

Gespräch

Hans Ulrich Obrist mit Alois Mosbacher



Hans Ulrich Obrist: Und damit sind wir schon bei der allerersten Frage: Welche Rolle spielen Fotografie und Internet, also wo liegt der Ausgangspunkt der Bilder?

Alois Mosbacher: Sie spielen nur als Arbeitsweise eine Rolle, nicht für das Ergebnis. Also, es ist überhaupt nicht so wichtig, dass ich mein Bildmaterial daher beziehe. Gleichzeitig ist das natürlich ein Medium, wo ich sehe, dass man damit sehr gut arbeiten kann und vor allem gut recherchieren kann. Das ist ein Herumsurfen, also nicht nur im Internet, sondern auch um das Thema. Ich bin da so reingestoßen, das Ganze war ja nicht von vornherein geplant.

HUO: Das heißt, du bist im Internet auf diese Live-Rollenspiele gestoßen und hast das dann ...

AM: Na ja, es sind grundsätzlich zwei verschiedene Ebenen. Zum einen sind das die Computerspiele meiner Kinder, in erster Linie Rollenspiele und Strategiespiele wie *Dark Age of Camelot*. Ich kann das selber überhaupt nicht spielen, es interessiert mich auch nicht, aber natürlich gibt's sofort Verknüpfungen zu den Spielen meiner Kindheit, wie zum Beispiel den Indianerspielen – diese Lust, einfach in irgendeine Rolle zu schlüpfen, zu fliehen oder stärker zu sein ... Und das Zweite war, dass ich dann im Internet auf die Bilder gestoßen bin von diesen Live-Rollenspielen. Ich wusste am Anfang gar nicht, was das soll, wenn so bescheuerte Typen herumstehen, mit Waffen, und kämpfen. Und ich habe erst langsam verstanden, um was es da geht. Es gibt auf der ganzen Welt solche Spielvereine, die sich zu diesen Spielen treffen. Manchmal dauert das ein paar Tage lang, mit genauen Regeln, meist mittelalterliche Kampfspiele, oder es geht auch ins Fantastische wie *Herr der Ringe* oder *Star Wars*.

HUO: Da entstehen neue Communities?

AM: Ja, es entstehen neue Communities. Und es sind nicht Kinder, es sind Erwachsene. Am Anfang hat mich vor allem die Landschaft interessiert, in der die Spiele angesiedelt sind. Die Szenerie, die Action, das Spiel war überall gleich bescheuert, aber es war sofort definierbar, dass das in Finnland oder irgendwo in Deutschland oder in Amerika stattfindet. Und ich habe mir das zuerst nur so angeschaut und habe gar nicht vorgehabt, dass ich damit etwas machen könnte.

HUO: Es ist ja nicht ein Bruch mit dem, was du vorher gemacht hast. Diese narrativen Fragmente tauchen auch vorher schon in deiner Arbeit auf.

AM: Ja, das war immer schon ein Thema, Malerei auf ihre narrativen Möglichkeiten hin auszuloten, eine Sehnsucht nach Geschichten und Geschichte. Gleichzeitig sehe ich auch, wie schwierig das ist und dass das nicht wirklich gelingt. Also, im

Endeffekt gibt es in der Malerei keine Geschichte und keine Geschichten mehr. Mit diesen zwei Polen habe ich immer gearbeitet. Ich bin ausgegangen von dem Spiel und bin dann reingestoßen und spiel mit und bin jetzt gleichzeitig der Spielleiter und Spieler – ich bin Täter, ich bin Opfer, ich bin auch gleichzeitig Zuschauer, alles. Und dadurch lenke ich das Ganze, und dadurch wird das Ganze interessant. Und das treibt sich jetzt immer weiter.

HUO: Wir haben das Video angeguckt, mit diesem Protagonisten, wie heißt der?

AM: Leo.

HUO: Leo. Du sagst, dass eigentlich der rote Faden die Außenseiter sind. Und ich meine, es sind ja auch Außenseiter-Communities. Und du erwähnst dann Walden, also quasi einen Utopietext.

AM: Die Sache mit dem Wald ist eine sehr komplexe Angelegenheit. Es schwingt immer etwas Unheimliches mit. Wir kennen dieses Sujet von Grimms Märchen usw. Und der böse Wolf wird zum Beispiel mit einem rechtsradikalen Hintergrund zum »Unabomber«, zu Theodor Kaczinsky in den Wäldern Montanas. Das ist dann eine negative Utopie. Der Wald eignet sich als Bühne für Außenseiterrollen. Da gibt es einfach noch Plätze und Räume, wo man eine Parallelwelt oder eine Gegenwelt aufbauen kann. Innerhalb dieses ganzen Sujets von Wald war das auch immer da.

HUO: Es war ja auch da beim »Geisterhaus«. Da geht's ja auch um diesen Außenseiter, der diese Hütte baut.

AM: Also, es ist nicht nur der Außenseiter, es ist mir damals vor allem um Irrationalität gegangen und dass der Mensch lernen muss, damit umzugehen. Ich lebte damals am Land. Ich glaub nicht, dass diese Irrationalität oder dieser Wahnsinn am Land größer ist. Er ist nur anders gelagert. Ich wollte das an einer Architektur festmachen. Da gab es eben einen Mann, ein älterer Mann schon, der aus Abfallmaterial, illegalerweise oder wie auch immer, ein Haus gebaut hat. Das war ganz fantastisch, und es war auch sehr schön zuzuschauen, wie er das gebaut hat. Ich wollte daraus etwas machen. Dieser Mann war aber auch ein alter Nazi, und ich habe mich damals geschaut, direkt etwas damit zu machen. Ich hab dann versucht zu sehen, woran diese Irrationalität sonst noch aufhängbar ist. Ich hab dann im Wald Kinderhütten oder Fragmente von Kinderhütten gefunden, und ich hab einen ganzen Sommer lang im Wald ein großes Bild gemalt, sozusagen »gebaut«. Das hat wieder ganz neue Implikationen in die Malerei gebracht, dass ich da einfach den ganzen Sommer bau. Und wenn der Sommer aus ist, ist das Bild fertig.

HUO: Um noch kurz bei dem Utopiebegriff zu bleiben: Welcher Utopiebegriff liegt denn dem zugrunde? Es gibt ja einerseits diese »Walden'sche« Utopie, und gleichzeitig gibt es in der Gegenwart, wenn man Utopien sucht, auch eine Skepsis gegenüber dieser Idee, dass man Utopien anderen aufdrückt.

AM: Na ja, es geht nicht um ein Gegenmodell, das ich aufstelle. Ich ergreife nicht Partei für einen Protagonisten in meinem Spiel. Ich sehe einfach nur, dass in unserer Gesellschaft viele einfach nicht mitkönnen und in irgendeiner Form eine alternative Welt aufbauen müssen, in der sie leben können. Und im extremsten Fall aussteigen und im Wald ihre eigene Hütte bauen. Es ist einfach grundsätzlich so, dass diese Gesellschaft immer weniger Freiräume dafür übrig lässt. Und ich glaube, das ist ein großes Problem. Also, es ist nicht so moralisch. Ich habe einfach nur gemerkt, dass diese scheinbar romantische Landschaftsmalerei plötzlich irgendetwas auf den Punkt bringen kann, das einfach sehr aktuell ist.

HUO: Das ist etwas, was mir öfter aufgefallen ist, zum Beispiel bei deiner Winterthur-Ausstellung *Haus*, also dass du an einer großen Gruppe von Bildern arbeitest, die dann an ein Museum oder eine Galerie gehen. Es sind ja nicht nur Serien, sondern du hast immer Projekte definiert. Projekte, die größer sind als nur eine Serie von Bildern.



Geisterhaus, 1996





Hütte 1, 2003



Modell Haus, 1985

AM: Ja, und es ist ja gleichzeitig so, dass das Projekt selber das Bild neu definiert. Dass es immer ganz anders ist, wenn sozusagen so ein Bild fertig ist. Und solche Sachen wie Komposition, Stil, Bravour, Beiläufigkeit, Schlampigkeit, Genauigkeit oder alles das, was Malerei ausmacht, werden immer neu definiert. Und gerade wie ich momentan arbeite – eine sehr nervöse Art zu arbeiten. Es ist alles gleichzeitig, es treibt mich weiter, ich recherchiere ...

HUO: Es ist rastlos.

AM: Es ist rastlos. Ich hab wahnsinnig viele Ideen und weiß genau, es wäre besser, irgendetwas zu nehmen und das wirklich zu machen und sozusagen zu Ende zu führen. Jedenfalls wird da ganz neu definiert, was ich jetzt zulasse, was fertig ist und was nicht.

HUO: Also durch dieses größere Projekt ...

AM: Ja, durch dieses größere Projekt wird das Bild ganz anders definiert.

HUO: Das ist sehr interessant. Und etwas, was mir vorher noch eingefallen ist, es ist ja auch ein roter Faden, dass immer wieder das Haus bei dir auftaucht. Hat denn Architektur einen Einfluss gehabt? Also, gibt es ein Interesse für Architektur oder Architekturmodelle?

AM: Na ja, nicht wirklich. Es sind eher diese utopischen Modelle oder diese Gegenweltmodelle. Die sind ja primitivst, das ist ja nur sozusagen so definiert, dass man selbst das Haus baut, dass man selbst bestimmt, dass man verfügt, wer da reinkommt oder nicht und wie man das gestaltet. In dem Sinn hat das schon mit Architektur zu tun.

HUO: Kannst du mir ein bisschen was sagen über dieses Vorläuferprojekt, ebendieses Winterthurer Hausprojekt. Das war ja eigentlich eine Installation.

AM: In erster Linie war es ein Malereiprojekt. Verschiedene Bildgruppen haben verschiedene Funktionen übernommen, Architekturfunktionen. Und das war teilweise sehr naiv gedacht, aber dadurch hat es auch eine gewisse Wärme. Es hat diese Naivität zu sagen: Schlanke Bilder sind Säulen, und ein waagrechtes Bild ist ein Plafond drauf, und dann gibt's ein Dach. Gleichzeitig weiß ich natürlich, dass das, was ich da jetzt mach, mindestens so naiv ist, aber momentan spür ich vielleicht mehr, dass es stimmig ist und dass die politische oder soziale Komponente der Arbeit leichter kommunizierbar ist für andere.

HUO: Das führt uns auch zur Frage des Politischen. Wie siehst du denn die ethische und politische Dimension von Malerei, auch in Zusammenhang mit diesem Projekt?

AM: Na ja, ich glaube nicht, dass man damit direkt politischen Einfluss nehmen kann. Es ist eher ein gewisses Reagieren und ein Aufzeigen von Prozessen innerhalb der Gesellschaft, die einfach ablaufen, die man vielleicht darstellt und auf einen Punkt bringt. Unser Denken ist ja auch nicht nur ein logisches Denken, sondern passiert auch etwas weiter abwärts, ein bildhafteres Denken. Und es gibt, glaube ich, schon richtige Bilder oder für die jeweilige Zeit richtige Bilder, die aus der ganzen Bilderflut hochkommen. Also, dass ich mir jetzt aus dem Internet Bilder herausziehe, ist ja nicht grundsätzlich interessant. Es wird erst interessant, wenn ich Bilder auswähle und, indem ich sie auswähle, in Beziehung setze und dadurch für mich und vielleicht auch für jemand anderen zu einem gültigen Bild mache. Und ich glaube grundsätzlich an ein Bild, darum bin ich Maler: Ich glaube an die Macht eines Bildes.

HUO: Und wie findet sozusagen diese Übersetzung statt? Also von dieser Bilderflut im Internet zum dann gültigen Bild? Es gibt natürlich die Auswahl, es gibt das Editing, aber gibt es ein Archiv? Wie gehst du mit Archiven um? Werden die Bilder downgeloadet? Und die Frage, die ich mir auch stelle, ist: Spielt Zeichnung noch eine Rolle bei dieser Übersetzung? Du hast ja immer sehr viel gezeichnet.



Entrance to hell, 2005

AM: Es gibt den klassischen Begriff Skizze. Ich spreche jetzt eher von Recherche. Das ist eigentlich das Gleiche wie Skizze, aber nicht vorrangig an einem bestimmten Medium wie Zeichnung aufgehängt. Es sind auch nicht nur Bilder, sondern auch Sprache und Text, die da in die Vorbereitung einfließen. Und das ist ja überhaupt interessant, wenn du im Internet nach Bildern suchst, musst du eine sprachliche Definition eingeben. Das Erstaunliche daran ist, dass ich im Endeffekt mit den verschiedensten Begriffen sehr oft die gleichen Bilder finde. Das eigene Sprachvermögen ist begrenzt, und man fährt in seinen eigenen Bahnen.

HUO: In früheren Gesprächen, die wir hatten, und auch in früheren Interviews hast du ja sehr oft über die Bedeutung der Sprache für deine Arbeit gesprochen: dass sie sehr wichtig ist, aber gleichzeitig selten direkt in die Arbeit eingeflossen ist.

AM: Text auf einem Bild ist gleichzeitig Form, Malerei und transportiert Inhalt oder irgendeine Bedeutung. Ich hab mir immer sehr schwer getan damit. Das Problem war meistens, dass dadurch nur gut gemeinte Bilder entstanden sind.

HUO: Und gleichzeitig gibt es ja im Zusammenhang mit Sprache einen sehr intensiven Bezug zur Literatur, den du immer hattest. Das letzte Mal haben wir über Henning Mankell gesprochen. Kannst du vielleicht dazu noch ein bisschen was sagen?

AM: Na ja, ich bin kein Fachmann, ich hab manchmal Zeiten, wo ich viel lese, ziemlich wirr durcheinander. Ich lese auch gleichzeitig zwanzig Bücher, und mit vielen werde ich nicht fertig, und plötzlich sauge ich irgendetwas rein, und es fließt irgendwie in meine Arbeit ein. Ich habe ein Interesse an Geschichten, an einer Story, die einen Anfang hat und die eine Entwicklung hat und die ein Ende hat, ein schreckliches oder ein gutes Ende, und die man nachvollziehen kann. Also, ich will nicht Story und Bild zusammenführen, das sind einfach zwei Bereiche, aber manchmal berühren sie sich einfach.

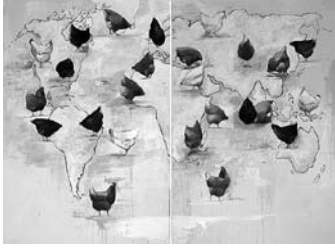
HUO: Während du an diesen Bildern gearbeitet hast, hast du auch viel Mankell gelesen. Und da hab ich mich gefragt, ob es da wohl einen Bezug gibt ...

AM: Ja, ich weiß nicht, ob dieser Wallander so großartige Literatur ist. Es ist ein gewisser Sog, wenn man das liest. Es ist gleich die bescheuerte Alltäglichkeit dieser schwedischen Provinz. Was mir gefallen hat, ist, dass es als Kriminalstory angelegt ist. Tatsächlich geht es aber nicht um die Kriminalstory. Es geht um diese Stimmung, dass etwas geschehen kann und muss. Und dass es interessant wäre, sich vorzustellen, dass auch auf dem Bild etwas geschehen kann oder auf dem nächsten Bild.

HUO: Es geht ja bei Wallander auch um diese Verkettung. Also mir ist aufgefallen, dass es zum Beispiel in *Hunde von Riga* eine Verkettung von Umständen gibt, und Mankell sagte einmal in einem Gespräch – und vielleicht gibt es ja da auch einen Bezug zu deiner neuen Reihe –, dass nicht der Mensch a priori böse ist, sondern dass es diese Umstände sind, die zu so einer Verquickung führen, aber das ist natürlich sehr allgemein.

AM: Ja, aber mir fehlt sozusagen dieser moralische Zeigefinger, der mir bei Mankell auch auf die Nerven geht. Das will ich eigentlich nicht transportieren. Es ist nicht so, dass ich sage, diese Bilder haben diesen oder jenen Zweck, um irgendwohin zu führen, zu einer Moral oder so etwas. Das haben sie nicht. Das können Bilder nicht – oder nur beschränkt. Und das ist vielleicht auch mein Misstrauen in die Sprache.

HUO: Ja, das ist sehr interessant, aber das ist ein Unterschied zu Mankell. Das ist wichtig. Etwas anderes, was mir vorher im Zusammenhang mit dem Internet noch eingefallen ist: Du suchst diese verschiedenen Bilder und diese Text-Bild-Relation. Wie ist es mit dem Archiv? Mich interessiert das immer sehr im Zusammenhang mit Malerei – der Bilderfundus, das Archiv, aus dem etwas hervorgeht. Bei Gerhard Richter gibt es diesen Atlas. Hast du durch das Internet, auf deinem Computer, so eine Art von Atlas?



Atlas, 1997



»Thürnthal«, Limned Lily, Galerie
Turske & Turske, Zürich 1988

AM: Schon. Ja.

HUO: Wie ist das geordnet, und wie funktioniert dieser Atlas?

AM: Na ja, es ist nicht immer so zielgerichtet, was ich da suche. Und es ist ja auch nicht so, dass ich von vornherein alles verwenden kann, was ich gefunden habe oder was ich sehe. Es ist oft sehr spontan: Das interessiert mich, also drücke ich den Knopf, und dann ist es einmal gespeichert. Das Archiv ist natürlich viel größer und umfangreicher als das eigentliche Projekt. Und das Archiv, das birgt natürlich auch schon Material für Arbeit, die ich erst viel später angehe oder auch nie, an der aber mein Interesse geweckt ist. Und ich habe immer, auch schon in den 80er Jahren, eine gewisse lexikalische Malerei betrieben – die Vorstellung, dass ich alles verwenden und alles malen kann.

HUO: Ja, so ist ja diese Frage nach dem Atlas entstanden. In deinem Katalog zum Palais Lichtenstein gibt es ja einen gezeichneten Atlas ...

AM: Die Geografie als gewisse Ortsbestimmung: Wo was ist, wo man selber ist oder wo irgendetwas passieren kann, das hat mich immer interessiert. Und dass der Ort selber schon sehr viel bestimmt. Und dass es vielleicht nicht immer um das »Was« geht.

HUO: Das trifft auch in starkem Ausmaß auf deine Ausstellung zu, die ich damals in Zürich gesehen habe, wo du diese Objekte gezeigt hast, ich glaube, das war »Thürnthal«. Da ging es ja auch ganz klar um eine Ortsbezeichnung, oder? Um einen Ort.

AM: Na ja, da geht es darum, einen gewissen Ort zu durchschreiten – das war fast ein religiöser Moment. Es ging darum, wie man eine gewisse Strecke zurücklegt. Die Strecke ist durch die einzelnen Streckenabschnitte, also durch viele einzelne Orte, unterteilt worden ...

HUO: Also wie eine Vermessung?

AM: Wie eine Vermessung, ja. Auch die Walker in den jetzigen Waldbildern haben eine ähnliche Funktion.

HUO: Und der Walker ist die männliche Rolle, sagst du?

AM: Ja, aber in meiner Geschichte gibt es keine wirkliche Logik einer durchgehenden Story. Es ist eher wie ein Videospiele. Ich glaube, dass Videospiele die Narration, das Geschichtenerzählen irrsinnig verändert haben, für uns vielleicht noch nicht, aber meine Kinder können damit umgehen. Die Struktur einer Geschichte läuft nicht mehr linear ab, sondern du bestimmst und kannst selber mitwirken. Du musst gewisse Level erfüllen, und dann wird eine ganz andere Geschichte daraus.

HUO: Also wie der Spaziergänger, der eben sagt, jetzt links oder rechts oder oben oder unten ...

AM: Ja. Und es erscheint vielleicht eigenartig, dass ich gleichzeitig so ein klassisches Medium, also Malerei, benütze, um solche Sachen darzustellen. Aber das ist vielleicht auch wieder das Bedürfnis, dass sich solche Phänomene an Bildern aufhängen, an gültigeren Bildern aufhängen.

HUO: Aber beim Fernsehen war es ja auch so. Als dieses erfunden wurde, wurde ja das Radio nicht obsolet, sondern man hat das Radio neu erfunden. Und man kann ja auch sagen: Für das Internet erfindest du die Malerei neu.

AM: Ich denke, meine Figuren und die einzelnen Bildgruppen sind sehr funktional angelegt. Sie haben bestimmte Eigenschaften, die aufeinander einwirken können, und dadurch kann eine Story entstehen.

HUO: Und du sagst, die Story, die Geschichte, muss man sich erst erkämpfen, Level um Level, wie in einem Videospiele, es gibt keine vorgegebene Richtung.

AM: Ja, eben. Es gibt keine vorgegebene Richtung. Die Story ist nicht linear. Du kannst überall einsteigen. Und dadurch wird das immer eine andere Geschichte, die du selber erst machst. Wenn man zwei Bilder nebeneinander sieht, schafft das



Whichway, 2003



Railway, 2004



Müll, 2003

schon eine Beziehung, bei drei Bildern wird es sozusagen komplizierter, und die mögliche Story wird komplexer.

HUO: Und welche Rolle spielt denn der Betrachter in diesem Spiel oder in dieser Geschichte? Weil es ja diese Diskussion gibt, ausgehend von Duchamp, dass der Betrachter mindestens die Hälfte der Arbeit tut. Wie siehst du den Betrachter?

AM: Der Betrachter spielt mit in der Geschichte und wird in das Bild hineingenommen. Schau, zum Beispiel gibt's da diese Hinweise, die direkt auf den Betrachter zielen: »Warte hier auf mich!« oder »leave the main road«... aber es ist natürlich auch eine grundsätzliche Eigenschaft von Malerei, von einem guten Bild, dass der Betrachter reinspringen kann, das war immer so. Außerdem gibt es diese Porträts, diese Leos, die als Identifikationsfigur funktionieren und die wie ein Spiegel sind, der den Betrachter in das Bild nimmt und ihm eine Rolle zuweist. Es gibt natürlich im Extremfall eine Täterrolle und eine Opferrolle – diese Rollen fluktuieren dauernd. Du kannst dich immer neu definieren.

HUO: Sind die Leos eigentlich reale Figuren?

AM: Es gibt da eine reale Person als Hintergrund, und ich hab auch diesen wirklichen Leo als Modell genommen und fotografiert. Ich bin mit ihm wirklich in den Wald gegangen, aber das Ganze hat irgendwie nicht funktioniert. So habe ich dann anonyme Männer, meist jüngere, fotografiert und gefilmt – aber im städtischen Umfeld, wie sie aus der U-Bahn kommen usw. Erst auf dem gemalten Bild habe ich diese Figuren in den Wald gestellt. Das ist jetzt die Serie der »Walker«. Um sie zu vereinheitlichen, habe ich jedem Walker eine Schirmmütze aufgesetzt.

HUO: Welche Rolle spielt denn der Zufall in dem Spiel?

AM: Der Zufall ist natürlich immer da, das Ganze könnte implodieren und ganz anders ausschauen, dieses Spiel ist ja so ein Art Metaspiel, und es funktioniert ja auch nicht wirklich. Die Story dient ja in erster Linie dazu, Bilder und Malerei zu entwickeln und überhaupt Bilder zu kreieren. Und wo ich sofort weiß, wenn ich wieder ein neues Element einbringe, dann passiert irgendwas in dem ganzen Gefüge, und das ist sozusagen wie ein strategisches Spiel, es ist wie ein Krimi. Im Endeffekt wird die Malerei ständig neu definiert. Und ich weiß auch nicht, wie das in der Ausstellung aussieht, wie das lesbar ist und wie es rüberkommt. Also, ich packe immer mehr rein, und vielleicht denkt man sich: Das auch noch? Also wo soll das jetzt ...? Also, jetzt ist er total durchgeknallt! Es ist also ...

HUO: Es ist ein sehr offenes System.

AM: Es ist ein offenes System. Gleichzeitig ist es auch ein sehr folgerichtiges System. Zum Beispiel die neueste Bildidee mit dem »Müll«. Ich bin zufällig auf dieses Sujet gekommen und sehe dann, dass das stimmig ist.

HUO: Zum Müll ... Ich hab ziemlich viel gelesen in letzter Zeit, von Mike Davis über Stadt oder von Bruce Sterling über die Zukunft und das Morgen. Da geht es sehr stark um den Begriff des Postapokalyptischen. Und diese Idee mit den kaputten Computern, was du hier auflistest, die alten Gefrierschränke, die rostigen Kinderfahrräder ... ist es postapokalyptisch?

AM: Es ist eine Realität, dass einfach Sachen in den Wald geschmissen werden. Dann gibt's andere, die den Müll nutzen und vielleicht auch aus Armut noch brauchen können. Oder diejenigen, die aufgrund einer bestimmten Ideologie aus diesem Müll ihre Welt aufbauen. Die sozialpolitische Implikation besteht darin, dass Leute an den gesellschaftlichen Rand gedrängt werden oder auch selber aussteigen. Und es braucht Nischen. Diese Nischen findet man auch auf der Müllhalde und nicht nur im bildhaften Sinn. Aber diese Müllgeschichte war von vornherein nicht geplant.

HUO: Es gibt bei diesem ganzen Zyklus, bei dieser sehr offenen Gruppe von Bildern, also keinen Masterplan, dem du folgst, sondern es gibt das Unvorhergesehene, die Überraschung ...



Investigators, 2002

AM: Ja. Ich meine, der wird langsam. Der Plan strukturiert sich in der Arbeit. Jetzt bin ich ja schon zwei Jahre dabei. Und natürlich weiß ich jetzt schon viel mehr und treibe das sehr gezielt weiter. Aber natürlich gibt es Unvorhergesehenes und Sachen, also ... hoffentlich immer noch genug, die noch reinkommen, bis ich sage, jetzt ist es zu Ende, und dann interessiert mich vielleicht wieder was Neues oder ein anderer Aspekt von dem Ganzen.

HUO: In dem kurzen Text, den du mir vorher gezeigt hast, ist die »Investigation« angesprochen, und du definierst sie hier als eine Ermittlung, als einen kriminalistischen Blick auf die Malerei.

AM: Na ja, ich meine, das ist ein bisschen neckisch gesagt. Es gibt ein Bild in dieser Serie mit dem Titel »Investigators«, das drei Männer zeigt, die am Waldboden etwas suchen, und diese Szene bekommt natürlich sofort einen kriminalistischen Touch. Und man kann sich eine Krimihandlung denken, und dann gibt es einen Täter, ein Opfer und vielleicht die Aufklärung eines Geschehens oder Verbrechens. Aber diese Krimihandlung kann ja nicht die Essenz des Bildes sein, und so muss ich den Blick auf die Malerei, auf das Medium selber lenken. Es geht von einer Bildszenerie eine bestimmte Faszination aus, die zuallererst sehr formal definiert ist. Und verschiedene mögliche Szenerien geben verschiedene malerische Möglichkeiten und Vorlieben. Ein Walker im Wald: Wer ist er? Geht er am Sonntagnachmittag spazieren? Geht er Schwammerln suchen? Passiert ihm was? Hat er Böses im Schilde? Die Handlung wird immer neu definiert, aber noch mehr wird dadurch die Malerei definiert.

Mich fasziniert die Vorstellung, als impressionistischer Maler diese Orte aufzusuchen und das zu malen, diese unbedarfte Landschaft zu malen. Wo vorher möglicherweise ein Verbrechen geschehen ist. Und dieser Malerwinkel, diese schöne Position, dieses schöne Sujet, dieser Ort, wird plötzlich zum Tatort. Es geht nicht darum, dass da wirklich was passiert ist und was passiert ist, sondern allein darum, dass ein Ort anders definiert wird. Und dadurch auch innerhalb der Malerei anders definiert wird. Also, das ist, glaube ich, eher das, was es für mich als Maler oder als Malerei interessant macht.

HUO: Aber das führt uns auch zur Frage der Geografie zurück. Und da wollte ich dich vorher schon etwas fragen, aber da sind wir dann abgeschweift. Zur Geografie: Das sind ja oftmals reale Orte, also eben Thürntal oder Haslach, die auch geografisch eine Rolle spielten. Und hier geht es ja um – wenn man so will – Orte aus dem Internet. Gehst du diesen virtuellen Orten dann nach? Suchst du sie real auf?

AM: Wenn man eine Landschaft oder einen Ort sieht, weiß man immer ungefähr, wo dieser Ort sein könnte. Also, man spürt es. Man hat durch Erfahrungen, durch Bilder, die man im Kopf hat, und Vergleiche gelernt, dass das in Sibirien ist oder so. Für meine Arbeit hat das keine so große Bedeutung. Die spezifischen Orte, in denen eine mögliche Handlung angesiedelt ist, sind meist ein Konstrukt, oft auch eine Mischung aus realen, mir bekannten Plätzen und anonymen Fotos. Der Ort ist quasi Bildhintergrund und wird als Malerei und durch Malerei erst zu meinem Bild. Das Bild, bei dem z. B. der Ausgangspunkt ein privates Foto im Netz ist, ein Foto von einer mir vollkommen unbekannt Person, wird durch den Prozess der Malerei auf eine ganz andere Ebene und in eine ganz andere Umgebung gestellt. Da gibt es die Bildergruppe »Akemi im Wald«. Als Ausgangspunkt gab es fünf, sechs Fotos auf einer privaten Homepage. Und durch diese fünf Bilder weiß man schon sehr viel: Da ist ein japanisches oder koreanisches, jedenfalls asiatischstämmiges Mädchen, wahrscheinlich lebt sie in Amerika. Sie hat einen Freund, der heißt Michael, und vor zwei Jahren sind sie spazieren gegangen, wahrscheinlich in einem Wald in Kalifornien. Sie haben sich gegenseitig fotografiert, wie sie ein Feuer machen und dann einen Marshmallow rösten. Aus dieser kleinen Episode



Akemi cooking, 2003



Akemi mit Hase, 2003

mache ich nun meine eigene Geschichte, die aber auch nicht wirklich mehr erzählt. Also: Ist es das jetzt? Gibt es eine Handlung in der Malerei?

HUO: Gibt es eigentlich malereiimmanente Einflüsse oder Auslöser für deine Arbeit? Weil wir haben ja sehr viel jetzt über Internet gesprochen und über Material, das du dort findest, aber gibt es malereiimmanente Bezüge?

AM: Wenn man aus dem Internet Bilder herunterlädt, so sind es digitale Bilder. Das heißt, sie sind genau berechnet, mit einer begrenzten Anzahl von Farben, einer bestimmten Helligkeitsverteilung usw. Und man kann sich das in Photoshop anschauen in Kurven und Diagrammen und gesonderten Farbkanälen. Die Bilder sind Rechenoperationen, und es hat schon eine gewisse Faszination auf mich ausgeübt, dass man Bilder mathematisch so zerlegen kann. Und das hat vielleicht aus diesem primitiven und naiven Staunen heraus auch Einfluss gehabt auf meine Malerei: Wie viel Helligkeit? Wie viel Dunkelheit? Das gemalte Bild hat im Gegensatz dazu ja ein sehr begrenztes Farbspektrum, aber es ist trotzdem unendlich.

HUO: Was mir vorhin noch eingefallen ist, ist dieses Buch von Pierre Bourdieu und Luc Boltanski und anderen aus den 60er Jahren, Eine illegitime Kunst, wo sich auch diese Frage stellt von High and Low im Sinne der Quellen.

AM: Na ja, das spielt eigentlich keine Rolle bei mir. Also, die Bilder sind entweder für mich benutzbar und wahr oder nicht. Also, dieses Problem habe ich gar nicht.

HUO: Also, alles kann eine Quelle sein?

AM: Alles kann eine Quelle sein. Und ich unterscheide da auch gar nicht. Und ich habe da auch keine Skrupel, da irgendwas zu übernehmen, ob aus dem Museum oder dem Fernseher, oder irgendetwas zu klauen und zu verwenden.

HUO: Eine Frage hab ich noch. Eigentlich ist das die Frage, die in all meinen Interviews immer auftaucht. Und das ist die Frage nach den nicht realisierten Projekten. Wir haben jetzt viel über deine realisierten Projekte gesprochen, über dieses Projekt, it's about to be realized ... also was jetzt gerade realisiert wird; ich wollte dich fragen, ob es nicht realisierte Projekte gibt, utopische Projekte, Projekte, die zu groß waren, Projekte, die abgebrochen wurden, also die umgebauten Straßen oder die nicht gebauten Projekte, die nicht gemalten Bilder.

AM: Ja. Das gibt es natürlich auch. Es gibt in dem ganzen Archiv, von dem wir vorher gesprochen haben, viele Sachen, die ich nur kurz ausgelotet habe, aber dann aus irgendeinem Grund gelassen hab. Und manchmal denke ich mir, es ist vielleicht nur so, dass es rasten muss. Auch über Jahre. Bis man vielleicht wieder darauf stößt und hartnäckig genug ist, das zu definieren; oder es fehlt vielleicht nur ein kleiner Sprung oder diese kleine Bewegung, wie nur den Kopf zu neigen, um einen anderen Blickwinkel auf das zu werfen – dass es plötzlich richtig ist. Es geht immer darum, dass man auch das Gefühl haben muss, das stimmt jetzt. Und die Frage ist immer, wie man dazu kommt. Und es ist auch der richtige Zeitpunkt entscheidend, wann man das dann macht. Aber ich hab grundsätzlich nicht Angst, dass mir die Ideen ausgehen könnten. Es gibt natürlich auch Phasen, wo man produktiv ist, wo auch wirklich etwas entsteht ...

HUO: Wie jetzt, es ist eine enorm produktive Phase ...

AM: Ja. Und andere Phasen, das geht auch über Jahre, zwei Jahre oder auch länger, wo scheinbar kein Ergebnis da ist und die Recherche im Vordergrund steht. Manchmal stimmt der Zeitpunkt nicht, um ein Sujet oder ein Thema oder ein Bild festzumachen.

HUO: Das ist eine Frage des Timings?

AM: ... des Timings, ja. Und manchmal geht das einfach sofort, und es ist ja erstaunlich, dass ein Ergebnis, für das man sehr lange herumgekämpft hat, gar nicht so weit von der allerersten Intention entfernt ist. Die Sprünge, die man machen muss, sind oft sehr minimal, aber doch so entscheidend.