



Der Fotokünstler Julian Kirschler. Website zu seinem neuen Projekt: www.cloudcuckoolandlab.art

Virus im Raum

Für die Bildserie „High Noon“ fotografierte Julian Kirschler menschenleere Städte in Zeiten des Lockdowns und implementierte ihnen ein „Foto-Virus“. Ein Gespräch über seine infizierte Bildkunst.

INTERVIEW MANFRED ZOLLNER

Mitten in der Lockdown-Phase der Corona-Pandemie bereiste der Pforzheimer Fotokünstler Julian Kirschler Europas Kulturmetropolen. Und fotografierte dort dystopische, menschenleere Orte, denen das touristische Klischee des „Sehenswürdigen“ abhanden gekommen scheint. Anschließend implementierte er den Aufnahmen einen „Foto-Virus“ – verfremdete die Aufnahmen seines „High Noon“-Projektes und entwickelte daraus schließlich komplexe, multi-sensorische Bildpräsentationen mit eigens komponiertem Soundscape und taktilen Erlebnisschüben im immersiven Raum.

fotoMAGAZIN: Wie ist der Titel „High Noon“ zustande gekommen?

JULIAN KIRSCHLER: Er referiert zum einen auf den berühmten Western-Klassiker. Zum anderen bezeichnet „High Noon“ im Englischen die Mittagszeit. Die Mittagszeit steht für die Hauptverkehrszeit des jeweiligen Ortes. Ich nehme meine Bilder bewusst an sehr touristischen Orten auf – Orten, die jeder kennt, allerdings nicht unter diesen Umständen.

Sie haben bei dieser Arbeit eine digitale Verfremdung eingesetzt, die sie mit einem Virus vergleichen ...

Zu Beginn der Pandemie kam im Radio die Meldung, der Stuttgarter Flughafen sei geöffnet, doch es würden alle Flüge storniert. Das interessierte mich. Ich fuhr zu dem Parkhaus, das dem Flughafen am nächsten liegt. Dort stand kein einziges Auto und dort machte ich die erste Aufnahme des Projektes. Mir war bewusst, dass viele Fotografen dystopische Bilder jener Tage generieren würden. Um nicht die gleichen Aufnahmen zu machen, benötigte ich ein Alleinstellungsmerkmal, das den Inhalt transportierte. So hatte ich die Idee, ein „fotografisches Virus“ zu generieren und in die Bilder zu implantieren.

Wie lässt sich die Idee eines Virus auf die Fotografie übertragen?

Meine Überlegung war: Diese Zeit ist diffus. Wir wissen heute nicht, was morgen sein wird. Also ist ein Bestandteil meines Virus die Unschärfe. Dazu kommt, dass ein Virus von der Vervielfältigung lebt. Deshalb habe ich Teile meines Bildes vervielfältigt. Diese beiden Elemente prägen mein Virus. Es ist immer das gleiche Vi-

rus, zeigt sich aber in jedem Bild anders. Die eigentliche Arbeit beginnt nach der Aufnahme. Dann suche ich jene Inhalte in den Bildern, die mich besonders interessieren.

Unsere Wahrnehmung assoziiert bereits automatisch etwas bei der Nennung eines Stadtnamens. Sie arbeiten bei dieser Serie auch gegen die Klischees an.

Absolut. Ich hatte 2019 ein einschneidendes Erlebnis am Schloss Neuschwanstein. Dort merkte ich, dass die Mehrzahl der Touristen aus Asien und Osteuropa mit dem Rücken zum Schloss standen und Selfies fotografierten. Es ging ihnen nicht um das Erfahren eines Ortes, sondern um den Beweis, dass sie dort waren.

Die Auswahl Ihrer Aufnahmeorte ist eine Reaktion auf diese Erfahrung?

Auf jeden Fall. Ich bin bewusst nach Florenz und Venedig gereist – an Orte, die sonst vom Tourismus überflutet sind. Die leeren Orte in meinen Bildern bieten Raum für viel mehr Auseinandersetzungen als nur über das Thema Corona. Es geht um soziale und geschichtliche Themen, um Städtebau, Umwelt und Verkehr. Diese menschenleeren Orte legen die Sicht frei für eine Auseinandersetzung damit.

Haben wir den Kontakt zur Stadt verloren, nutzen wir sie nur noch als Transitzone?

Nicht nur das. Wir haben auch ein wenig den Kontakt zu uns selbst verloren. Das ist der Grund, warum ich meinen Fotografien Klanglandschaften hinzufüge. Über diese Verbindung kommen meine Fotografien schnell in Kontakt mit dem Betrachter und dieser wiederum mit sich selbst.

Bei der Betrachtung spiegeln wir ein Bild an unseren Erfahrungen und Empfindungen. Klang gibt eine zusätzliche Stimmung vor. Warum machen Sie das?

Wir machen das so, dass der Sound jedem Besucher individuell auf einen Kopfhörer gestreamt wird, damit er ganz bei sich ist. Es geht nicht darum, diese Erfahrung in dem Moment mit anderen zu teilen, sondern darum, ihn abzuschotten. Er soll sich mit sich auseinandersetzen. Dem fügen wir

Kirschler-Motiv „Florenz“, November 2020: Durch Bildmanipulationen, Soundscapes und taktile Reize spielt der Künstler mit unserer Wahrnehmung.

»Wir haben ein wenig den Kontakt zu uns selbst verloren.«

Julian Kirschler

noch eine dritte Ebene hinzu: das Haptische. Wir geben dem Besucher einen Rucksack, der Niederfrequenzöne am Körper zum Vibrieren bringt. Das macht etwas mit ihm. Es weckt in ihm sehr persönliche Dinge. Deswegen gehe ich für die High Noon-Serie an Orte, von denen ich erwarten kann, dass sie sonst von vielen Menschen besucht worden sind. Zum Beispiel zum Checkpoint Charlie in Berlin.

Wie entwickeln Sie das Moodboard mit passendem Sound und dem taktilen Erlebnis zum Bild?

Ich arbeite mit zwei Musikern: Mathias Freimann und Stefan Kling. Ihnen schicke ich eine Arbeit und übermittle dazu Attribute, die mir wichtig sind. Daraus entwickeln sie Soundscapes. Das Taktile

entsteht durch die Auswahl der Töne. Das ist, als wären Sie in einem Club, in dem die Bässe etwas mit Ihnen machen.

Was bleibt für Sie als Essenz des High Noon-Projektes?

Der Kern der Arbeit ist, dass durch das Implementieren des Virus etwas völlig Neues entstanden ist, das es in der Fotografie noch nicht gab. So kann ich innerhalb eines Bildes neue inhaltliche Verknüpfungen herstellen.

In Ihren Ausstellungen tauchen die Besucher in Bildräume ein. Warum passen derlei immersive Wahrnehmungs-Events gerade in diese Zeit?

Weil wir reizüberflutet und von vielem so weit entfernt sind. Oft hatte ich in Museen das Gefühl, ich bräuchte einen Kunsttheoretiker, der mir erklärt, was ich sehe. Der Kunstbetrieb ist sperrig und erschließt sich nicht immer. Deswegen ist mein Ansatz, auch Menschen, die keine Affinität mitbringen, für Kunst zu interessieren. Dafür schaffen wir einen barrierefreien Zugang über das Hören, Fühlen und Sehen. Viele junge Leute sind zudem heute über Computerspiele bereits an das Thema Immersivität gewöhnt.



Foto: © Julian Kirschler