I must remember to do it's nice out this morning that ad is really they don't give a damn I forgot my I know that guy but where did I already I'm late I reach my office.

But I make do with the first version, the reality interface, for comfort's sake.

One of the best literary examples of this gap is Samuel Beckett's *L'image*: how to describe what you see when you strip away all interfaces, all filtering systems? The narrator could say: I remember being sixteen or so at a racetrack with a girl and a dog. Once the filter is stripped away, the scene turns into a ten-page-long sentence fusing all the perceived sensations, all the fragments of a mosaic that resists total grasp, all the possible angles of a single scene – white fence and red platform, "the sky eggshell-blue and sprinkled with clouds", "emerald grass"... The scene opens with the description of the narrator's extremities - axis of collarbone, arms, hands, fingers, thumbs, legs: Samuel Beckett thereby positions the spectator as an eternal blind spot of the scene he finds himself in, accentuating the point with "I have the absurd sense that we're looking at me". The photo opposite taken by Eberhard Havekost in his studio perfectly illustrates this notion of punctum, or blind spot: the observer of a given reality can not see himself within this reality and, furthermore, cannot see that he cannot see himself.

Idea 1

The painting *Idee 1* shows tanned animal hide placed on an unreal background. It evokes, through its symmetry, a stain similar to those used in Rorschach tests: the stain without signification unleashes all possible projections on behalf of the viewer. It simultaneously conjures – because it is a hide – a body-rapport much like a blind spot: I can only perceive my body in its casing, since its internal reality – organs, viscera, bones, circulating fluids... - eludes my accessible reality. In other words, the



⁵ This harmonization gave the title to the catalog *Harmonie* published by Hatje Cantz in 2005.

only representation I can summon of this inner reality is that of an “idea” which would supply me with medical imagery, for example. On the other hand, the hide of *Idee 1* evokes long-ago biblical origins of the clothes we wear, the *tunicae pellicae*, those animal pelts God draped over our ancestors like tangible symbols of sin and death, as he expelled them from paradise. The skin thus hints at an inaccessible reality – the internal bodily dimension – and evokes a hide, a “film” of skin that bears resemblance to a shroud – also found in the paintings of immaculate beds (notably *Sauberkeit*).

Factory Settings

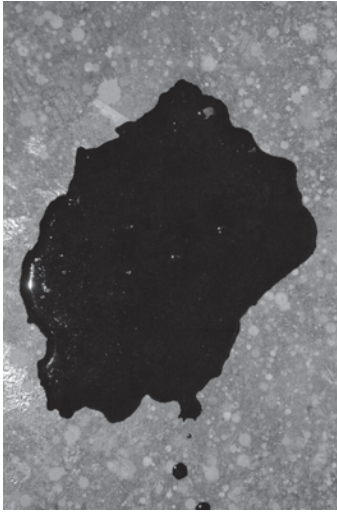
The painting entitled *160 x 260* stretches the interface logic to an extreme: the simple representation of an unbleached blank canvas that’s barely been unfolded. It embodies its name: 160 x 260 cm. It presents the interface par excellence, i.e. potential paint, a surface that is not entirely blank but configured similarly to a new computer with the most elementary factory settings. This painting could be grasped as the paradigm of Eberhard Havekost’s entire oeuvre in how it reveals a blank reality that the viewer can “configure” as he wishes.

Neuroscience has demonstrated that our consciousness of reality does not merely stem from real-time observation of our surroundings, but that our consciousness draws on memory structures of our past, their function being the pretreatment of perceived information. So when we look at something, our immediate perception of it always results from amazing dynamics in which the memory of past experiences blends with what is now being observed. This implies that our perception of reality is never neutral; in spite of ourselves it is shaped by our experiences and memories. The inroad into the present always unfurls like archeology. The reality set forth by Eberhard Havekost is precisely a reality that hasn’t yet gone through the sieve of our mind’s constant back-and-forth motion between past and present. The reality of Eberhard Havekost’s works is therefore a reality endowed with the most basic “factory settings”, a reality that hasn’t yet been fashioned by the viewer’s consciousness.

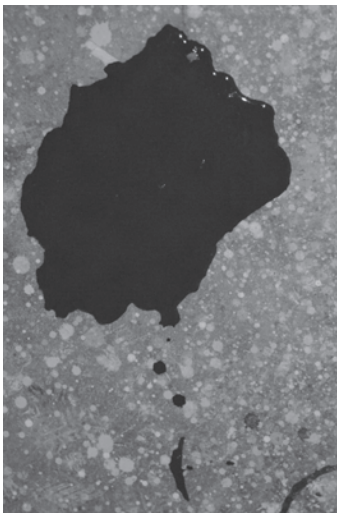
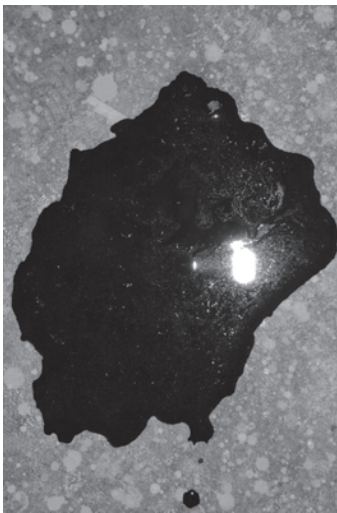
Filters

Eberhard Havekost does not invent any of the images he paints. There is no ex nihilo creation in his painting. Everything already exists, everything is culled and pillaged from a reality where all the images have already been produced, shown, overused. Eberhard Havekost’s paintings invent nothing and do not even render a memory he might have had of such and such event, landscape, or sensation. Since the early 90s, the German artist’s entire output involves reworking preexistent images – photos clipped from newspapers or magazines, images drawn from film or video, personal shots – without giving any weight to their original meaning, as opposed to artists such as Luc Tuymans or Marlène Dumas, who select their images precisely because of their political or historical import. Moreover, it seems obvious that Eberhard Havekost has chosen his source-images by making sure they are free from overtones, whether political, historical or social, in order to avoid grazing any type of symbolism. He is thus in line with Gerhard Richter’s assertion that when selecting images to paint, there should be no decision or subjectivity, that everything goes. However, Eberhard Havekost differs from Richter by pursuing research that is less about the indifferenciation of subjects than about how the perception of any type of subject, any type of image, necessarily undergoes a filtering process.

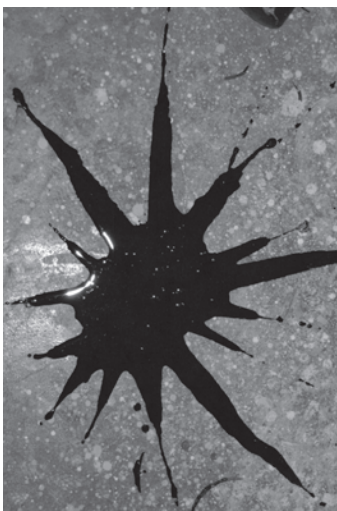
The images he employs – be they clips from media documents or personal photos – are systematically sifted through computer manipulation that aims to significantly modify the works’ surface. Photoshop, that digital painting software par excellence with its “paintbrushes”, “airbrushes”, “vignettes” . . . , is the first stage that lets Eberhard Havekost harmonize⁵ the tone of all his images. The details are trimmed, the surfaces flattened out, the backgrounds sometimes made unreal, the color of the images sometimes done in negative . . . Reality is digitally filtered and then filtered again by its transposition into painting, thus turning into a super-reality, which should not be envisaged as a reality “beyond the real”, but a reality that is emphasized, contrasted, reframed. This reality happens to set up interesting comparisons with the underpinnings of German photographer Thomas Demand’s work, which is solely



⁶ Eberhard Havekost, "Ich male, was ich nicht sehe", Florian Illies, Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 23 March 2003, p.23.



⁷ Slavoj Žižek, from the French translation, *Parallaxe*, Ed. Ouvertures Fayard, 2008.



based on manufacturing and photographing paper or cardboard models of buildings and environments.

This initial filtering process, implemented by computer software, is extended by the filtering agents that turn up in the paintings: windshields, tinted windows, building facades, portholes, frontal views of trailers, fences, helmets, dark glasses, hoods...

"I'm trying to detect the filters we use in how we perceive... my painting strives to decipher our filters" explains Eberhard Havekost in an interview⁶ entitled "I paint what I don't see". Painting what you don't see doesn't mean painting the invisible or the hidden. To the contrary, it affirms that we can only paint what we see of reality, i.e. permanent falsification. Painting what you don't see amounts to saying that we are incapable of seeing (because we constantly filter) and as a result can only paint in view of this incapacity.

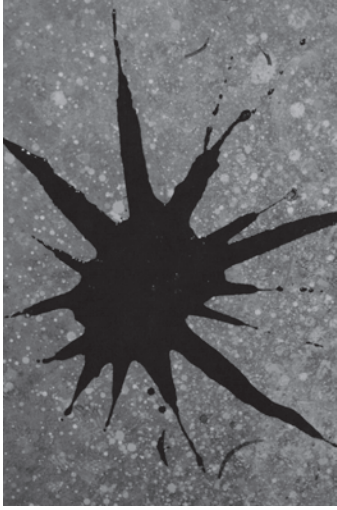
This comprises one of the core aspects of Eberhard Havekost's artwork: filtering reality to the max in order to redesign a reality that is watered down, face-lifted, glossed. His works are disturbingly flattened out; the objects, buildings, faces... do not look as they should if they were meant to accurately portray reality. The paintings do not endeavor to represent what is seen. Everything unfolds as if the painted subjects were disembodied, as if they'd become simple shells with no longer any contents other than the most basic data (which by no means implies that the works are simple). And yet, contrary to paintings by for instance American artist Alex Katz, whose purged formalism echoes the boredom and leisure of well-to-do societies, the simplification enacted by Eberhard Havekost has no metaphorical goals. It strips reality of all particularism in order to make each image generic, accessible to all, for each according to his whim. The onlooker makes the work, just as the user makes the software, starting out with the homepage-for-all.

Parallax

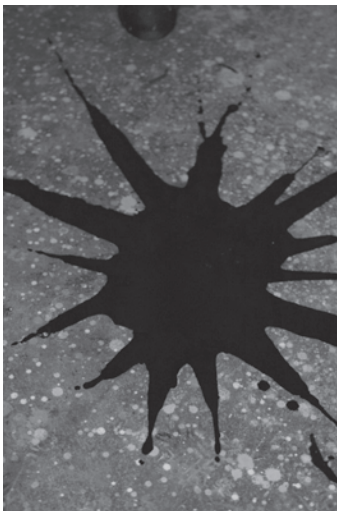
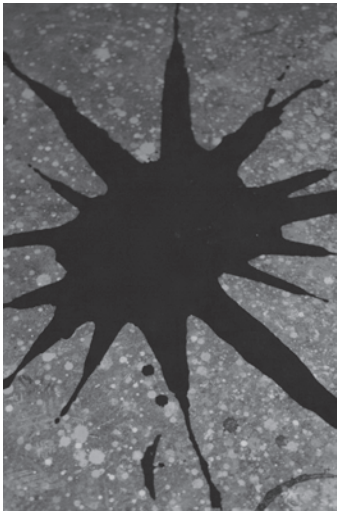
Eberhard Havekost's paintings often come in series, where a single subject is shown at slightly varying angles or according to a principle of exact repetition of a single image that has undergone transformation (from color to negative, or with certain zones masked). The riveting concept known as parallax, which was devised by the philosopher Slavoj Žižek⁷, could be applied to Eberhard Havekost's work as one would apply a filter, and undeniably sheds light on the particular type of reality that his paintings convey. Parallax is the apparent shift of an object caused by a change in viewpoint that provides a new line of vision. When an object (a trailer, a tent canvas, a plane fuselage, a shot-flash projected on a wall, a gleam on a window...) is observed from two distinct points, the object seems to have shifted. This implies that the object and the observer are literally "mediated", interconnected, so much so that the shift in viewpoint involves a shift in the object itself. In other words, observing a single object from a succession of viewpoints is the same as observing a succession of objects. This does not give rise to a separate reality, but to an infinite layering of multiple realities. Reality is ultimately a pure parallax, being nothing other than the gap between two viewpoints. Parallax constitutes the key concept of painting considered as an open window: merely perceiving things through an empty frame adds a further effect to this view. Every reality-field is framed; it is perceived through an invisible frame that transforms reality into an appearance. As Slavoj Žižek put it, things do not simply appear, they "appear to appear". No trust to be had in an ever-present imperturbable reality. Which is what Alfred Hitchcock captures in *Notorious* when he films Ingrid Bergman at the wheel with a landscape whizzing past asynchronously in the background, or when he has the same landscape speed by three times on the rear windscreen in *North by Northwest*.

Masks

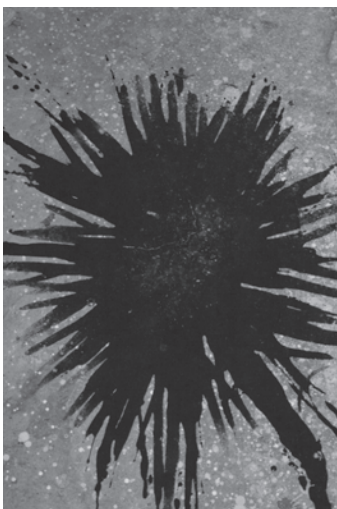
Human representation occupies a very specific place in Eberhard Havekost's body of works, insofar as faces are rarely depicted realistically, without having first been deformed by Photoshop, without having been fluffed or purely and simply masked, hooded, helmeted, partially obliterated by way of rectangular zones meant to preserve the anonymity of the persons photographed or filmed by the media. The title *Geist* (Spirit) given to two works in this exhibition, deftly probe the issue of face, the



⁸ *Parallaxe*, p.43.



⁹⁻¹⁰ Giorgio Agamben, from the French translation, *Qu'est-ce que le contemporain?*, Rivages poche/Petite Bibliothèque, 2008, pp.20-21.



impossibility of representing or seeing a face. In Eberhard Havekost's work, the face is chiefly a slippery entity, an elusive spirit, a ghostly appearance in constant transformation. The face is a mask, intrinsically sharing the features of an interface. This is quite conspicuous in the painting *Geist 6* and its highly wrought portrayal of a face that has reached the state of pure pixelization, total indifferenciation, grotesque face-ness that wavers between a Lego face and a Mona Lisa avatar.

In Parallax⁸, Slavoj Žižek recounts the following anecdote: "In December 2001, we saw a remarkable scene unfold in Buenos Aires [...] while Argentinians were out in the street protesting against the current government, in particular against Cavallo, Minister of Economy. As the crowd clustered around his building, threatening to break in, Cavallo fled wearing a mask of his own effigy (people would wear these masks, sold at disguise shops, in ridicule). It thus seems that Cavallo had at least learned something from the Lacanian movement, widespread in Argentina: that the best mask of a thing is itself." Beyond the inference regarding the notion of appearance, the Cavallo anecdote formulates the postulate of a face as comparable to an interface between "wearer" and "onlooker". Eberhard Havekost treats faces in a fragmentary manner, evoking, on par with the rest of his work, the multiplicity of realities or the principle of a reality that is confined to an element awaiting activation by its environment. The same vision is at its peak in Richard Linklater's film *A Scanner Darkly* based on a short story by Philip K. Dick, where the heroes' faces continually transform by rotoscoping, enabled by Rotoshop software, which turns filmed images into animated images. The faces are manifold, like an endless series of masks, making it impossible to grasp the characters wearing them, and ultimately erasing the faces through their overabundance.

From Entrance to Exit

The five paintings of the series *Eingang (Entrance)* display four consecutive luminous states, presumably shots fired on a wall in a dark hallway. The fifth item of the polyptych – the view of a jet engine from a porthole – completes the series by giving an overall impression of nonlinear montage or sudden scene change in the middle of a film. If the flash allows the observer to perceive the darkness, the last painting prompts a return to the pure light of stratospheric skies. An example cited by Giorgio Agamben in *Qu'est-ce que le contemporain?*⁹ sheds "light" on this polyptych. Giorgio Agamben relates how according to neurophysiology, an immediate ocular reaction takes place when we are in a light-less setting: off-cells located at the retina's periphery are activated and produce that particular kind of vision we call darkness. "Darkness is thus not a privative concept, the mere absence of light, something like non-vision, but the result of off-cell activity triggered by our retina."¹⁰ Darkness is thus not a phenomenon in itself that is experienced passively by the person within it, but rather an active reaction of our vision. Once again, the polyptych *Eingang* posits the principle of the utter relativity of our perception of reality, a principle that is bolstered by the atmosphere of photonic gel that seems to imbue the first two paintings of the series.

A similar principle is at work in the diptych *Unendlichkeit (Infinity)* that shows a porthole or window from two different angles, one barely reflecting anything and the other revealing the enigmatic gleam of the environment opposite. The infinity in question here is not the romantic kind – even if the allusion to romanticism is probably not undeliberate – but an infinity of perceptions, a multiplicity of realities affirming that these two paintings clearly depict two distinct objects once the window is seen from two viewpoints.

Reality, in Eberhard Havekost's paintings, is always subjective, subject to fluctuation, riddled by the question of viewpoint, much like the bullet-riddled wall in the painting *Ausgang (Exit)*, which concludes the series presented at the exhibition. From *Eingang* to *Ausgang*, the paintings made for the FRAC Auvergne emblazon the core issues that the artist has been investigating over the past several years, spanning four main thrusts: the existence of filters and interfaces that garble our perception; the parallax principle according to which the observer and the observed are always mediated, interconnected; the observer's position as an eternal blind spot of the observed scene; the impossibility of defining a homogeneous and unique reality.

DAS REALITÄTSPRINZIP

JEAN-CHARLES VERGNE



¹ Wie, wenn eine Textseite auf einem Computerbildschirm geöffnet wird, und die vorhergehenden und folgenden Seiten gleichzeitig real und inexistent sind. Dieses Prinzip entspricht einer Realitätswahrnehmung der Quantenphysik und insbesondere dem berühmten Experiment, das von Professor Schrödinger durchgeführt wurde. Eine Katze ist in einer Kiste eingeschlossen, in der sich eine mit einer radioaktiven Flüssigkeit gefüllte Flasche befindet. Die Wahrscheinlichkeit, dass die Katze stirbt, beträgt 50%. Aus dem Gesichtspunkt der Quantenphysik heraus ist die Katze gleichzeitig lebendig und tot – solange die Kiste geschlossen bleibt.

Beschreibung

Die Malerei von Eberhard Havekost manifestiert sich in der Häufigkeit der Themen, die scheinbar ohne wirkliche Verbindung zueinander stehen, deren rekurrendes Vorkommen im Werk des deutschen Malers jedoch nur wenig Zweifel über die Wichtigkeit ihrer Wahl lässt: seelenlose Wohngebäudefassaden aus dichter Froschperspektive, Frontalansichten von Wohnwagen oder Karawanen mit glatten und standardisiertem Design, Iglus und Campingzelte an den Verkaufsstellen, verummte Gesichter, maskiert, mit Kapuzen und Helmen zugezogen, anonym durch die rechteckigen, von Photoshop manipulierten und deformierten Bereiche, Berge von Müll oder Unrat am Ende einer Deponie – versteckte Kulissen einer gelifteten Wirklichkeit – aus verschiedenen Winkeln repräsentierte Unfallautos, Stadtansichten aus Windschutzscheiben heraus gesehen, Landschaften aus Zugfenstern heraus wahrgenommen, Cockpits und Flugzeugrümpfe, bemalte Helmvisiere von Jagd- oder Formel-1-Piloten, Fotoblitze auf dunklen Mauern, unberührte, soeben auseinandergefaltete Leinwände...

Inmitten dieser Profusion werden die benutzten Farben mit der sichtlichen Absicht einer generellen chromatischen Harmonie behandelt. Die Farbe verbindet das Ganze. Die Farbe gibt den Ton an und enthüllt implizit, dass die Heterogenität der behandelten Themen lediglich Schein ist, und dass es in diesem Werk darum geht, ein besonderes Gefühl für die Art und Weise, Realität wahrzunehmen, zu schaffen. Darüberhinaus sind die Räume und die Art, wie sie im Werk von Eberhard Havekost strukturiert sind, erzwungen, in den Rahmen des Reellen, der nicht mit den Merkmalen des menschlichen Sichtfeldes übereinstimmt, hineingezwungen. Zu dicht beieinander oder aus unmöglichen Tiefeneinstellungen resultierend scheinen sie einem Sampling entnommen, das verschiedene, dem Kino, der Fotografie oder einer bildermanipulierenden Software entnommene Techniken gleichzeitig vermischt. Die von Eberhard Havekost ausgearbeiteten Räume sind eine Art und Weise, die mächtigen Verzerrungen und Veränderungen, die unsere Raumwahrnehmung im Laufe der Geschichte erfahren hat, festzuhalten. Letztendlich bestätigen die Werke von Eberhard Havekost die Unmöglichkeit, die Wirklichkeit als homogenes Milieu anzugehen. Sie bestätigen, dass das Reale nicht existiert. Sie bestätigen, dass nichts an sich schon vorgegeben ist.

Benutzeroberfläche

Die gläserne Oberfläche eines Gebäudes ist ein Interface: die Außenumgebung spiegelt sich darin wider, das Innenleben und seine Komplexität verschwinden, es zählt einzig und allein die Gegenwart des Gebäudes als Gebäude. Man weiß, dass dieses Gebäude der soziale Sitz eines wichtigen Unternehmens ist und Büros, wirtschaftliche Aktivitäten, berufliche Dramen, Förderungen, Einstellungen, Versammlungen, individuelle Verzweigungen mit einer eigenen Familie, Freunden, Erinnerungen und einer persönlichen Geschichte beherbergt. Die interne Mechanik des Gebäudes zu kennen ist eine reine Anekdote. Die Fassade gibt den „interaktivsten“ Zugang zur Wirklichkeit des Gebäudes, die Fassade ist ein Gesicht. Das Gesicht ist eine Maske.

Wenn ein Gebäude mit Hilfe eines Informatikprogramms simuliert wird, um als Versatzstück für ein Videospiel zu dienen oder um in einer virtuellen Welt aufzuscheinen, ist es einfach notwendig, die wesentlichen Elemente, die das Bild aus dem Gesichtspunkt des Betrachters realistisch erscheinen lassen, zu reproduzieren. Es ist nicht notwendig, das Innere des Gebäudes komplett zu rekonstruieren, da es der Spieler nicht betritt. Die innere Wirklichkeit des Gebäudes ist gleichzeitig existent und inexistent: ¹ das Gebäude ist eine einfache, neutrale Oberfläche, mit deren Hilfe der Spieler seine eigene Realität projizieren kann, sich vorstellen kann, was er will und die Oberfläche aktivieren kann, wie man eine interaktive Empfangsseite einer Software aktiviert. Die Werke von Eberhard Havekost stellen ein Verhältnis mit dem Betrachter her, das durch die Vereinfachungsarbeit der Subtraktion jenem der repräsentierten Themen ähnelt. Die Werke zeigen sich als neutrale Oberflächen, die dazu dienen, sich an die Wirklichkeit, die jedem einzelnen Betrachter eigen ist, anzugleichen. In diesem Sinn reflektieren sie den berühmten Satz von Marcel Duchamp, der einst sagte, dass es „der Betrachter ist, der das Werk macht“.



² Siehe Katalog *Harmonie*, 2005 anlässlich der Ausstellung im Stedelijk Museum in Amsterdam und im Kunstmuseum in Wolfsburg herausgegeben.

³ *Eberhard Havekost, Benutzeroberfläche / User interface*, Schirmer/Mosel Verlag, 2007.

⁴ *Eberhard Havekost, Background*, Jay Jopling / White Cube Verlag, London, 2007. Der vorliegende Katalog stellt eine "Folge" dieses Buches dar.

Dieser Satz kann ins Extreme getrieben und in den Kontext der zeitgenössischen virtuellen Welten gestellt werden, die modulierbare Räume und Sichtweisen aus verschiedenen Blickwinkeln ermöglichen, wie sie Kinotechniken, wie *bullet-time* in *Matrix* und vielperspektivische Szenen auf Bonus-DVD, entwickeln.

Benutzeroberfläche 2

In der Informatik entspricht eine « Benutzeroberfläche » dem herausragenden, sichtbaren Teil einer Software. In anderen Worten: die Benutzeroberfläche ist das, wozu der Software-Benutzer Zugang hat, um ein Programm in Gang zu setzen. Die Benutzeroberfläche hat also zwei Hauptfunktionen: eine interaktive Umgebung vorzuschlagen, die dazu bestimmt ist, das Funktionieren des Programms einem neuen Benutzer so klar wie möglich zu machen und ein zuverlässiges und klares Bild der Funktionsmöglichkeiten des Programms zu vermitteln. Die Benutzeroberfläche ist in gewisser Weise das Gesicht der Software, mit dem der Benutzer in ein interaktives Verhältnis einsteigen kann.

Der Begriff Benutzeroberfläche kommt im Werk von Eberhard Havekost immer wieder vor, sei es als Titel für eine Gemäldeserie, die in den ersten Jahren nach 2000 entstanden ist, sei es in Form von Publikationen von Kunstkritikern² und des Künstlers selbst. Ein wichtiges, retrospektives Buch, herausgegeben im Jahr 2007,³ beinhaltet einen Text von Eberhard Havekost, der diesen Titel aufgreift und sowie Hinweise zu einigen seiner Werke. Es bietet dem Leser dergestalt einige Indizien, die in gewisser Weise als Schlüssel zum Werk fungieren. Dasselbe gilt für einen Katalog, der im selben Jahr im White Cube Verlag⁴ mit dem Titel *Background* erschienen ist, einem Text, der die Werke, die im Buch präsentiert werden, aufzählt. Es beinhaltet auch die Titel der Werke einer gleichnamigen Ausstellung mit manchmal weithergeholten Angaben zu den Quellen dieses oder jenes Werkes und gibt sich gleichzeitig, im Fall von einigen dieser Werke, mit einem kurzen, lakonischen und der Ironie nicht entbehrenden Satz zufrieden.

Das Prinzip der Benutzeroberfläche ist im Werk von Eberhard Havekost von großer Wichtigkeit, es ist regelrecht seine Hauptartikulationsart. Seine Gemälde sind Interfaces, die für den Betrachter konzipiert sind, und als solche zeigen sie lediglich eine Teilrealität dessen, was sie sind. Sie verbergen ihre interne Mechanik, sie liefern sich dem Blick aus, wie zum Vorschein kommende Oberflächen, geschaffen nach dem Ebenbild einer allgemein zugänglichen Software und dem Prinzip der „Interaktivität“ und der Benutzerfreundlichkeit folgend. Sie zeigen eine abgeschnittene Realität und bestätigen dadurch, dass das, was wir sehen, immer schon das Resultat eines Arrangements mit der Wirklichkeit ist. In anderen Worten: die Gemälde von Eberhard Havekost sind Interfaces, die lediglich das reproduzieren, was wir ständig machen: nämlich die Wirklichkeit filtern, die Dinge aus einer subjektiven und somit einer notwendigerweise fehlerhaften Sichtweise zu sehen, zu unaufhörlichen Vereinfachungen der Wirklichkeit zu tendieren, an einer Aneinanderreihung von disparaten Realitäten, die aufeinanderfolgen wie Fotogramme einer Filmrolle, teilzunehmen.

Benutzeroberfläche 3

Wenn ich sage: heute Morgen hat mein Wecker geklingelt, ich habe mich gewaschen, angezogen, ich habe einen Kaffee getrunken und bin dann zur Arbeit... Müsste ich eigentlich sagen: heute Morgen, als ich gerade in einem wirren und unlogischen Traum verfangen war, hat mein Wecker geklingelt, ich habe mich aus meiner Benommenheit herausgerissen, habe begonnen, an meinen bereits beginnenden Tag zu denken, habe dann, unter der Dusche, daran gedacht, was mir soundso gestern gesagt hat und das Bild eines Films, den ich einige Tage zuvor gesehen hatte, ist mir wieder in Erinnerung gekommen, obwohl dieses Bild rein gar nichts mit dem, was soundso gestern gesagt hatte, zu tun hat, dann habe ich mich, während ich mich anzog, im Spiegel betrachtet, und dieser Anblick hat ein Ende einiger inkohärenter, schnell aufeinanderfolgender Gedanken herbeigeführt, der Kaffee war zu süß und auf der Straße hat sich mein Blick mit demjenigen einer



Person gekreuzt, die mich an jemanden anderen erinnert hat, und der vor einer Woche verstauchte Fuß tut mir immer noch weh ich muss daran denken etwas zu tun heute ist schönes Wetter dieses Werbeplakat ist wirklich eine ich habe vergessen ich kenne diesen Typen, aber wo habe ich ihn schon ich bin zu spät dran ich komme in meinem Büro an.

Doch ich gebe mich mit der ersten Version zufrieden, der Oberfläche der Realität. Aus Bequemlichkeit.

Eines der besten literarischen Beispiele dieser Art ist *L'image* von Samuel Beckett: wie kann man das, was man sieht, beschreiben, indem man das gesamte Interface entfernt, das ganze Filtersystem? Der Erzähler kann sagen: ich erinnere mich daran, als ungefähr Sechzehnjähriger mit einem Mädchen und einem Hund auf einer Rennbahn gewesen zu sein. Wenn der Filter entfernt wird, wird diese Szene zu einem langen, zehneitigen Satz, in dem sich alle Wahrnehmungen, alle Fragmente eines in seiner Gesamtheit kaum fassbaren Mosaiks, alle möglichen Blickwinkel auf dieselbe Szene miteinander verkeilen – weiße Schranke und rote Tribüne, „eiblauer Himmel und kleine, reitende Wolken“, „smaragdgrünes Gras“... Die Szene öffnet sich mit der Beschreibung der Körperextremitäten des Erzählers – die Achse des Schlüsselbeins, des Arms, der Hände, Finger, des Daumens und der Beine: so bestätigt Samuel Beckett den Standpunkt des Zusehers als ewigen blinden Punkt der Szene, in der er sich befindet. Er bekräftigt diese Aussage mit „ich habe den absurden Eindruck, dass wir mich anschauen“. Die unten abgebildete Photographie wurde von Eberhard Havekost in seinem Atelier aufgenommen und zeigt diese Idee des Punktes, des blinden Punktes perfekt: der Betrachter einer gegebenen Realität kann sich nicht inmitten dieser Realität sehen und, was schlimmer ist, er kann nicht sehen, dass er sich nicht sehen kann.

Idee 1

Das Gemälde *Idee 1* stellt ein gegerbtes Fell auf irrealem Hintergrund dar. Es evoziert durch seine Symmetrie einen Fleck, der jenen ähnelt, die im psychiatrischen Rorschachtest benutzt werden: der bedeutungslose Fleck öffnet sich für alle möglichen Projektionen seitens dessen, der ihn betrachtet. Es funktioniert gleichzeitig als Indiz – da es sich um ein Fell handelt – für das Verhältnis zum Körper als blinden Punkt: ich kann von meinem Körper lediglich seine Außenhaut wahrnehmen, denn seine interne Realität – Organe, Gedärme, Knochen, Zirkulation von Flüssigkeiten,... – entflieht einer Realität, zu der ich Zugang haben kann. In anderen Worten: die einzige Darstellung, die ich von dieser inneren Realität haben kann, ist die einer „Idee“, die mir, beispielsweise, das medizinische Imaginäre liefern kann. Andererseits evoziert das Fell in *Idee 1* die weit zurückliegenden und biblischen Ursprünge unserer Bekleidung, die *tunicae pellicae*, die Tierfelle, die Gott unsere Vorfahren als tastbare Symbole der Sünde und des Todes in jenem Moment tragen lässt, in dem sie aus dem Paradies vertrieben werden. Insofern funktioniert das Fell als Indiz für eine unzugängliche Realität – für die interne Dimension des Körpers – und suggeriert, dass die Haut als „Schicht“ praktisch die Charakteristiken eines Leinentuchs hat – wie sie ebenfalls auf Gemälden vorkommen kann, die unbefleckte Betten darstellen (siehe insbesondere *Sauberkeit*).

Fabrikparameter

Das Gemälde mit dem Titel *160 x 260* treibt die Logik des Interface ins Extreme: die einfache Darstellung einer unbearbeiteten, unberührten, soeben auseinandergerollten Leinwand ist genau das, was ihr Titel suggeriert: ein Format mit den Maßen 160 x 260 cm. Sie enthüllt eine Oberfläche par excellence, das heißt, das zu aktivierende Gemälde, eine Oberfläche, die nicht völlig unberührt ist, die sich aber in einer ähnlichen Konfiguration präsentiert, wie jene eines neuen Computers, der mit den elementarsten Fabrikparametern ausgestattet ist. Dieses Gemälde kann als Paradigma für das gesamte Werk von Eberhard Havekost stehen, da es dem Blick eine ungehobelte Realität präsentiert, die der Betrachter nach seinem Belieben „konfiguriert“.



⁵ Diese Harmonisierung verleiht dem 2005 im Hatje Cantz erschienenen Katalog *Harmonie* ihren Titel.

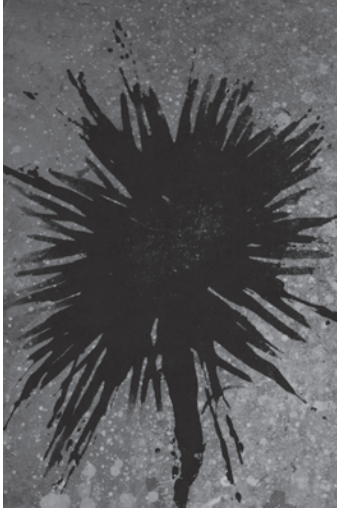
Die Neurowissenschaft hat uns gezeigt, dass unser Wahrnehmungsbewusstsein nicht lediglich die Frucht einer Beobachtung in Echtzeit ist von dem, was uns umgibt, sondern dass unser Bewusstsein Erinnerungsstrukturen unserer Vergangenheit intervenieren lässt mit der Funktion einer Vorverarbeitung von Informationen, die wir wahrnehmen. Wenn wir also etwas betrachten, ist die unmittelbare Wahrnehmung, die wir haben, immer schon das Resultat einer blitzschnellen Dynamik, in der sich unsere vergangenen und eingepprägten Erfahrungen mit dem gegenwärtig Betrachteten vermischt. Dies bedeutet, dass unsere Realitätswahrnehmung niemals neutral ist, dass sie entgegen unserem Willen von unseren vorherigen Erfahrungen und Erinnerungen geformt wird. Der Zugang zur Gegenwart nimmt immer die Form einer Archäologie an. Die Wirklichkeit, die Eberhard Havekost vorschlägt, ist jedoch eine Realität, die nicht dem konstanten Hin und Her unseres vergangenen und gegenwärtigen Bewusstseins unterworfen ist. Die Wirklichkeit in den Werken von Eberhard Havekost ist also eine mit den rudimentärsten „Fabrikparametern“ ausgestattete Realität, eine Realität, die noch nicht vom Bewusstsein eines Betrachters geformt wurde.

Filter

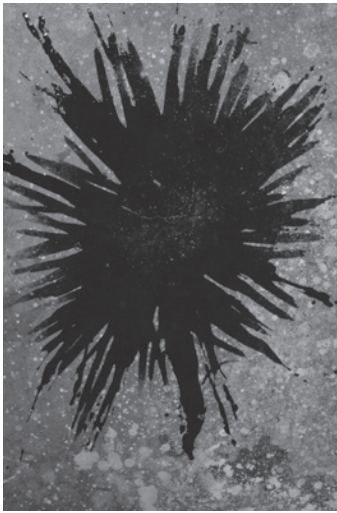
Eberhard Havekost erfindet keines der Bilder, die er malt. Nichts in seiner Malerei existiert *ex nihilo*. Alles ist bereits da, ausgeschöpft, ausgebeutet in einer Wirklichkeit inmitten derer alle Bilder bereits produziert, gezeigt, ausgeschöpft wurden. Die Gemälde von Eberhard Havekost erfinden nichts und evozieren nicht einmal vergangene Ereignisse, so und so geschaffene Landschaften, so uns so beschaffene Empfindungen, an die sich der Maler erinnern würde. Seit Beginn der 90er Jahre beruht die gesamte Produktion dieses deutschen Künstlers auf der Wiederaufnahme bestehender Bilder – Zeitungen oder Zeitschriften entnommene Photographien, Filmen und Videos entnommene Bilder, persönliche Klischees – ohne dass deren ursprüngliche Sinn ein bestimmendes Element wäre, im Gegensatz zu anderen Malern, wie Luc Tuymans oder Marlène Dumas, die ihre Bilder für politische oder historische Zwecke benutzen. Es scheint überdies offensichtlich, dass Eberhard Havekost die Bilderquellen seiner Werke gerade danach auswählt, dass sie nicht besonders politisch, historisch oder sozial geladen sind, um jede geringste Verbindung zu symbolischen Formen zu vermeiden. In diesem Sinn schließt er an die Bemerkungen von Gerhard Richter an, der bekräftigte, dass der Maler keine Entscheidungskraft, keine Subjektivität bei der Wahl der zu malenden Bilder habe, dass alles gemalt werden könne. Doch im Gegensatz zu Richter folgt Eberhard Havekost einen Weg, der sich nicht so sehr mit der Undifferenziertheit der Themen auseinandersetzt, als vielmehr mit der Art, wie die Wahrnehmung verschiedenster Themen, verschiedenster Bilder notwendigerweise durch einen Filterprozess bedingt ist.

Die Bilder, die er benutzt, seien sie Mediendokumenten oder persönlichen Aufnahmen entnommen, sind systematisch durch den Filter einer Informatikmanipulation gegangen, der dazu bestimmt ist, deren Oberfläche bedeutend zu modifizieren. Die Photoshop-Software, die Software für digitale Malerei par excellence – mit ihren „Kämmen“, „Pinseln“, „Stempeln“,... – ist die erste Etappe, die es dem deutschen Maler ermöglicht, die Intonation aller benutzten Bilder zu harmonisieren.⁵ Die Details werden ausgemerzt, die Oberflächen geglättet, der Hintergrund manchmal in einen irrealen Hintergrund umgewandelt, die Bilderfarbe eventuell ins Negativ umgekehrt... Die dergestalt digital – und durch die Transposition als Gemälde doppelt – gefilterte Wirklichkeit, verwandelt sich in eine Sur-Realität, die nicht als „Realität jenseits des Realen“, sondern als markierte, kontrastierte und neu eingestellte Realität angesehen werden muss. Diese Realität zeigt zudem interessante Parallelen mit jener, die sich im Werk des deutschen Photographen Thomas Demand abzeichnet, und die ausschließlich auf dem Schaffen und der Aufnahme von Papier- und Kartonmodellen von Architektur oder Umgebungen beruht.

Diese anfängliche Filterarbeit, die durch den Gebrauch einer Informatiksoftware hervorgerufen wird, wird durch den direkten Gebrauch von gefilterten Elementen in den Gemälden selbst verlängert: Windschutzscheiben, verdunkelte Scheiben, Gebäudefassaden, Bullaugen, Frontalansichten von Karawanen, Gitter, Kapuzen, verdunkelte Brillen, Hauben,...



⁶ Eberhard Havekost, « Ich male, was ich nicht sehe », Florian Illies, Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung, 23. März 2003, S.23.



⁷ Slavoj Žižek, *La Parallaxe*, Ouvertures Fayard Verlag, 2008.

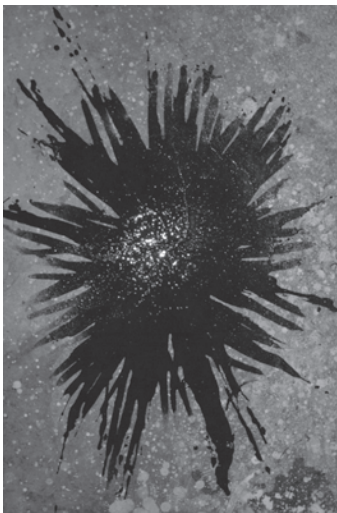
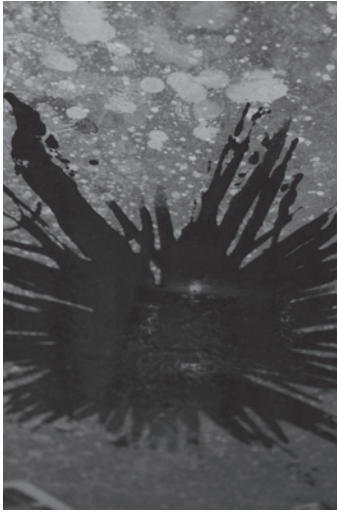


„Ich versuche zu entdecken, welche Filter wir in unserer Wahrnehmungsart benutzen... Meine Gemälde versuchen, unsere Filter zu entziffern“, erklärt Eberhard Havekost in einem Interview mit dem Titel „Ich male, was ich nicht sehe“.⁶ Das zu malen, was man nicht sieht, bedeutet jedoch nicht, das Unsichtbare oder Verdeckte zu malen, sondern, ganz im Gegensatz, es bestätigt, dass wir nur das malen können, was wir in der Realität sehen, das heißt, eine permanente Fälschung. Das zu malen, was man nicht sieht, bedeutet, dass wir unfähig sind, zu sehen (weil wir ständig filtern), und dass wir in der Tat nur aus dem Blickwinkel dieser Unfähigkeit heraus malen.

Dies ist einer der wesentlichsten Aspekte der Malerei von Eberhard Havekost: das Filtern der Realität so weit wie möglich zu treiben, um eine abgeschwächte, geliftete, glatte Realität zu schaffen. Seine Werke sind in einer unheimlichen Weise abgeschliffen und geglättet. Die Gegenstände, Gebäude, Gesichter... sehen nicht so aus, wie sie aussehen sollten, wenn sie die Realität exakt widerspiegeln würden. Die Funktion der Gemälde ist nicht, Gesehenes wiederzugeben. Alles geschieht, als ob die gemalten Themen körperlos wären, als ob sie bloße Schalen wären, die lediglich die elementarsten (wenn auch nicht die einfachsten) Informationen enthalten. Doch im Gegensatz zu den Gemälden eines Künstlers, wie des Amerikaners Alex Katz, dessen reiner Formalismus die Langeweile und die Ferien der wohlhabenden Gesellschaften wiedergibt, hat die von Eberhard Havekost praktizierte Vereinfachung eine metaphorische Tragweite. Sie entledigt die Wirklichkeit jeglichen Partikularismus, um aus jedem Bild ein allgemeines, allen zugängliches Bild zu schaffen, mit dem jeder machen kann, was er will. Der Betrachter schafft das Bild wie der Benutzer die Software – von einem gemeinsamen Empfangsbildschirm aus.

Parallaxe

Die Gemälde von Eberhard Havekost entfalten sich oft als eine Serie innerhalb derer ein und dasselbe Thema aus etwas unterschiedlichen Blickwinkeln oder einem genauen Wiederholungsprinzip desselben Bildes, das Veränderungen unterworfen wird (Übergang zu Negativformen oder Maskierung von gewissen Zonen), dargestellt wird. Das vom Philosophen Slavoj Žižek⁷ entworfene Konzept der Parallaxe kann in diesem Kontext in sehr interessanter Art und Weise auf die Arbeit von Eberhard Havekost angewandt werden, nämlich als Filter, der unweigerlich ein neues Licht auf die besondere Art von Realität, die in seinen Bildern zu sehen ist, wirft. Die Parallaxe ist die scheinbare Verschiebung eines Objekts, die vom Wechsel des Betrachtungspunkts herbeigeführt wird, und die dergestalt eine neue Sichtlinie bietet. Wenn ein Objekt (eine Karawane, eine Zeltwand, ein Flugzeugrumpf, ein auf eine Wand projizierter Blitz, eine Widerspiegelung in einem Glas,...) aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet wird, erzeugt es den Anschein einer Verschiebung. Dies bedeutet, dass das Objekt und der Betrachter buchstäblich als Medien fungieren, aneinander gebunden sind, so dass der Wechsel des Blickwinkels einen Wandel des Objekts selbst herbeiführt. In anderen Worten: ein und denselben Gegenstand aus mehreren, aufeinanderfolgenden Blickwinkeln zu sehen bedeutet, mehrere Objekte nacheinander zu sehen. Aus dieser Tatsache heraus kann man nicht von einer Wirklichkeit sprechen, sondern von einer unendlichen Schichtung multipler Realitäten. Realität ist letzten Endes lediglich eine reine Parallaxe und nichts als der Abstand zwischen zwei Blickwinkeln. Die Parallaxe konstituiert das Schlüsselkonzept der Malerei, die als offenes Fenster angesehen wird: die einfache Tatsache, Dinge aus einem leeren Rahmen heraus zu betrachten, verleiht dieser Sichtweise einen zusätzlichen Effekt. Jedes Realitätsfeld ist immer schon gerahmt und wird als unsichtbarer Rahmen, der Sein in Schein verwandelt, wahrgenommen. Slavoj Žižek schreibt, dass Dinge nicht einfach erscheinen, sondern „zu scheinen scheinen“. Es ist unmöglich, einer Realität zu trauen, die schon immer, unerschütterlich, vorgegeben wäre. Dies zeigt Alfred Hitchcock, wenn er Ingrid Bergman in *Berüchtigt* am Lenkrad filmt während im Hintergrund eine Landschaft in asynchroner Weise vorbeizieht, oder wenn er in *Der unsichtbare Dritte* drei Mal dieselbe Landschaft hinter der Windschutzscheibe vorbeiziehen lässt.



⁸ *La Parallaxe*, S.43.

^{9 - 10} Giorgio Agamben, *Qu'est-ce que le contemporain ?*, (Was ist das Zeitgenössische ?), Rivages poche/Petite Bibliothèque, 2008, S.20f.

Masken

Die menschliche Repräsentation nimmt im Werkcorpus von Eberhard Havekost einen ganz spezifischen Platz ein, so dass es selten vorkommt, dass uns ein Gesicht auf realistische Weise gezeigt wird, ohne zuvor durch die Arbeit von Photoshop entstellt worden zu sein, ohne verschwommen zu sein oder ganz einfach maskiert, von einer Kapuze oder einem Helm verdeckt oder teilweise durch Rechtecke, die benutzt werden, um die Anonymität der von den Medien photographierten oder gefilmten Individuen zu wahren, getilgt. Der Titel zweier Ausstellungswerke, *Geist*, stellt die Frage nach dem Gesicht, nach der Unmöglichkeit, ein Gesicht zu repräsentieren oder zu sehen. In den Werken von Eberhard Havekost ist das Gesicht vor allem eine nicht greifbare Entität, ein fliehender Geist, ein sich ständig änderndes Phantom. Das Gesicht ist eine Maske und als solche besitzt es die Attribute eines Interface, was das Bild *Geist 6* sehr direkt zeigt. Die Repräsentation des Gesichts ist aufs Extreme einem Gesicht in reinem Zustand der Pixellierung, der totalen Unkenntlichkeit, der grotesken Gesichtigkeit nachgeahmt, die zwischen einem Lego-Gesicht und einem Mona-Lisa-Avatar zögert.

Eine Anekdote, die Slavoj Žižek in *La Parallaxe*⁸ erzählt: „Im Dezember 2001 fand in Buenos Aires eine beachtliche Inszenierung statt [...] als die Argentinier auf die Straßen gingen, um gegen die Regierung zu protestieren, insbesondere gegen den Wirtschaftsminister Cavallo. Während sich die Menschenmenge rund um ein Gebäude versammelte und drohte, dieses zu stürmen, floh Cavallo mit einer Maske vor seinem Gesicht, die sein Gesicht abbildete (viele Menschen trugen diese Maske, die Kostümgeschäften verkauft wurden, um ihn lächerlich zu machen)“. Diese Anekdote hält, neben einer Überlegung zum Begriff des Scheins, am Postulat fest, dass das Gesicht mit einem Interface vergleichbar ist, zwischen demjenigen, der es „trägt“ und demjenigen, der es betrachtet. Die fragmentarischen Aspekte der Gesichter, so wie sie von Eberhard Havekost behandelt werden, beziehen sich, wie der Rest, auf die Vielzahl der Realitäten oder auf das Prinzip einer Realität, die ständig im Zustand eines Elements verharrt, das je nach Umgebungsfunktion aktiviert werden kann. Dieselbe Vision, bis zum Paroxysmus getrieben, operiert im Film *A Scanner Darkly* von Richard Linklater, nach einer Novelle von Philip K. Dick. Hier verändern sich die Gesichter der Protagonisten ständig durch Rotoscopie, dank des Gebrauchs der Rotoshop-Software, die es erlaubt, gefilmte Bilder in Zeichentricksbilder zu verwandeln. Die Gesichter werden hier vervielfacht, folgen aufeinander wie Masken und machen die Protagonisten, die sie tragen, ungreifbar, indem sie ihnen ihr Gesicht durch den Überfluss an Gesichtern letzten Endes entziehen.

Vom Eingang zum Ausgang

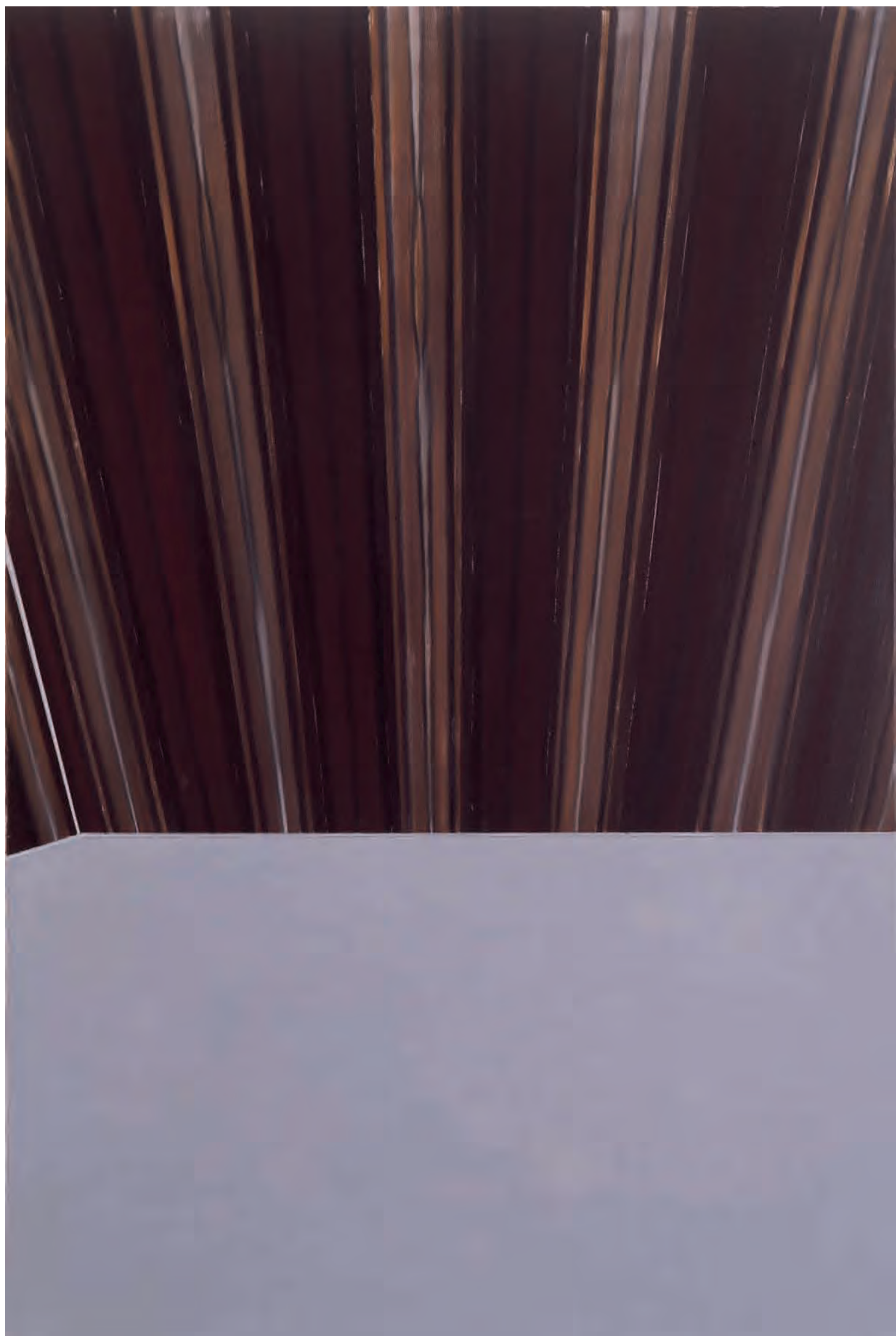
Die fünf Gemälde der Serie *Eingang* zeigen aufeinanderfolgend vier Lichtzustände, die wie Blitze erscheinen, die in einem dunklen Korridor auf eine Mauer gerichtet sind. Das fünfte Element dieses Polyptychons, der Blick auf ein Stahltriebwerk von einem Bullauge aus gesehen, beendet die Serie, indem es dieser Folge die Allüren einer nicht-linearen Filmmontage gibt oder aber eines plötzlichen Szenenwechsels inmitten eines Films. Wenn es der Blitz dem Zuschauer erlaubt, Dunkelheit wahrzunehmen, provoziert das letzte Werk die Wiederkehr des reinen Lichtes eines stratosphärischen Himmels. Ein Beispiel aus Giorgio Agambens *Qu'est-ce que le contemporain?*⁹ erlaubt, einige Elemente dieses Polyptychons zu „erleuchten“. Giorgio Agamben erzählt, dass die Neurophysiologie erklärt, wie eine unmittelbare Reaktion in unseren Augen stattfindet, wenn wir uns in einer lichtlosen Umgebung befinden: die Zellen, die sich am Rande der Netzhaut befinden, die *off-cells*-Zellen, werden aktiviert und produzieren diese besondere Sichtweise, die wir Dunkelheit nennen. „Dunkelheit ist also kein ausschließendes Konzept, die einfache Abwesenheit von Licht, etwas, wie eine Nicht-Sicht, sondern das Resultat der Aktivität der *off-cells*, das Produkt unserer Netzhaut“.¹⁰ Dunkelheit ist also kein Phänomen an sich, das vom Betrachter lediglich passiv wahrgenommen wird, sondern eine aktive Reaktion unseres Sehvermögens. Das Polyptychon *Eingang* bekräftigt nochmals das Prinzip der perfekten Relativität unserer Realitätswahrnehmung, ein Prinzip, das von der Atmosphäre des photonischen Gelees, in das die ersten beiden Elemente des Werks versunken scheinen, verstärkt wird.

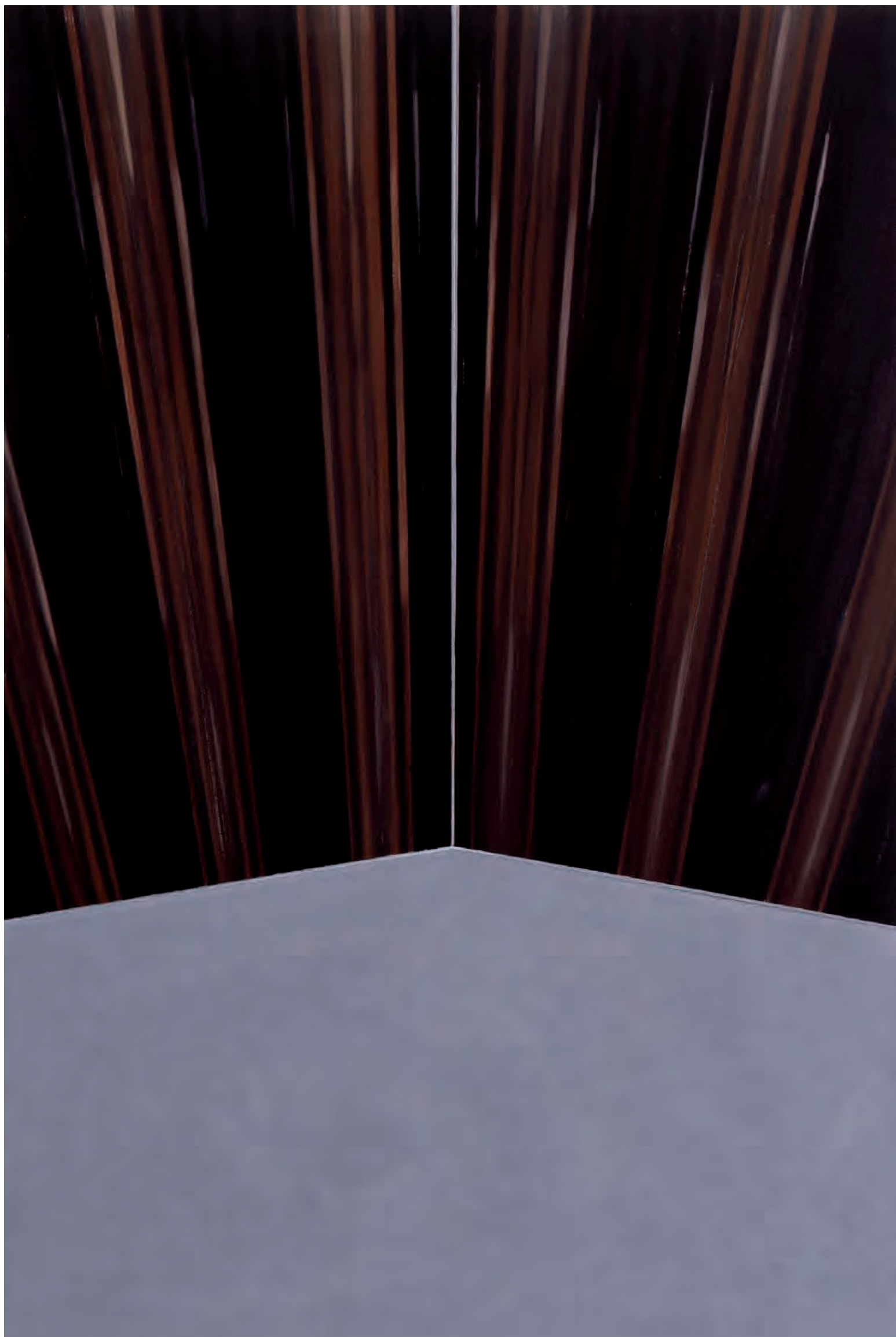


Ein ähnliches Prinzip wird für das Dyptychon *Unendlichkeit*, das ein Bullauge oder ein Glas aus zwei verschiedenen Winkeln zeigt, benutzt. Ein Winkel spiegelt fast nichts wider, der andere hingegen enthüllt die enigmatische Reflexion seiner direkten Umgebung gegenüber. Die Unendlichkeit, um die es hier geht, ist nicht romantischer Art – obwohl die Anspielung an die Romantik vermutlich nicht unfreiwillig ist – sondern es handelt sich um eine Unendlichkeit an Wahrnehmungen, eine Vielfalt von Realitäten, die bestätigen, dass diese beiden Bilder durchaus zwei Objekte zeigen, die erst im Moment, in dem das Glas aus zwei Blickwinkeln gesehen wird, unterscheidbar werden.

Die Wirklichkeit in den Werken von Eberhard Havekost ist immer subjektiv, Fluktuationen unterworfen, durchlöchert von der Frage nach der Sichtweise, wie das von Schusslöchern durchlöcherte Bild der Mauer auf dem Bild *Ausgang*, das die Werkserie dieser Ausstellung beendet: vom *Eingang* zum *Ausgang* stellen diese Bilder, die für den FRAC Auvergne verwirklicht wurden, eine *mise en abîme* der großen Fragen dar, die die Studien dieses Malers seit Jahren begleiten. Sie stellen die Synthese seiner Hauptdenkachsen dar: das Existieren von Filtern und Interfaces, die unsere Wahrnehmung beeinträchtigen, das Prinzip der Parallaxe, dem zufolge der Betrachter und das Betrachtete immer schon mediatisiert und aneinandergebunden sind, die Stellung des Betrachters als ewiger blinder Punkt in der betrachteten Szene sowie die Unmöglichkeit, eine homogene und einzigartige Realität zu definieren.

CADRE





Überzüchtung, B07

PAGES PRÉCÉDENTES / PREVIOUS: *BMW Zentrale (1-2), B08*















The Unseen 5, B08







Eingang (1-5), B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas

De gauche à droite / Left to right : 120 x 80 - 120 x 80 - 130 x 85 - 120 x 80 - 130 x 85 cm



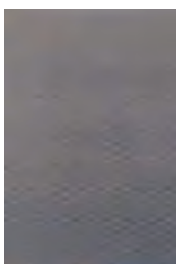
160 x 260, B08 - 2008

Huile sur toile / Oil on canvas - 160 x 260 cm



Unendlichkeit (1-2), B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas

De gauche à droite / Left to right : 120 x 80 - 120 x 80 cm



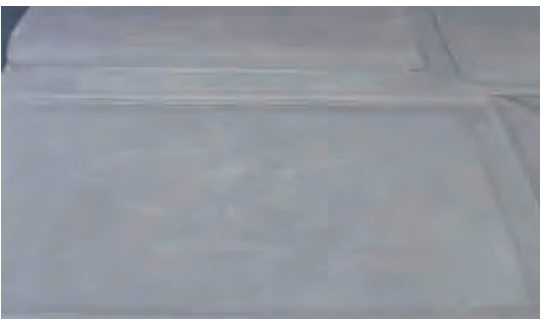
Gitter, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 90 x 60 cm



Geist 5, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 130 x 80 cm



Idee 1, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 170 x 110 cm



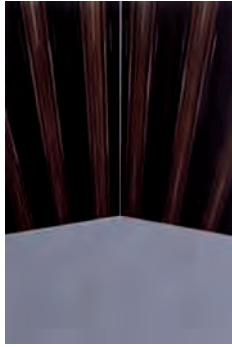
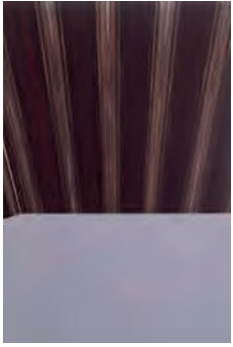
Sauberkeit, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 110 x 190 cm



Geist 6, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 90 x 70 cm



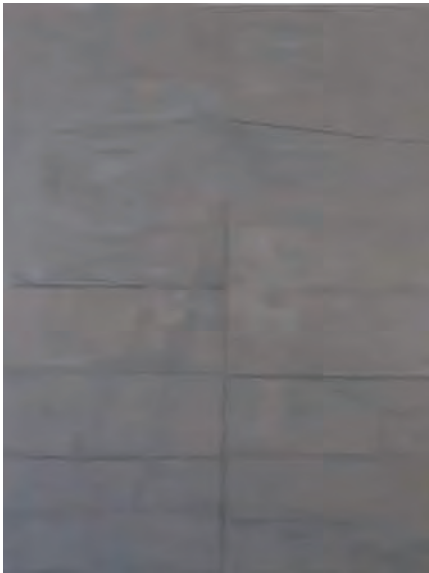
Ausgang, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 180 x 120 cm



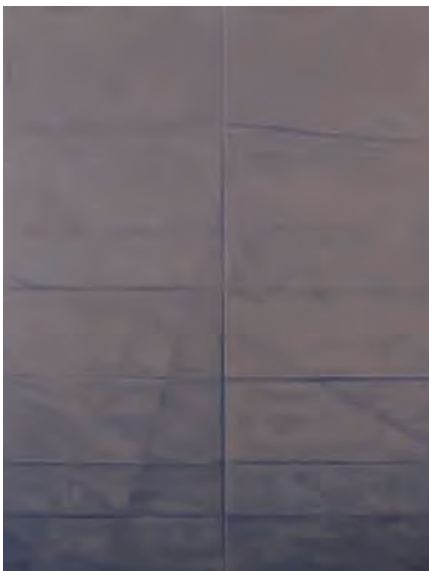
BMW Zentrale (1-2), B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas
De gauche à droite / Left to right : 120 x 80 - 120 x 80 cm



Überzüchtung, B07 - 2007 - Huile sur toile / Oil on canvas - 140 x 78 cm



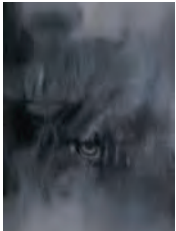
Minus 2 Meter 1, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 200 x 150 cm



Minus 2 Meter 2, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 200 x 150 cm



Flickery Move (1-4), B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 90 x 130 - 75 x 120 - 80 x 110 - 80 x 130 cm



Geist 8, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 90 x 60 cm



The Unseen 5, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 110 x 180 cm



Natur, B08 - 2008 - Huile sur toile / Oil on canvas - 120 x 80 cm

Eberhard Havekost

1967 Né à Dresde
1991-96 Diplôme à la HfBK de Dresde
1997 Elève du Prof.Kerbach, HfBK Dresde
1999 Karl Schmidt-Rottluff Stipendium
Vit et travaille à Berlin

Expositions personnelles (sélection)

2008 *Entrée*, FRAC Auvergne, Clermont-Ferrand
The Unseen, Kunstparterre e.V., München
Zensur 2, part. 2, Galerie Gebr. Lehmann, Berlin
Zensur 2, part. 1, Galerie Gebr. Lehmann, Dresden

2007 *Zensur*, Anton Kern Gallery, New York
Background, White Cube, London
Paintings from the Rubell Family Collection,
Art Gallery at Florida Gulf Coast University, Fort Myers, FL
Tampa Museum of Art, Tampa, FL

2006 *Paintings from the Rubell Family Collection*,
American University Museum, Katzen Arts Center, Washington DC
Harmony 2, Stedelijk Museum, Amsterdam
backstage, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden

2005 *Harmonie*, Kunstmuseum Wolfsburg
Sonnenschutz, Roberts & Tilton Gallery, Los Angeles

2004 *circaware*, Galerie Ghislaine Hussenot, Paris (avec O.Holzapfel)
Brandung, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
Graphik 1999-2004, Kupferstich-Kabinett,
Staatliche Kunstsammlungen Dresden
Project Room, Rubell Family Collection, Miami FL
Marvel, Anton Kern Gallery, New York

2003 Lieu d'Art Contemporain, Sigean
Centre d'art contemporain, Cajarc
dynamic UND, White Cube, London
Beauty walks a razors edge, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
McTREK CAMP 4, Galerie Johnen+Schöttle, Köln

2002 *Square*, Anton Kern Gallery, New York

2001 *Driver* (avec M.Honert), Galerie Johnen+Schöttle, Köln
DRIVER, Museu de Arte Contemporanea de Serralves, Porto
Dimmer, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
J.F.B.-Hobby Industries (avec Frank Nitsche), Galerie Onrust, Amsterdam

2000 *Pressure-Pressure*, Anton Kern Gallery, New York
MOBILE, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden

1999 *Kontakt*, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
Statements, Art Basel
Flugplatz Reinsdorf, California (avec Frank Nitsche)
Kunsthalle Vierseithof, Luckenwalde

1998 *Druck Druck*, Galerie für Zeitgenössische Kunst, Leipzig
Seestücke 2, Kunsthandlung Höhne, Cuxhaven
ZOOM, Anton Kern Gallery, New York
Fenster-Fenster, Kunstmuseum Luzern
Leinwandhaus, Frankfurt/Main
Lagerraum, Frankfurt/Main
offene gegend (avec T. Scheibitz), Galerie Klaus-Peter Goebel, Stuttgart
Geiz, Luxus (avec Frank Nitsche)
Kulturwissenschaftliches Institut, Essen

1997 *Frieren*, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
Abstecher I, Galerie Gebr.Lehmann, temporäre Dependance Berlin
Förderkoje, Art Cologne, Köln

1995 *WÄRME* (avec Thomas Scheibitz), Galerie Gebr.Lehmann, Dresden

Expositions collectives (sélection)

- 2009 *Schnee*, Museum Kitzbühl
- 2008 *Im Refugium ein Universum. 50 Jahre Grafikwerkstatt Dresden*, Dresden
Macrocosm, Roberts and Tilton, Los Angeles
B-Seite, Galerie Gebr. Lehmann, Berlin
Friends and Family, Anton Kern Gallery, New York
Paradies und zurueck, Sammlung Rheingold auf Schloss Dyck, Juechen
«MOVES-Kunstsammlung der Dresdner Bank» in der Kunsthalle Koidl, Berlin
Limited editions. Edizioni numerate 1970 – 2008, Galleria A. Bonomo, Rome
Comme des Bêtes, Musée cantonal des Beaux-Arts, Lausanne
Living Landscapes. A Journey through German Art, National Art Museum, Beijing
Konstellation III, Städel Museum, Frankfurt/Main
A Tribute. 35 Years of the Essl Collection, Essl Museum Contemporary Art, Klosterneuburg / Wien
Disciplin, avec Frank Nitsche, Gow Langsford, Auckland
Visite. Von Gerhard Richter bis Rebecca Horn. Werke aus der Sammlung zeitgenössischer Kunst der BRD, Kunst- und Ausstellungshalle der BRD, Bonn
- 2007 *Visite. Von Gerhard Richter bis Rebecca Horn. Werke aus der Sammlung zeitgenössischer Kunst der BRD*, Brüssel
Deutsche und Amerikanische Malerei in der Sammlung Frieder Burda, Museum Frieder Burda, Baden-Baden
Livre Circulação/ Toll Free: Serralves in the Algarve, Lagos Cultural Centre
I can only see things when I move. Positionen zeitgenössischer Kunst auf Papier, Ausstellung des Kupferstich-Kabinetts, Residenzschloss, Dresden
Painting now, Kunsthal Rotterdam
The Evil – Pop & Politik, Galerie Gebr. Lehmann, Dresden
Imagination Becomes Reality - Sammlung Goetz, ZKM Karlsruhe
The painting of modern life, Hayward Gallery, London
- 2006 *Von Beuys bis Havekost*, Sammlung Marx im Hamburger Bahnhof, Berlin
Below the surface, Stedelijk Museum, Amsterdam
Implosion, Anton Kern Gallery, New York
Neue Malerei, Museum Frieder Burda, Baden-Baden
Imagens em pintura, Museu de Arte Contemporanea de Serralves, Porto
The triumph of painting, Leeds City Art Gallery, Leeds
Heile Welt, Kupferstich-Kabinett, Staatliche Kunstsammlungen Dresden
The trace of a trace, Perry Rubenstein Gallery, New York
Constructing New Berlin, Phoenix Art Museum, AZ
Painting S(e)oul, Kukje Gallery, Seoul
Construction, ratio and sense, Galerist, Istanbul
The other side, Tony Shafrazi Gallery, New York
Anstoss Berlin – Kunst macht Welt, Haus am Waldsee, Berlin
Zurück zur Figur, Hypo-Kunsthalle, München
Material Gestures, Tate Modern, London
Verstehen braucht Kontext II, Malkasten, Düsseldorf
The other side 2, Tony Shafrazi Gallery, New York
Auch das Unnatürlichste ist die Natur, Galerie Michael Neff, Frankfurt/Main
Wintersport, Kunstforum Montafon
Wrestle, Hessel Museum of Art, Annandale on Hudson, NY
Kulturinvest, Oktogon der HfBK, Dresden
- 2005 *Imagination Becomes Reality – Painting Surface Space*, Sammlung Goetz, München
Trials and Terrors, Museum of Contemporary Art, Chicago
Styles und Stile, Sofia Art Gallery, Sofia
Some Trees, Galerie Neue Meister, Dresden
Collection Huber, Musée des Beaux-Arts, Lausanne
Greater than the sum, University Gallery of Florida, Gainesville, FL
Do it yourself, Sammlung Marx im Hamburger Bahnhof, Berlin
Generation X, Kunstmuseum Wolfsburg
Das Schillern, Goethe-Institut, Rotterdam
Die Eröffnung - 200 Jahre Kunst, Städtische Galerie Dresden
Urbane Realitäten: Fokus Istanbul, Martin-Gropius-Bau, Berlin
La nouvelle peinture Allemande, Carré d'Art, Nîmes
Arte Contemporáneo, Museo Municipal de Málaga
36x27x10, White Cube – Palast der Republik, Berlin
- 2004 Sammlung Frieder Burda und Staatliche Kunsthalle, Baden-Baden
Neues Museum der Bildenden Künste, Leipzig
Direct Painting, Kunsthalle Mannheim
Treasure Island, Kunstmuseum Wolfsburg
Weltsichten, Kupferstich-Kabinett, Dresden
Nouvelles Collections, Centre PasquArt, Biel
Landschafts-Paraphrasen, Städtische Galerie Gladbeck
Eye of the Needle, Roberts & Tilton Gallery, Los Angeles, CA
realityREAL, Galerie Gebr. Lehmann, Dresden
Pixels, Stellan Holm Gallery, New York
Die Falle Wirklichkeit, Malkasten, Düsseldorf
94-04, Galerie Neue Meister, Staatliche Kunstsammlungen Dresden
Happy Birthday: Werke der Sammlung, Kunstmuseum Wolfsburg
Heißkalt - Sammlung Scharpff, Staatsgalerie Stuttgart

- 2003
fehlfarben, Residenzschloss und Gläserne Manufaktur, Dresden
 Sammlung Plum, Museum Kurhaus Kleve
Painting Pictures, Kunstmuseum Wolfsburg
Prague Biennale 1, National Gallery, Prag
Support. The Neue Galerie as a Collection,
 Neue Galerie Graz am Landesmuseum Joanneum, Graz
Interview with Painting, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia
deutschemalereizweitausenddreißig, Frankfurter Kunstverein, Frankfurt/Main
In your face, Frahm Ltd, London
Berlin-Moskau 1950-2000, Martin-Gropius-Bau, Berlin
spécial édition, Galerie Suzanne Tarasieve, Paris
Heißkalt-Sammlung Scharpff, Hamburger Kunsthalle, Hamburg
Karl Schmidt-Rottluff Stipendium, Kunsthalle Düsseldorf
Hands up baby hands up!, Oldenburger Kunstverein, Oldenburg
- 2002
Five Years—Rue Louise Weiss, Galerie Jennifer Flay, Paris
 Galerie Michael Neff featuring Galerie Gebr.Lehmann, Frankfurt/M.
Sub-Urban, loop-raum für aktuelle kunst, Berlin
Wunschbilder, Museum der bildenden Künste, Leipzig
Whisper, Galerie Aurel Scheibler, Köln
- 2001
1000 und 86, Kupferstich-Kabinett, Staatliche Kunstsammlungen Dresden
Painting at the edge of the world, Walker Art Center, Minneapolis, MN
The way I see it, Galerie Jennifer Flay, Paris
Schock Sensor, AR/GE Galleria Museo, Bolzano
Erworben, Kunstfonds des Freistaates Sachsen, Dresdner Schloss, Georgenbau
Musterkarte - Modelos de Pintura, Centro Cultural Conde Duque, Madrid
Das gute Leben, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
Freunde schenken Kunst, Museis Saxonis UsuinAlbertinum, Dresden
Frisch gerahmt, Bonner Kunstverein, Bonn
I love NY, Anton Kern Gallery, New York
Schock Sensor 2, Städtische Galerie Gladbeck
- 2000
gut aufgelegt, 75 Jahre Griffelkunst-Vereinigung, Kunsthaus Hamburg
 EXTRA ORDINARY, James Cohan Gallery, New York
Der abgelenkte Blick, Helmhaus Zürich
Mixing Memory and Desire, Neues Kunstmuseum Luzern
Europa differenti prospettive nella pittura, Museo Michetti, Francavilla al Mare Chieti
Die andauernden Städte. Urbane Situationen, Galerie im Taxispalais, Innsbruck
Sausage & Frankfurters, Ophiuchus Collection, Hydra, Greece
Herbstsalon 2000, Neuer Sächsischer Kunstverein, Dresden
25 Jahre Karl Schmidt-Rottluff Stipendium, Oktogon der HfBK Dresden
Goldener - Der Springer - Das kalte Herz, White Cube2, London
Wahre Wunder, Sammler & Sammlungen im Rheinland
 Josef-Haubrich-Kunsthalle, Köln
Die Künstlerstiftung, Kunsthalle Düsseldorf
- 1999
*zauber*haft*, Am Brauhaus 5, Dresden
 UMZUG, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
 Mietfrei, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
Wege der Deutschen 1949-1999, Martin-Gropius-Bau, Berlin
In Augenhöhe, Neuer Berliner Kunstverein, Berlin
Malerei, INIT Kunst-Halle Berlin
Pictures of Pictures, Norwich Gallery, Norwich School of Art and Design
 and Arnolfini Gallery, Bristol
- 1998
Bilder aus Städten, Dresdner Bank, Frankfurt/Main
gegenstand, Galerie Sfeir-Semler, Kiel
Gallery by night, Stúdió— Galéria, Budapest
Zwei Stufen, Künstlerhaus Schloss Wiepersdorf
 ACHSE 3zu01, HfBK Dresden
Go East, Wollongong City Gallery, Sydney College of the Arts Gallery, Sydney
Sichtverhältnisse Madrid-Berlin, Centro Cultural del Conde Duque, Madrid
 Künstlerhaus Bethanien, Berlin
Dorothea von Stetten-Kunstpreis, Kunstmuseum Bonn
Persuasion: Tales of Commerce and the Avant Garde, University at Buffalo
 Art Gallery, Buffalo, NY
- 1997
 Anton Kern Gallery, New York
Fotogelb, Galerie Gebr.Lehmann, Dresden
Artist in Residence, Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz
- 1996
Vier/VI, Leonhardi-Museum, Dresden
Neu im Kabinett, Kupferstich-Kabinett,
 Staatliche Kunstsammlungen Dresden
- 1995
FIN, Kurfürstenpassage Dresden
Fantastic-Elastic, Kunst-Konsum, Dresden

Catalogues personnels

- 2008 *Entrée - Eberhard Havekost*, Texte : Jean-Charles Vergne,
Ed. FRAC Auvergne, Clermont-Ferrand
Benutzeroberfläche. User Interface, Textes : Heiner Bastian et Eberhard Havekost,
Schirmer/Mosel Verlag, München
- 2007 *Background – Eberhard Havekost*, Textes : Martin Herbert et Eberhard Havekost,
White Cube, London
- 2005 *Eberhard Havekost - Harmonie, Bilder | Paintings 1998 – 2005*,
Textes : Thomas Köhler, Susanne Köhler, Annelie Lütgens, Ludwig Seyfarth,
Kunstmuseum Wolfsburg, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern – Ruit
Eberhard Havekost, Graphik 1999 – 2004, Staatliche Kunstsammlungen Dresden,
Textes : Raimar Stange, Tobias Burg, Hans-Ulrich Lehmann,
Kupferstich-Kabinett, Dresden, Verlag der Buchhandlung Walther König, Köln
- 2001 *DRIVER, Eberhard Havekost*, Texte : Sandra Guimaraes,
Museu de Arte Contemporanea de Serralves, Porto
- 1999 *Eberhard Havekost, Druck Druck*, Ostdeutsche Sparkassenstiftung im Freistaat Sachsen,
Texte : Fabrice Hergott et Bernhard Schwenk, Galerie für Zeitgenössische Kunst Leipzig
WD 98, Eberhard Havekost, Texte : Ulrich Bischoff, Künstlerhaus Schloss Wiepersdorf
- 1998 *Fenster – Fenster/ Eberhard Havekost*, Texte : Ulrich Loock, Kunstmuseum Luzern
Eberhard Havekost, Textes : Klaus Klemp und Christoph Tannert,
Kommunale Galerie im Leinwandhaus, Verlag der Kunst, Dresden
- 1997 *Sicherheit/SECURITY, Eberhard Havekost*, Texte : Jens-Uwe Sommerschuh,
Galerie Gebr. Lehmann, Dresden
Eberhard Havekost, Artist in Residence, Bulletin no. 7, Texte : Peter Weibel,
Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum, Graz
beauty, Eberhard Havekost, pour expo. Vier/IV, Leonhardi-Museum, Dresden

FRAC Auvergne

Exposition / *Exhibition* :
Ecuries de Chazerat - 4, rue de l'Oratoire
63000 Clermont-Ferrand - France

Administration / *Office* :
Rue de la Sellette
63000 Clermont-Ferrand - France
frac.auvergne@wanadoo.fr

© FRAC Auvergne, Eberhard Havekost, Jean-Charles Vergne



ISBN : 978-2-907672-05-4



Separate eye-readable label

9 782907 672054

1st digit is country code

Digits 1 and 2 are a secret key

Digits 3 to 7 are the firm code

Digits 8 to 12 are the item number

The 13th digit is a check key