

Sam Cottingtons jüngste Performance *REID* findet im Eins-zu-eins-Austausch zwischen Künstler und Teilnehmer:in statt und erfolgt ausschliesslich über Nachrichten. In Echtzeit erhalten Teilnehmende Text- und Bildinhalte auf dem eigenen Smartphone. Über drei Tage hinweg werden sie in ambivalente, bisweilen intime und auch explizite Situationen verwickelt. Die Performance folgt dabei einem Skript, in dem sich Bild und Text wechselseitig verstärken und unterlaufen. Die Eindringlichkeit der Bilder wird durch das Lückenhafte der Sprache aufgelockert. Zeitweise eröffnet sich die Aussicht auf einen Dialog, bevor sich der Textfluss wieder in festen Behauptungen zurückzieht.

Entgegen den üblichen Trennungen des Theaters – hier das Publikum, dort die Bühne – entzieht sich *Reid* vollständig dem Ausstellungsraum. Das Alltägliche wird zur Bühne, und das Smartphone dient – wie in vielen von Cottingtons Arbeiten – als vertrautes Kommunikationsmittel und Instrument musealer Vermittlung. In gleichermassen subtilen wie eindringlichen Nachrichten tritt eine Stimme hervor, die zugleich um Aufmerksamkeit wirbt und sie zurückweist, und eine ausufernde, paranoide Weltsicht entwirft, die von einer überwältigenden bis hin zu abstumpfenden Dominanz der Bilder geprägt ist.

*DEADLINE* zeigt zwei identische rote Teller, von denen der eine in der Nähe des Cafés als Kunstwerk an der Wand montiert ist – isoliert, statisch und geschützt –, während der andere im täglichen Betrieb des Cafés verwendet wird. Diese einfache Geste ordnet die beiden Teller unterschiedlichen Wertregimen unter: dem des Kunstobjekts und dem des Gebrauchsobjekts. Die Analogien zu anderen Kunstwerken sowie zu den übrigen Tellern im Café heben die verschiedenen Systeme der Arbeit hervor, die das Museum tragen und erhalten. Cottington instrumentalisiert den Status des Kunstwerks und die widersprüchliche «Realität» von Objekten, um auf die kontingente und wechselseitig konstitutive Beziehung zwischen reproduktiver Arbeit und Museumserfahrung hinzuweisen. Dadurch wird das Café nicht als peripherer Service verstanden, sondern als aktiver Ort kultureller Produktion und Aufführung, der uns in seine Ökonomie einbezieht.

Im Bühnenbereich des Museums hängt mit *IN MY RUN* eine Metallplakette, die den Titel *Total War* trägt. Auf der Plakette sind spekulative Aussagen über die Zukunft des Krieges und des Lebens nach 1930 zu lesen. Die Sprache des

Textes ist zeitlich verankert, bleibt aber in ihrem Kontext unbestimmt – weder historisch eindeutig noch ausdrücklich didaktisch. Sie bewegt sich zwischen Vorhersage, Warnung und philosophischer Reflexion. Die Arbeit reproduziert eine Informationstafel, die Cottington im Imperial War Museum in London vorgefunden hat. Zwei Eingriffe – ein cyanfarbenes *T* und das Wort *Thursday* – verändern den ursprünglichen Text und werfen mehr Fragen auf, als sie beantworten. Im Museum Schaffen nun ohne festen Bezugspunkt ausgestellt, verschiebt sich die Funktion der Plakette von einer vermittelnden hin zu einer Aussage von eindringlicher Aktualität und/oder beunruhigender Voraussicht.

Auf dem Besprechungstisch im oberen Stockwerk des Museums platziert, besteht die Arbeit + aus zwei in Sockel eingelassenen Laptops. Die Sockel nehmen einen festen Platz am Tisch ein, den sie sich mit dem Team und Teilnehmenden an Workshops des Museum Schaffens teilen. Beide Bildschirme zeigen in Endlosschleife dasselbe Video: eine Schauspielerin, nur teilweise im Bild, die in einer Backstage-ähnlichen Umgebung einen Monolog vorträgt. Unterbrochen wird die Szene von wiederkehrenden Standbildern. Entwickelt in Zusammenarbeit mit einer Performerin der New Yorker Theatergruppe The Wooster Group, entfaltet sich die Performance aus(gehend von) einem Score, einer Überlagerung zurückgenommener, zugleich andeutungsreicher Elemente – dialogisch und stakkatohaft –, durch die eine Figur nur schemenhaft hervortritt.

Die Arbeit bietet keinerlei stabiles Narrativ und scheint auch nicht auf Lesbarkeit ausgerichtet zu sein. Vielmehr nutzt sie Inkonsistenz als performative Strategie, um sowohl die Logik einer immersiven, einheitlichen Erfahrung als auch die Dynamiken zwischen Schauspiel, Text und Publikum zu stören. Installiert in einem Bereich des Museums, der für Sitzungen und Workshops reserviert bleibt, deutet + auf eine Schwelle zwischen dem Öffentlichen und dem Betrieblichen hin.