

## GESPRÄCH

### Magdalena Kunz und Daniel Glaser im Gespräch mit Ilaria Bonacossa

Ilaria Bonacossa ist Kuratorin bei der Fondation Sandretto in Turin; sie schreibt regelmässig fürs *Label Magazine*, Turin and *Contemporary*, London.

**Magdalena Kunz (1972) und Daniel Glaser (1963), zwei junge Künstler aus der Schweiz, bekannt aus nationalen und internationalen Ausstellungen, haben ihre Arbeiten auch an vielen Filmfestivals gezeigt. Die Trilogie High and Low ist ihre neuste Arbeit, an der sie fünf Jahre lang intensiv gearbeitet haben. Diesem Bilderzyklus (*Babelsberg*, *Flying High* und *Overnight*) liegt ein fotografisches Projekt zugrunde, bestehend aus fotografischen Bildern, kinematischen Bildern und verschiedenen Objekten, welche unabhängig voneinander und dennoch als Module des gesamten Projekts figurieren.**

Ilaria Bonacossa: Ihr realisiert schon einige Jahre zusammen Projekte. Welche Anliegen sind für eure Arbeiten zentral?

MK: Kunst ist für mich ein Ort des Nachdenkens über Vergangenes, Gegenwärtiges und Zukünftiges, wo sich Reflexion und Besinnung ereignet, letztlich ein Ort vollständiger Freiheit. Alle Themen haben darin Platz.

IB: Der erste Teil der Trilogie, *Babelsberg*, ist eine Anspielung auf die berühmten Filmstudios bei Berlin, wo übrigens auch Fritz Langs Film *Metropolis* entstanden ist. Die Figuren in *Babelsberg* reissen am Schluss aus der künstlichen Studiowelt aus.

DG: Vielleicht ist es ein wenig die Geschichte von Victor Frankenstein. Dieser moderne Prometheus, der einen künstlichen Menschen erschafft. Es ist das Thema des Kreators und seiner Kreatur. Das Monster fordert von seinem Schöpfer Verantwortlichkeit und Unterstützung, bevor es in verzweifelter Aggression reagiert. Es will seinen Schöpfer nicht töten, sondern ihm genauso viele seelische Schmerzen bereiten, wie es selbst empfindet.

MK: Im kinematischen Bild *Babelsberg* geht es um die Inszenierung einer Welt am Abgrund. In der dazugehörigen Fotoserie reflektieren wir den Wahnsinn dieser Arbeit, die uns vollständig erschöpft hat. Schliesslich werden wir von unseren eigenen Figuren, die wir uns für die Inszenierung ausgedacht haben, buchstäblich überrannt.

IB: Im zweiten Teil, *Flying High*, scheinen die Bilder und die menschlichen Figuren schwerelos, als ob sie ihre Schwere in den gefüllten schwarzen Säcken zurückgelassen hätten, welche die Fotoinstallation erweitern. Ohne Schwerkraft scheinen sie wie im Stich gelassen, fliegen ruhelos umher. Was stösst diesen Figuren zu?

DG: Uns interessiert nicht so sehr, was ihnen zustösst, als vielmehr ihr Zustand. Als wir an diesem Bilderzyklus arbeiteten, beschrieb ich das Bild einer Person auf der Strasse. Sie sagte, sie fühle sich derzeit im freien Fall; sie durchlebe soeben eine Trennungsphase. Dies ist eine Interpretation aus einer persönlichen Lebenssituation heraus. Auf der andern Seite ermöglicht der bodenlose Raum ja auch das Fliegen und Schweben; beides kann sehr euphorisch wirken; man denke an all die Bungee Jumper, die Fallschirmspringer oder die Gleitschirmflieger.

IB: In der letzten Episode der Serie, *Overnight*, findet auf einer Landebahn so etwas wie eine surreale Versammlung statt. Die Figuren sind selber zu Klonen geworden und bewegen sich so, als ob sie einem hyperrealistischen Albtraum entsprungen wären. Diese Serie stösst den Betrachter in einen Zustand zunehmender Ungewissheit und sprengt alle Kategorien einer bewussten Wahrnehmung.

MK: *Babelsberg* und *Flying High* ereignen sich an "Non-places". Der Ort ist aufgehoben, nicht real. Unsere Bildwelten spiegeln veräusserlichte Gedanken, Träume, Gefühle, auch Hoffnungen. *Overnight* ist beherrscht von einer irrationalen Atmosphäre. Wichtig ist, dass sich, im Unterschied zu den beiden ersten Teilen der Trilogie, das Geschehen hier in der Zivilisation abspielt. Es geht um Asphalt, die geplante Ebene, auf welcher die Menschen zusammenkommen. Aber genausogut hätten wir die Szenerie auf einer unbefahrenen Autobahn inszenieren können.

IB: Handelt es sich um digitale Fotografien oder ist die Montage der einzelnen Bilder computergeneriert? Wie viel ist reell und wie viel ist künstlich von dem, was wir sehen?

DG: Wir interessieren uns überhaupt nicht für computergenerierte Welten. Vielleicht hast du die dokumentarischen Anleihen bemerkt. Bei der Inszenierung suchten wir nach Momenten, welche den Personen eine wahrhaftige Seite abgewinnen und sie auf eine Weise zeigen, die ihnen tatsächlich entspricht. Wir waren also eher damit beschäftigt etwas von der Person freizulegen als ihr eine Rolle überzustülpen. Der Computer dient uns lediglich als ein Mittel der Komposition.

MK: Es ist fantastisch was für neue Möglichkeiten die Digitalisierung gebracht hat. Es ist verblüffend. Der „digital darkroom“ ist ein unglaubliches Werkzeug, eine Verlängerung der Fotografie und des Kinos.

IB: In der Welt der Kunst ist eure Arbeit einzigartig, da sie wie ein Diorama und zudem mittels kinematischer Bilder funktioniert, also mit Bildern, die sich langsam verwandeln. *High and Low* verhält sich den Betrachtern gegenüber distanziert: Verführung und Identifikation, typische Eigenschaften des kommerziellen Kinos, werden streng vermieden, indem der Betrachter ausserhalb der erzählerischen Entwicklung bleibt. Die Arbeit strahlt etwas Künstliches aus, was für das Publikum virtuelle Wirklichkeiten schafft.

DG: Die Kunst ist ein Umweg, über den der Traum den Weg zur Wirklichkeit wiederfindet. Ich denke, unsere Bilder führen das Publikum zur Wirklichkeit hin und nicht von ihr fort.

MK: Ja, alles andere wäre ein totales Missverständnis.

IB: Ich habe das Gefühl, dass die Narration für eure Arbeiten sehr wichtig ist; ihr spielt mit den Mechanismen der filmischen Erzählung, jedoch nur, um sie zu unterlaufen. Die Betrachter werden verführt, sie werden in das Geschehen hineingezogen, und sobald sie in diesem Netz zappeln, wird ihr Wunsch nach Verständlichkeit verweigert.

DK: Es gibt keine Story in unseren Bildern, ausser die, welche die Betrachterin oder der Betrachter darin erkennt. Du siehst ein Traumbild, dein Traumbild. Es ist wie in der Traumdeutung: Jeder muss seine Träume selber deuten, keiner kann es dir abnehmen. Erst die persönliche Deutung schafft eigentliche Bedeutung.

IB: *High and Low* entfaltet sich auf ganz besonders langsame Art und Weise, nimmt Gestalt

an Schicht um Schicht wie eine Perle. Es scheint, als ob sich das formale Bild erst beim Machen ergeben hätte und nicht zum voraus festgelegt worden wäre. Stimmt das?

MK: Ja, absolut.

IB: Die sich ergebenden Beziehungen zwischen den verschiedenen Teilen der Installation scheinen eure Denkprozesse wiederzugeben. Wie verhalten sich Fotografien, Installationen und Objekte zueinander?

DG: Ich sehe die räumliche Installation mit den Fotoserien, kinematischen Bildern und Objekten als einen Ort zum Assoziieren, Tagträumen und Nachdenken.

IB: Die Bilder haben narrative und deskriptive Züge, sind also ähnlich wie Comicstrips konstruiert...

DG: Jedes Element der Trilogie, d. h. die fotografischen und kinematischen Bilder und die Objekte, erweitert jeweils das andere: Der Kontext und damit der Gedankenraum, in welchem Bedeutungen und Deutungen möglich sind, vergrößert sich dadurch. Jedoch stehen die Bilder auch für sich alleine, die Ausdehnung der Motive spielt sich bereits im Breitformat des Bildes ab.

IB: Grossformatige Bilder geben vor, dass diese aus Distanz schnell gelesen werden können, doch beim zweiten Hinsehen haben sich eure kinematischen Bilder bereits verändert. Die Szenerien entwickeln sich stetig und sind so dicht, dass ein gründliches Betrachten viel Zeit beansprucht. Beim wiederholten Betrachten fallen einem ständig neue Dinge auf.

MK: Die Besucher sind auf sich selbst zurückgeworfen, da wir keine Storys liefern.

IB: Die Szenerien werden zu Denkräumen; sie markieren einen Wechsel von linearen Denkprozessen zu einem Denken in Rhizomen.

DG: Vielleicht ist es tatsächlich eine der Aufgaben der Kunst, uns in unserer Intuition zu bestärken und mit uns selbst zu konfrontieren.

IB: In den montierten Bildern befindet sich jede Figur im Kontext mit andern, obwohl sie alle einzeln fotografiert wurden; sie haben einander nie gesehen und untereinander nie Kontakt gehabt.

DG: Ich vergleiche die Idee der montierten Personen mit der Art der Verwendung von Hieroglyphen zum Beispiel in der chinesischen Schrift; d. h. es geht um die Montage von Zeichen in verschiedenen Kontexten. Die eigentliche Bedeutung erreicht eine Figur erst im Kontext, in dem sie integriert wird.

IB: Wie gesagt, die Bilder beinhalten narrative Elemente, sind jedoch nicht linear. Die Figuren sind zeitlich unterschiedlich miteinander vernetzt, was beim Betrachter ständig neue Interpretationen hervorruft. Die Hauptpersonen spielen verschiedene Rollen und haben gute und schlechte Eigenschaften.

MK: "The Good, the Bad and the Ugly" existiert nicht in meiner Vorstellung; ich glaube eher an den ewig möglichen Rollenwechsel und die Erfindung des eigenen Selbst.

IB: Mir scheint, eure Arbeit versucht auszuloten, wie unser Denken funktioniert. Ich glaube,

das Bewusstsein hat etwas Kubistisches, es besteht aus vielen Facetten. Wir leben heute in einem System, das Zeit und Raum ständig aufbricht, ähnlich wie beim Kubismus.

MK: Das Inszenieren verschiedener Standpunkte, d.h. verschiedener Figuren in einem Bild eröffnet Möglichkeiten für Gedankenentwürfe und Dialoge. Unsere Konzentration gilt dem Einzelnen und dessen Zusammenführung zum Gesellschaftlichen.

DG: Wir verfahren mit Zeit und Raum auf subjektive Weise: es entstehen fraktale Perspektiven. Diese Wirkung könnte man tatsächlich kubistisch nennen. Insgesamt erscheint die menschliche Wahrnehmung kubistisch.

IB: Obwohl ihr in High and Low ohne Ton arbeitet, würde mich euer Verhältnis zur Musik interessieren.

DG: Musik darf und kann alles: Die Rezeption der Musik ist nicht an den Verstand gekoppelt. Sie kann narrativ, abstrakt oder beides gleichzeitig sein, sie ist unsichtbar und durch ihre Unüberhörbarkeit von grösster Präsenz. Sie ist grenzenlos und lässt diejenigen hinter sich zurück, die ihr nicht folgen können.

MK: Mag sein, dass musikalische Elemente – wie die Ausdehnung der Klänge im Raum und die Variation eines Themas – in unseren Arbeiten visuell umgesetzt vorkommen und damit High and Low in Verwandtschaft zur Musik bringen.

IB: Eure Arbeiten orientieren sich eigentlich nicht am Kino selbst, sondern eher an der bildlichen Erfahrung in unserer mediendominierten Gesellschaft. Eure facettenreichen Installationen und elliptischen Bildwelten geben dem Betrachter gerade so viele Impulse wie nötig, damit er sich selbst Geschichten zusammenspinnen kann. Das steht ganz im Widerspruch zu den Hollywood Filmen, die dem Publikum die Bedeutungen einhämmern und es wie Schwachsinnige behandeln; die Filme verraten oft zu viel, so dass man den Ausgang ihrer Geschichten schon zum vornherein erraten kann. Eure Arbeit ist nicht darauf angelegt, sich in die Filmkultur einzubringen, sondern steht im Dialog mit der Welt der Kunst und der Geschichte der Fotografie.

MK: Filme wollen in erster Linie das Publikum verführen. Wir suchen den Dialog. Lineare Konstruktionen interessieren mich nicht.

DG: Wozu ausformulieren, was jede und jeder zur Genüge kennt und schon abermals gesehen hat. Es geht doch darum, zu denken und zu diskutieren. Eine Plotstruktur ständig zu wiederholen und wie eine Rezeptur handzuhaben ist ein rein kommerzielles Verfahren im Film.

IB: Es ist eine Stärke dieser Arbeit, dass die Betrachter über ihre eigene Wahrnehmung stolpern; die langsame Veränderung im kinematischen Bild ist im ersten Augenblick kaum wahrnehmbar, Figuren tauchen im Bild auf und verschwinden wieder; schliesslich beginnen wir an unserer eigenen körperlichen Präsenz im Raum zu zweifeln. Eure Bilder leben von der Spannung zwischen Wirklichkeit und Darstellung und zwischen Präsenz und Absenz. Wenn der Betrachter auf die Bildwelt der Installation eingeht, entsteht beinahe etwas Performatives, es entsteht eine eigenartige Kunstform, bei der die Betrachter als diskursive Elemente am Geschehen teilhaben.

DG: Die physische Präsenz des Ausstellungsbesuchers ist eine Eigenart der bildenden

Kunst. Die Betrachterin und der Betrachter werden in der Ausstellungssituation von High and Low mit einer Welt grossformatiger Bilder konfrontiert, mit Objekten im Raum und einem fließenden Bild. Sie finden sich in einer Szenerie wieder, in der sie sich selber erkennen oder in welcher sie einen Part spielen könnten.

IB: Die digitalen Bildtechniken haben unsere Wahrnehmung von Fotografie verändert: Die bearbeiteten Fotos in Zeitschriften und auf Werbeplakaten, ebenso die Filme. Und natürlich werden die gleichen Techniken der Bildproduktion in der Kunstwelt eingesetzt. Doch der komplexe Aufbau eurer Bildwelt scheint sich anders zur Realität zu verhalten.

MK: Wir versuchen, Persönliches und Gesellschaftliches in Bilder zu verwandeln. Dabei orientieren wir uns nicht nach aussen. Unsere Sicht ist vorwiegend eine innere Schau.

IB: Worauf spielt der Titel *High and Low* an?

DG: Da gibt es viele Bezüge, offensichtlichere und weniger offensichtliche.

IB: Eure Arbeit erinnert mich an Die Neue Sachlichkeit und ihre Darstellung der Dekadenz der zeitgenössischen Gesellschaft.

DG: Darüber habe ich noch nicht nachgedacht.

IB: Was ist eurer Meinung nach das Verhältnis dieser Trilogie zu den mannigfaltigen Problemen des heutigen sozialen und politischen Lebens?

MK: Wir konstruieren und erfinden Szenerien, basierend auf unterschiedlichsten Beobachtungen. In diesem Sinne eröffnen unsere Bilder Assoziationsräume und berühren dabei sicherlich auch soziale und politische Themen.

IB: Vielen Dank für das Gespräch.

DG/MK: Wir danken dir.