

BILDER IM KOPF? MEDIALES MUSÉE IMAGINAIRE!

Wenn man von Beverly Hills Richtung Bakersfield fährt, stösst man auf eine Abzweigung, dreimal so breit wie die Hauptstrasse, die vor den Toren der Universal-Studios endet. Die Ansammlung von Hallen und potemkinschen Bauten ist die Heimat jener Film-Berühmtheiten, die einem oftmals vertrauter sind als die eigenen Nachbarn. Hier wird an einer artifiziellen Realität laboriert, die durch ihre universelle Präsenz in Kino, Fernsehen und Zeitungen unsere Wahrnehmung der eigenen Lebenswelt entscheidend beeinflusst, und den Gradmesser für die Rezeption dessen, was authentisch und fiktiv ist, nachhaltig zugunsten des Künstlichen verschoben hat.

Besonders zu empfehlen ist die Halle mit den «special effects». Auf drei Bühnen wird den Besuchern erläutert, wie die Zelluloid Künstler in kleinen stickigen Studios abenteuerliche Welten simulieren - ein Gang durch die Geschichte der medialen Konstruktion. Speziell die Rekonstruktion einer Sequenz aus dem Hitchcock-Film «Saboteur» (1942) ist beeindruckend. Dies nicht wegen der Handlung, sondern aufgrund der Offenlegung von Konstruktionszuständen. Einige Besucher des Studios werden nämlich auf die Bühne gebeten, um als temporäre Leinwandstars das Hitchcock'sche Spektakel, das die meisten bereits im «Original» kennen, wieder auferstehen zu lassen. So kommt das Publikum zu einer eigenartigen Vorstellung: Einerseits wird das Original des grossen Regisseurs auf der Bühne von Laien imitiert, andererseits wird diese Imitation filmisch fachgerecht bearbeitet und direkt auf eine Grossleinwand in den Saal übertragen. Analog dem in der Videokunst gängigen «closed circuit» entsteht damit, ohne dass es Absicht wäre, ein Nebeneinander von drei medialen Aggregatzuständen: die Bilder im Kopf, das Bühnenspiel und die daraus destillierte Video-Direktübertragung.

Diese Aufführung weist frappante Analogien zur künstlerischen Strategie auf, die das Werk von Teresa Hubbard und Alexander Birchler bestimmt. Der Kult um die medialen Bilder - in Hollywood affirmativ zelebriert - erfährt in ihren Installationen, Videos und Fotoserien eine reflexive, vielschichtige und äusserst differenzierte Dekonstruktion. Ähnlich wie Hitchcock¹ befassen sich Hubbard und Birchler mit der trügerischen Oberfläche des Alltäglichen - sei es in der wirklichen oder in der medialen Realität. Sie

analysieren und reflektieren ihren eigenen Blick und damit gewissermassen auch unsere Wahrnehmung. Dass sich ob der aktuellen Vermischung und Überlagerung der Bildquellen auch kunstimmanente,² historiographische³ und museologische Referenzen einstellen, liegt in der Natur der Sache und ist Absicht zugleich - das Werk von Hubbard und Birchler ist ein hintergründiges Verwirrspiel mit unserem medialen «Musée imaginaire», testet mit präziser Schärfe die Tiefe und die Muster unserer Rezeption. Am deutlichsten zeigt sich diese Qualität in «Falling Down» (1996) und «Desert Song» (1997), den beiden jüngsten Arbeiten. «Falling Down» ist eine Serie von acht Fotos, die jeweils im Vordergrund den fragmentarischen Körper - zwischen Knie und Bauch - eines Mannes oder einer Frau zeigen. Durch das systematische Weglassen der Köpfe fokussiert der Blick auf die Geste, die Körper werden entpersonalisiert. Die Künstler fungieren in «Falling Down» wie auch in den meisten anderen Werken zwar als Protagonisten der Bildgeschichten, aber ihre Biografie ist unwesentlich für die Rezeption der Bilder. Sie tragen alltägliche Kleider, bewegen sich vor einem alltäglichen Hintergrund, erleben die alltägliche Situation des kleinen Unglücks: sie besetzen die Rolle der prototypischen Unglücksraben, denen die Tasse aus den Händen gleitet, das Geld zwischen den Fingern zerrinnt, der Ball aus der Fanghand rutscht und verwandeln sich in diesem Sinne zu menschlichen Archetypen.

Verstärkt wird dieser Effekt der motivischen Überhöhung mittels einer ausgeklügelten, mehrschichtigen Inszenierung, die sich auf allen Fotos wiederholt. «Falling Down» weist, physisch gesprochen, drei sich deutlich unterscheidende Bildebenen auf: das fallende Objekt (Geld, Schuhe, Ball, Tasse, Brotlaib, Buch) im Vordergrund, einen situativen Hintergrund (Busbahnhof, Campingplatz, Hotelzimmer, Küche / Kantine, Lebensmittelgeschäft, Bibliothek), dazwischen die Akteure. Obwohl die drei Ebenen eine motivisch-narrative Kohärenz besitzen, lassen sich die Fotos bei genauerem Betrachten als präzise konstruiertes Nebeneinander unterschiedlicher Realitäten dingfest machen. Tatsächlich wurde der Hintergrund, welcher das jeweilige Szenario räumlich situiert, separat fotografiert und in einem Theater am Yukon Arts Center (Kanada) von hinten auf eine Leinwand projiziert. Die fallenden Objekte im Vordergrund sind hingegen gewissermassen Trompe-l'œil-Requisiten. Durch einen durchsichtigen Faden oder eine

unsichtbare Stütze mit dem Boden oder der Decke des Theaters verbunden, täuschen sie Gravitationswirkung vor, hängen aber in Wirklichkeit starr in der Luft. Erst wenn diese artifizielle Versuchsanordnung aufgebaut ist, gesellen sich die Akteure hinzu, um mit theatralischer Gestik den Moment des Unglücks nachzustellen. Diese mehrschichtige Bildkonstellation wird fotografisch festgehalten, verleiht «Falling Down» jenen spezifischen Charakter des eingefrorenen Momentums, des stillstehenden, laufenden Bildes und vereinigt damit sowohl Fotografie wie Film und Theater.⁴ Obwohl die Bildkonstrukte von Hubbard und Birchler eine Geschichte schildern, die so in Tat und Wahrheit nicht stattgefunden hat, eignet ihnen eine seltsame, symbolhafte Glaubwürdigkeit,⁵ welche die herkömmliche Schnappschussfotografie, trotz offenkundiger Authentizität, kaum je einzufangen im Stande ist. Die Konstruktion von medialer Authentizität - ob auf der Bühne, im Film oder auch in der Kunst - basiert grundsätzlich auf mimetischen Rollenspielen, ritualisierten Exerzitien, Maskeraden und neuerdings auf digitalen Simulationen.⁶ Wie schon bei «Falling Down» so eignen sich Hubbard und Birchler auch in anderen Werken diese medialen Konstruktionstechniken an, um sie quasi in einem Akt der doppelten Simulation zu dekonstruieren. Während die Fotoserie «Falling Asleep ... Waking Up ... » (1994) die Künstler in gestisch-stummer Erstarrung unter Wachsmasken zeigt, quasi jenen lidschlagkurzen Moment des Übergangs zwischen Bewusstsein und Unterbewusstsein sichtbar macht,⁷ betont «Desert Song» den ritualisierten Konditionierungsprozess posenhafter Gesten. Im Zentrum des Werks steht das Üben eines Standardtänzerpaares. Vier Monitore zeigen eine in Realität vierminütige, im Werk aber deutlich verlangsamte Sequenz der stetig wiederholten Bewegungsabläufe eines Paares beim Perfektionieren des Englischen Walzers. Immer wieder unterbrechen die Tänzer ihre Schrittfolge, um sich gestenreich zu besprechen. Die Fussarbeit, die Bauchposition (neben den Händen der einzige Berührungspunkt der Paare), die Haltung der Hände und die Korrektur der einzelnen Tanzfiguren bilden das Thema der Unterbrüche, die meist länger dauern als die kurzen Schrittfolgen. Die Sequenzen werden ohne ihren musikalischen und verbalen Kontext gezeigt - eine schleppend langsame, nahezu unerträgliche Fokussierung auf die Systematisierung der Affektkontrolle.

Dieser verlangsamte Prozess des Übens, des Simulierens, das letztlich die Elimination von Fehlern zum Ziel hat, steht in deutlichem Kontrast zur Turniervorführung, dem eleganten und mit Leichtigkeit vorgetragenen Resultat. Doch das ist in «Desert Song» nur als Standbild vorhanden: zwei grossformatige, auf zwei freistehenden Wänden angebrachte Fotos zeigen die beiden Tänzer in uniformierter Turnierkleidung. Der Mann trägt einen schwarzen Anzug mit Rückennummer, hat die Brille abgelegt und die Haare eingefärbt. Die Frau posiert im glamourösen Turnierkleid, mit Make-up und Kunsthaar. Herausgelöst aus der gemeinsamen Tanzbewegung und der Turnieratmosphäre verströmen die beiden maskadenhaften Figuren eine seltsam starre Beziehungslosigkeit. Die Kriterien, aufgrund derer diese funktionspezifische Kleidung kreiert wurde, haben in dieser Präsentationsform genausowenig Gültigkeit wie die auf den Monitoren zu sehenden Übungen. Die idealisierten Tanzbilder im Kopf der Betrachter laufen ins Leere und die Synchronizität von Bewegung und Musik ist nicht zu überprüfen. Die Bewegungssequenzen führen lediglich die Struktur des ritualisierten Übungsprozederes vor Augen, verweisen auf die Diskrepanz zwischen unkontrollierter und konditionierter Gestik, auf jenen transitorischen Moment, in welchem affekthafte Vitalität in maskenhafte Erstarrung übergeht, in welchem die Internalisierung einer bestimmten Haltung zur Erstarrung führt.⁸

Die Installation «Contestants in a Birdhouse Competition» (1991/96) kann als Schlüsselwerk für Hubbard und Birchlers Auseinandersetzung mit den Erstarrungs- und Verfestigungsprozessen betrachtet werden, die sich zwischen Medien, Kunst, Geschichte und Gesellschaft abspielen. Ausgangspunkt der Installation ist ein dokumentarisches Foto, das die Künstler im Archiv eines naturhistorischen Museums in Banff (Kanada) gefunden haben. Es zeigt eine Gruppe von Kindern, die im Jahre 1913 vor einem Gebäude mit selber gebastelten Vogelhäusern posieren. Der Urheber und auch die Kulisse des Bildes sind unbekannt, genauso wie dessen Protagonisten. Einzig der Anlass - ein Wettbewerb - wurde überliefert. Die uniforme Anordnung der Personen und die stereotype Inszenierung des Habitus stehen in spannungsvollem Widerspruch zur Formenvielfalt und zum Ideenreichtum der Vogelhäuser.

Details sind jedoch kaum zu erkennen, da helles Sonnenlicht die Kontraste verstärkt und die Einzelheiten verwischt hat. Trotzdem gilt die Abbildung als historische Quelle, wertvoll genug, um im Museumsarchiv aufbewahrt zu werden. Nur: wie steht es um deren Lesbarkeit? Ausgehend von dieser Frage haben Hubbard und Birchler die präzise Rekonstruktion der Szenerie in Angriff genommen und in einem ersten Schritt das ursprüngliche Bild (20 x 25 cm) vergrössert, und zwar auf ein Format, das ungefähr der realen Grösse der darauf Abgebildeten entspricht. Aufgrund der fotografischen Dokumentation wurden alle Vogelhäuser nachgebaut. Zum Schluss schlüpfen die beiden Künstler dann mit ihren nachgebauten Requisiten in die Rollen der beiden Kinder, die im linken Vordergrund der historischen Fotografie zu sehen sind. In dieser imitierten Pose liessen sich Hubbard und Birchler per Video filmen. «Contestants in a Birdhouse Competition» besteht aus der fotografischen Vergrösserung des Urbilds, aus den nachgebauten Häusern und aus dem beschriebenen Videoband, sozusagen ein filmisches Standbild, auf dem nur ab und an ein Blinzeln die Lebendigkeit der Darsteller verrät. Obwohl in der Technik des ausgehenden 20. Jahrhunderts verfertigt, unterscheidet sich der Gestus der aktuellen Rekonstruktion kaum von jenem des vergilbten Schwarz-Weiss Bildes aus dem Jahre 1913. Mit Leichtigkeit und Nonchalance finden sich die Künstler-Darsteller in der damals wie heute internalisierten gesellschaftlichen Schüler-Rolle zurecht. Die Wahrheit des Bildes, das machen Hubbard und Birchler deutlich, lässt sich trotz ausgiebigem Studium kaum je objektivieren; sie versteckt sich hinter eingeübten Ritualen und visuellen Kollektivvorstellungen. «Das Foto», schreibt Jonathan Crary zur Unschärfe des Mediums, «wird zu einem zentralen Bestandteil [...] auf einem neuen Gebiet, in dem Zeichen und Bilder, die letztlich keinen Bezugspunkt mehr haben, zirkulieren und sich vermehren.»⁹

Die Museen als Bewahrer und Vermittler der Bilder spielen zusammen mit den Medien eine eminente Rolle für die Justierung menschlicher Wahrnehmungserfahrung. Sie helfen mit, kollektive Bilder zu verbreiten oder sie zu relativieren. Vor allem die frühen Arbeiten von Hubbard und Birchler - «On Loan from the Museum in Us» (1993), «Noah's Ark» (1992), «From Gardens Where We Feel Secure» (1991) - reflektieren diese museologische Katalysator funktion, bringen die Interaktion zwischen Subjekt und Objekt und die

mediale Rolle der Ausstellungsinstitute zur Sprache. Indem sie der herkömmlichen Museumsidee eine eigene Vorstellung von Musealität entgegenhalten, simulierte Ausstellungsobjekte fabrizieren, bestehende dreidimensionale Sammlungsstücke in gemalte Bilder fassen oder sich selber zum Museumsgut erklären, hinterfragen die Künstler die herkömmliche Funktion des auratischen Exponates. Pointiert und präzise stellen Hubbard und Birchler fest, dass die Glaubwürdigkeit der Objekte und die Rezeption der Subjekte in der aktuellen Mediengesellschaft an einen Punkt gelangt ist, an dem die traditionellen Kriterien nicht mehr greifen, an dem es selbst der «geronnene und erstarrte Raum eines Museums nicht mehr vermag, eine Welt, in der alles in Bewegung ist, zu transzendieren».¹⁰

Christoph Doswald

1 *Rear Window* oder *Birds*, um hier zwei bekannte Beispiele zu nennen, schildern Begebenheiten, die ihren Anfang in einer geregelten, intakten Welt nehmen - eine idyllische Oberfläche, die mit zunehmender Handlungs- und Beobachtungsdauer ihre Undurchlässigkeit einbüsst und darunter liegende Schattenseiten freilegt.

2 Vgl. hierzu: Philip Ursprung, 'Zu den neueren Arbeiten von Teresa Hubbard und Alexander Birchler', in: Gery de Smet, Andrea Fisher, Teresa Hubbard & Alexander Birchler, Katalog Kunsthalle Palazzo, Liestal 1994, S. 25-29.

3 Vgl. hierzu: Eva Sturm, "Hubbard & Birchler", in: Speicher. Versuche zur Darstellbarkeit von Geschichte/n, Katalog Offenes Kulturhaus, Linz 1993, S. 144-146.

4 Im Unterschied etwa zu Jeff Wall, der in den älteren Werken die integrale Realität als Kulisse der Inszenierungen benutzt oder in neueren Werken wie *Dead Troops Talk* aus analog gefertigten Einzelbildern am Computer eine digitale Neuschöpfung fertigt, synthetisieren Hubbard und Birchler das auf drei verschiedene Mediatisierungsebenen festgehaltene Reale.

5 Philip Ursprung hat in diesem Zusammenhang zu Recht auf die Konjunktur des Genre- und Sittenbildes in der aktuellen Kunst verwiesen. Vgl. hierzu: Ursprung, op.cit.

6 Die simulative Qualität des Mediums Film stellte Oliver Stone mit seiner Darstellung der Ermordung John F. Kennedys unter Beweis. Nachdem Stones Montage von "echten" und "gefälschten" Bildern im Kino gezeigt wurde, führte dies in der Öffentlichkeit zu einer erheblichen Veränderung in der Beurteilung des Präsidentenmordes. Bereits in den 70er Jahren unternahm die kalifornische Künstlergruppe Ant Farm den Versuch, mit ihrer

Video-Arbeit *The Eternal Frame*, einer Rekonstruktion der Ereignisse in Dallas, die Wirkung der Medienbilder zu dekonstruieren.

7 Im Gegensatz dazu fasst *Sleep* (1963), Andy Warhols erster Film, den Zustand des Schlafens in seiner ganzen Entität, dokumentiert ihn in Echtzeit und zeigt den Hauptdarsteller John Giorno während sechs Stunden.

8 Den umgekehrten Prozess visualisiert Bruce Nauman mit seinem Video *Violent Incident* (1986), wo der ritualisierte, häusliche Alltag eines Paare von einem Moment zum anderen in Gewalttätigkeit umschlägt.

9 Jonathan Crary, *Die Moderne und das Problem des Betrachters*, Verlag der Kunst, Basel/Dresden 1996, S. 24.

10 Crary, op.cit., S. 31.