

## **BEFORE I KNOW WHERE I AM I MUST GET THERE**

Susanne Pfeffer im Interview mit Astrid Nippoldt, in *Tryingtoland*, Revolver Archiv für Aktuelle Kunst, Frankfurt/Main

### **SP Grundlegend für alle Deine Arbeiten ist die Thematisierung von Raum und Zeit. Wo siehst Du Dich und Deine Arbeiten in diesem Kontinuum?**

AN Meinen Arbeiten liegt meist ein Ereignis zugrunde, das mich unmittelbar anregt oder betroffen macht. ‚Raum‘ und ‚Zeit‘ würde ich in diesem Sinne durch ‚Phänomen‘ ersetzen. Das kann zum Beispiel eine Begegnung sein oder eine Zeitungsnotiz wie im Fall des Vulkans Mount St. Helens, von dessen erwarteten Ausbruch ich zufällig las. Per Webcam begann ich das Naturschauspiel zu verfolgen. Mit der Zeit stellte sich heraus, dass der Berg nicht ausbrechen würde. Ich blieb vor dem Bildschirm sitzen und freute mich über jede Wolke, die vorbeizog. Wochenlang. Manchmal waren die Farbverschiebungen monochromer Nebelbilder von dämmerig-lila in morgendliches warmgrau die einzige Attraktion. Zunächst war das gar nicht als Arbeit geplant, also ein einfaches, gewissermaßen unschuldiges Interesse mit Suchtfaktor. Im Zusammenhang mit der amerikanischen Präsidentschaftswahl, die zur gleichen Zeit stattfand, erhielt das Warten auf den Vulkan eine schaurig bedeutungsvolle Dimension. Akt und Kontext verdichteten sich so weit, dass sich daraus eine Art authentische Inszenierung entwickelte. Als Produkt der „Unschuld“ der Leidenschaft mit dem reflexiven Moment. Eigentlich berührt jede meiner Arbeiten so einen Punkt.

### **Betrachtet man deine Arbeiten – so wie beispielsweise Heroic Turn oder Afrika – so erscheint auch dort der Ort – der unschuldige Punkt - im wahrsten Sinne als genius loci zu fungieren.**

„Before I know where I am I must get there“, sagt der Lone Tramp in Chaplin’s „The Gold Rush“. Im Sinne dieser brillanten Situationsbeschreibung der Verwicklungen des Daseins denke ich in Totalen, in denen alles gleichzeitig passiert und voneinander abhängig ist. Wenn ich also eine Szene entwickle, begreife ich sie als Ganzes. In diesem Sinne mache ich wohl keine Filme, sondern Bilder.

### **Du sagst Du gehst vom einzelnen Bild aus, wie kamst Du zum Medium Film?**

Meinen Einstieg in die Kunst hatte ich übers Zeichnen. Erst gegen Ende meines Studiums landete ich beim Video. Der Vorteil ist hier, dass sich die Komplexität von Ereignissen mit Untiefen oder plötzlichen Wendungen sehr differenziert herausarbeiten lässt. Man hat dort große Spielräume, Erfindungen zu machen. Die akustische Dimension erlaubt außerdem atmosphärische, narrative und verstörende Setzungen. Prinzipiell sehe ich allerdings keine Unterschiede zwischen den künstlerischen Medien. Die Nähe zur Malerei, zum Film oder zur Performance ist ja offensichtlich in meinen Arbeiten. Beim Schnitt fühle ich mich oft wie ein klassischer Bildhauer, der an seinem Marmorblock herummeißelt. Ich empfinde Video in jeder Phase der Produktion als sehr körperlich. Spannend ist, dass es zwischen den Medien vermittelt. Also ein echtes Medium ist.

### **Ein echtes Medium, das aber auch den Zuschauer nie aus dem Auge lässt. Wobei Du sehr unterschiedlich auf den Betrachter eingehst, ihn eigens einbindest. Präsentiert sich Prolog wie die Eröffnung zu einem Kinofilm, mit den Besuchern direkt gegenüber der Leinwand, so scheinst du in Heroic Turn vollkommen vertieft in die Beziehung zwischen Dir und Deiner Kamera. Welche Rolle misst du dem Betrachter zu?**

In Fällen wie **Heroic Turn**, das beim Filmen eine geradezu körperliche Sensationen war, versuche ich, das Ereignis in der Umsetzung ein zweites Mal stattfinden zu lassen, also nicht nur konzeptionell, sondern auch sinnlich und emotional nachvollziehbar zu machen. Das Spielerische, Mühevollere oder Besessene muss in Schnitt und

Komposition spürbar werden. Das gilt für **Heroic Turn** ebenso wie für die Observierung eines Vulkans **Fog on Nov 2** oder den **Prolog**, wo die Welt quasi durch den Hauch auf eine Kameralinse erschaffen wird.

**Besonders offenkundig, wie bei Heroic Turn erscheint der Betrachterstandpunkt in Deinen Arbeiten immer ein wenig ver-rückt zu sein. Zum einem liegt dies oft am Blickwinkel, zum anderen an der Geschwindigkeit. Wie bringst Du das Trias Betrachterstandpunkt – Blickwinkel – Geschwindigkeit in Einklang? Was bedeutet für Dich die Geschwindigkeit, die sich in Deinen Aufnahmen widerspiegelt?**

Wie die Unmittelbarkeit der Wahrnehmung ist auch die Wahrnehmung des Tempos sehr subjektiv. **The Serendip Stadium** beispielsweise nehmen viele als Arbeit in Zeitlupe wahr, dabei gibt es ganze Passagen, die, im Gegenteil, schneller ablaufen. Das Fallen des Schnees und die melancholische Schwere der Bilder wirken verlangsamend. **Afrika** bekommt dagegen durch die beschleunigten Bewegungen die Note eines Stummfilms, dabei ist er nicht stumm, sondern lediglich schneller. Dazu kommen Eingriffe wie Sprünge im Bewegungsablauf (ausgelassene Filmbilder) und etwa die Reduziertheit der Farbe, was suggestiv veralternd wirkt.

**„Wahrnehmen“ heißt ja eigentlich etwas „für wahr nehmen“, die Wahrnehmung zu verändern, bedeutet demnach Einfluss auf die Anschauung der Realität zu nehmen, in gewisser Weise die Realität zu verändern.**

Dürrenmatt hat mich beeindruckt mit dem Satz, dass – sinngemäß – wirklich ist, was du denken kannst. Dazu kommt meine Erfahrung, keine eindeutigen Aussagen treffen zu können. Denn meist ist auch das Gegenteil als Wahrheit tauglich. Das hat mich eine Zeit lang rasend gemacht. Ich bin dem Absehbaren, Systematischen, Eindeutigen nie auf die Spur gekommen, sondern stets am Widerspruch gescheitert, am Haken an der Sache, am Dilemma. In meinen Videos versuche ich dies positiv zu wenden, indem ich scheinbar Gegensätzliches gleichzeitig darstelle. Die Militärparade zum französischen Nationalfeiertag am Place de la Concorde hat eben etwas verführerisches und ideologisch abstoßendes zugleich. Die nächtliche Beleuchtung einer Kirche kann sich von einer weltlichen zu einer geradezu spirituellen Angelegenheit wandeln, wenn die Leuchtkraft der Scheinwerfer in eine Todesfalle lockt. **wy o ming** ist vielleicht das beste Beispiel dafür, wie leicht Wahrnehmung zu manipulieren ist. Man sieht kaum etwas im Bild außer einem weiten Himmel, etwas Landschaft, und einigen ruckartigen Bewegungen. Allein durch gezielte Anspielungen im Ton entsteht innerhalb von 90 Sekunden eine epische Erzählung, in diesem Fall ein Western. Der Trick ist, das kinematografische Gedächtnis zu aktivieren und die Dramaturgie darauf aufzubauen.