

Ulrich Wegenast

Einführung: Phantom Horizons – Videos und Animationen zu Räumen jenseits der Konstruktion und Illusion

10.04.2019

Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Animationsfreunde,

ich freue mich, ein paar Sätze zu „Phantom Horizons“ zu sagen, einer Ausstellung mit Videos und Animation zu Räumen jenseits der Konstruktion und Illusion.

Robert Seidel, geboren 1977 in Jena, gehört zu den profiliertesten experimentellen Animationsfilmern in Deutschland. Seine abstrakten, oft auf organischen Materialien basierenden Filme verlassen die Kinoleinwand und erweitern den architektonischen Raum. Sie lassen sich besser als filmische Skulpturen begreifen. Nach seinem Mediendesign Studium an der Bauhaus Universität Weimar realisierte er zahlreiche experimentelle Videos, Installationen und Projectionmappings, die im öffentlichen Raum, aber auch in vielen Museen und Ausstellungshäusern wie LACMA Los Angeles, Royal Museum of Fine Arts Antwerp, ZKM Karlsruhe oder dem Nabe Art Center Seoul gezeigt wurden. Neben dem Ausstellungskontext werden seine Arbeiten weltweit auf Festivals gezeigt und erhielten dafür zahlreiche Preise.

Seit vielen Jahren arbeitet Seidel auch als Kurator und besticht mit einer präzisen Auswahl von Filmen und Videos, die in einem unsichtbaren Dialog mit seinen eigenen Arbeiten stehen. Von 2015 bis 2017 realisierte er die Reihe „Phantom Horizons“ für das Künstlerhaus Bethanien in Berlin. Die hier gezeigten Filme und Videos sind eine Auswahl aus der besagten Ausstellung, und die erstmalige Möglichkeit, die Arbeiten zeitgleich zu sichten und in Beziehung zu setzen. Im Zentrum seiner kuratorischen Überlegungen stand die Frage nach der Gültigkeit der Zentralperspektive als europäisches Konstrukt der Aufklärung. Vielleicht handelt es sich um einen der großen Irrtümer des Humanismus und der europäischen Geisteswissenschaft ausgerechnet die Zentralperspektive als wesentliches darstellerisches Motiv der Aufklärung zu verstehen! Wieso ausgerechnet eine virtuelle Raumkonstruktion, die auf Illusion und Manipulation unseres optischen Apparats basiert, in das Zentrum einer nach Wahrheit und Transparenz suchenden Epoche gestellt wurde, erschließt sich bis heute nicht und ist Teil des Narrativs der Moderne von „absoluter Wahrheit“. Sicherlich geht mit der Idee der Zentralperspektive, wie sie von Filippo Brunelleschi entwickelt wurde, eine profunde, auf naturwissenschaftliche Parameter gestützte Berechnung einher. Doch führen diese Berechnungen wie bei den heutigen mathematischen Algorithmen nicht per se zu einer unabhängigen Wahrheitsfindung. Schon der strukturelle Film im Gefolge von Walter Benjamins und Theodor W. Adornos Medienreflexion hielt derartige Konstruktionen für suspekt. Die Postmoderne dekonstruierte die Vorstellung einer visuellen Wahrhaftigkeit zur Gänze und überführte Konstruktion und Zeichenhaftigkeit ins Reich des Spiels – mit allen Risiken und Nebenwirkungen, die wir heute im Zeitalter der alternativen Fakten erleben.

Robert Seidels Ausstellung „Phantom Horizons“ greift diese Fragestellung auf, in dem er die Animation und Simulation mit ihrer Wirkmächtigkeit ins Zentrum der Untersuchung stellt. Wie kein anderes Medium ist die Animation ein Medium der Illusion und gleichzeitig, wie z.B. momentan bei der Künstlergruppe Forensic Architecture, ein Instrument der Aufklärung. Viele Arbeiten, die jedoch hier vorgestellt werden, haben gar nicht den Anspruch auf Wahrhaftigkeit, sondern sind gleichermaßen universell und persönlich. Sie hinterfragen jedoch allesamt unsere seit der Renaissance und der Zeit des Hollywoodkinos eingeübten Sehgewohnheiten. Anhand von drei Beispielen aus den 16 Arbeiten, möchte ich kurz versuchen, den kuratorischen Ansatz von Robert Seidel zu illustrieren.

Anouk de Clerq's schwarz-weiße animierte Videoarbeit „Buildings“ lebt vom Spiel mit der Perspektive und dem virtuos-simuliertem Umgang mit Licht. Die computergenerierten Räume leben vom Spiel von Innen und Außen. Das Innen entsteht nahezu ausschließlich durch den virtuellen Lichteinfall von außen. Bewegtes Licht erkundet den ansonsten nicht definierten Innenraum und irritiert gleichzeitig unsere Wahrnehmung. Diese spielerische Studie zur kybernetischen Architektur, die oft wie dreidimensionale Barcodes anmutet, macht deutlich wie leicht unser optischer Apparat zu manipulieren ist, durch die Sehnsucht nach räumlichem Sehen.

Wie Anouk de Clerq erzeugt die französische Künstlerin Sabrina Ratté in ihrem Video „Visites Possibles“ synthetische Räume – jedoch auf eine ganz andere Art und Weise und mit vollkommen unterschiedlichen Resultaten. Ihr animiertes Video wirkt so, als wäre es aus den ersten Videomischpulten der 1970er entsprungen und irritiert und fasziniert den Betrachter mit einer flickernden Farbwirkung. Ihre künstlichen Räume sind auf einem horizontalen Balken angeordnet, der stetig in Bewegung ist, und Platz für neue Bildfindungen und Raumkonzepte ermöglicht. Der Betrachter springt ständig zwischen den dominanten Mustern der Zweidimensionalität, die an Farbfeldmalerei erinnern, und den minimalistischen Raumkonstruktionen hin und her. Dabei wird deutlich, wie schnell die menschliche Wahrnehmung zwischen Zwei- und Dreidimensionalität changieren kann. Wie in de Clerqs elektronischen Räumen, finden sich in Rattés Video Orte der digitalen Einsamkeit, die für sich autonom stehen und keine menschliche Interaktion benötigen. Es sind digital konstruierte, hermetische Räume von abweisender Schönheit, die sich der Repräsentation und Narration entziehen.

In Volker Schlechts kurzen AnimaDok „kaputt“ geht es wiederum um ganz konkrete soziale Räume, die sich auf historische Situationen beziehen. In diesem Fall geht es um ein Frauengefängnis in der DDR, das nicht nur Ort der Verwahrung und Isolation war, sondern auch Ort der Produktion – in diesem Fall u.a. für Produkte der Firma IKEA. Trotz des hohen Abstraktionsgrad der Animation werden die Orte des Schreckens durch das Voice Over der Opfer und die minimale Bildgestaltung und Farbgebung sehr real und entfalten ihre ursprüngliche Intention der Einschüchterung. „kaputt“ gewann im Jahr 2016 den Grand Prix des Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart.

Alle drei Beispiele zeigen, wie unterschiedliche die Produktion von Raum im Animationsfilm jenseits der Zentralperspektive und der klassischen Dreidimensionalität sein kann. In der 16-teiligen Videoausstellung „Phantoms Horizon“ erkunden die Besucherinnen und Besucher soziale und mentale Orte, Wahrnehmungsräume und flüssige Architekturen, die hoffentlich – ganz im Sinne von Expanded Animation – ihre und seine Vorstellung von Raum und Ort erweitern und inspirieren, über unser eigenes, meist begrenztes Raumverständnis nachzudenken.

Wie in den letzten Jahren obliegt mir das freundliche Ritual allen Beteiligten zu danken, die diese wunderbare Ausstellung ermöglicht haben. Zuallererst dem Kurator Robert Seidel, dann dem Leiter der Galerie b Hannes Auer und dem gesamten Team der Stadtbibliothek Stuttgart – insbesondere Stefanie Birzele. Einen Riesendank geht auch an mein Team vom ITFS, das momentan wieder rund um die Uhr das kommende 26. Trickfilm-Festival vorbereitet, das am 30. April starten wird. Hier möchte ich besonders Christine Schäfer hervorheben, die sich neben sehr vielen anderen Dingen, um die Filme sowie die FSK-Prüfungen gekümmert hat. Zu guter Letzt möchte ich mich bei den Künstlerinnen und Künstlern bedanken, die für einen minimalen Betrag ihre Videos und Animationen zur Verfügung gestellt haben. Für alle, die mehr über die Ausstellung und das Konzept erfahren wollen, empfehle ich das Kuratorengespräch mit Robert Seidel während des Trickfilm-Festivals am 3. Mai um 17 Uhr. Ihnen allen wünsche ich weiterhin spannende Erlebnisse und Perspektiven bei der Videoausstellung „Phantom Horizons“, gute Gespräche und einen schönen Abend!