

DANIEL ESCHKÖTTER und PETRA LÖFFLER im Gespräch
mit GUSTAV DEUTSCH und HANNA SCHIMEK

«DEN SCHARFSINN DES FORSCHERS AUF DAS ALLTÄGLICHE ANWENDEN»

«D&S»: Seit 1985 arbeiten der Architekt und Experimentalfilmmacher Gustav Deutsch und die Künstlerin Hanna Schimek gemeinsam unter diesem Namenskürzel an Filmprojekten, Installationen, künstlerischen Forschungen, Landschaftskunst und Stadtrauminterventionen. Auch die von ihnen einzeln signierten Projekte sind in ihrer Genese meist gemeinsame: Gemeinsam recherchieren sie in Filmarchiven, sichten und sammeln Material, bringen es ans Licht und in neue, oft überraschende Anordnungen – wie in Gustav Deutschs Found-Footage-Filmzyklus *Film* ist. Gemeinsam arbeiten sie an der Migration von Bildern, an Genealogien und Phänomenologien des Kinos, am Material des Alltags.

Mit Daniel Eschkötter und Petra Löffler sprachen Gustav Deutsch und Hanna Schimek über Edward Hopper und das Off der Geschichte, topografische Forschung, den Geschmack der Archive und Schulen des Sehens.

Daniel Eschkötter Bei der Berlinale haben Sie dieses Jahr Ihren ersten fiktionalen Film vorgestellt, *Shirley – Visions of Reality*, der dreizehn Bilder Edward Hoppers in dreizehn Szenen überführt hat, dreizehn *tableaux vivants*, chronologisch geordnet, bei Ihnen Szenen aus dem Leben einer Frau, Shirley. Vielleicht beschreiben Sie uns ausgehend von diesem Film Ihre Zusammenarbeit und auch Ihre Projektschritte, die Schritte der Übersetzung, wie Sie Ihr Material finden, es anordnen und in verschiedene Aggregats- und Präsentationszustände überführen.

Gustav Deutsch Der Ausgangspunkt war eine Retrospektive Edward Hoppers im Museum Ludwig in Köln, die ich im November 2004 besucht habe. Da ist mir zum ersten Mal die Idee gekommen, statt Film einmal Gemälde als Ausgangsmaterial für ein Projekt zu verwenden. Edward Hopper gilt als Realist, aber das ist er bei genauerem Betrachten eigentlich nicht. Er inszeniert Wirklichkeit, benutzt Versatzstücke von wirklichen Elementen, um sie zusammenzufügen zu einer fiktionalen Realität. Man könnte seine Gemälde eigentlich als einzelne Filmstills sehen. Das Projekt war für uns deswegen etwas Besonderes, weil es

ganz unterschiedliche Aspekte unserer bisherigen Arbeiten verbindet. Ich habe Architektur und Hanna hat Malerei studiert, und dieses Projekt hat uns die Möglichkeit geboten, darauf zurückzugreifen. Die Idee war, zweidimensionale Gemälde in eine dreidimensionale Rekonstruktion zu überführen, und diese dreidimensionalen Sets dann als Hintergrund oder Kulisse zu verwenden für eine Geschichte, die darin stattfindet. Also ich habe überlegt, welche Bilder infrage kommen, und dann ein Skript geschrieben, das wir dann in Modelle übersetzt haben: in meinem Fall das räumliche Konzept, in Hannas das farbliche.

Hanna Schimek Das war der Zeitpunkt, wo wir auch gemeinsam nachgedacht haben, was gemalt und was als dreidimensionale Kulisse gebaut werden soll.

G.D. All die Ausblicke aus den Fenstern, bei denen war klar, dass sie gemalt werden. Das ist Hand in Hand gegangen mit der Geschichte, die wir entwickelt haben: Welche Teile dieses Sets werden wirklich benutzt oder auch bewegt, welche Tür muss aufgehen, weil jemand reinkommt, oder welche Tür kann gemalt bleiben, weil sie einfach nicht aufgeht. Immer parallel mit der Geschichte haben wir das entwickelt.

D.E. Welche Tür aufgeht, ist ja auch eine Metapher für das gesamte Projekt: Was kann man bei den Bildern Hoppers, wenn man sie als soziale Tableaus liest, für Türen öffnen, wie kann man das in einen dreidimensionalen Raum überführen? Das scheint ja eine spezifische Stoßrichtung Ihres Films in seiner Konfiguration gerade auch von Bild und Ton zu sein: dass es darum geht, Hopper zu verorten, zu referentialisieren, ihn als einen Geschichtserzähler zu profilieren.

H.S. Hoppers Gemälde haben im Hinblick auf die Geschichten, die sie erzählen, ein gemeinsames Charakteristikum: Sie zeigen uns nie alles, sie verweisen auf Geschehnisse außerhalb des Dargestellten.

G.D. Das ist eben bei Hopper spezifisch: Seine Protagonistinnen und Protagonisten lassen uns nicht Anteil haben an dem, was sie erleben, sie schauen durch ein Fenster oder durch eine Tür in den Nachbarraum und beobachten etwas, was er uns aber nicht zu sehen gibt. Das kann man im Film natürlich durch den Ton reinbringen, einerseits innere Gedanken durch die Off-Stimme, andererseits Geräusche aus dem Off.

Abb. 1 Stephanie Cumming sitzt als Shirley in Hoppers *Morning Sun* (1952), Standfoto von Kameramann Jerzy Palacz aus *Shirley – Visions of Reality*, 2013 (Orig. in Farbe)



Petra Löffler Gleichzeitig wird aber auch deutlich, dass *Shirley – Visions of Reality* an Praktiken und Ästhetiken des frühen Films: an den Tableaustil, die Auftritte und Abtritte von Personen, die nicht durch Türen gehen, sondern einfach im Off verschwinden.

G.D. Edward Hopper geht eben nicht ins Detail. Eine der größten Schwierigkeiten war, diese Minimalität in seinen Bildern aufrechtzuerhalten. Zum

Beispiel haben viele seiner Türen keine Schnallen. Der Protagonist bei *Room in New York* (1932) kann die Tür hinter sich nicht zumachen, weil bei Hopper die Tür keine Klinke hat.

D.E. Deshalb sagen sie ja auch, Hopper sei kein Realist: Es geht nicht um bewohnbare Räume, sondern um Imaginationen von Räumen ...

H.S. Vereinfachungen ...

D.E. ... Abstraktionen von Räumen. Auch dadurch ist Ihr Film einer, der mit dem Off experimentiert. Es geht um die abwesende Geschichte als Erzählung in Hoppers Bildern, aber auch um die stillgestellte Historie, die Sie über die Tonspur, das Radio, über Datierungen einholen. Ihre Hopper-Belebung ist auch eine Freilegung von amerikanischem Alltag von den 30er bis in die frühen 60er Jahre, der aus Hoppers Bildern heraus in Bewegung gebracht wird. Das wäre eine Verbindung, die man zu Ihren Arbeiten an und mit Amateurfilmen sehen könnte: dass es um das Freilegen, das Sichtbarmachen von Praktiken geht, um die Dualität von Typologie und Eigensinn.

G.D. Wenn es um Found Footage geht, um schon existierendes, von jemand anderem gedrehtes Material, ist es natürlich so, dass man mit Geschichte arbeitet – mit Zeitgeschichte ebenso wie mit persönlicher Geschichte, die diesen Bildern eingeschrieben ist. Film, auch und vor allem ohne Kommentar, ist ein wissensgenerierendes Medium. Geschichte wird von privaten Geschichten geschrieben. Bei meinem ersten Found-Footage-Film, *Adria*,¹ beispielsweise: Das waren Menschen, die das erste Mal nach dem Krieg mit der Familie an die Adria fahren konnten, das erste Mal mit dem eigenen Auto, das erste Mal eine Filmkamera in der Hand hatten. Und da kommt man darauf, dass sie sich in den 50ern genauso verhalten haben wie die Leute, die Ende des 19. Jahrhunderts das erste Mal eine Kamera in der Hand hielten: Sie lernen schauen. Sie lernen mit der Kamera die Gegend abzutasten. Sie stellen die Kamera auf und beobachten, und die anderen Familienmitglieder führen sich vor der Kamera auf wie die Gaffer im frühen Film. Das sind Möglichkeiten, Geschichte im Film zu lesen.

Pl. Der Historiker Wolfgang Kos hat Ihre Arbeit einmal charakterisiert als «mikrotopografische Feldforschung»² – ein guter Begriff, wie wir finden, weil er das Kleinteilige, auf den Alltag Bezogene meint. Und Feldforschung heißt, immer unterwegs zu sein. Bei Ihrer Arbeit fällt auf, dass Sie sehr oft die Formate wechseln: Ausstellungen, Installationen, Taschenkino, Bilderatlas ...

G.D. Das Zitat von Wolfgang Kos zielt gar nicht so sehr auf die filmischen Arbeiten. Wir haben 1995 in Wien ein Projekt mit dem Titel *Wiener Reisen* gemacht. Dafür haben wir dreizehn unterirdische

Abb. 2 Still aus *Adria – Urlaubsfilme 1954–68 (Die Schule des Sehens I)*, Österreich 1989 (Orig. in Farbe)

Abb. 3 (rechts) Im Eden des Kinsey-Archivs, Still aus *Film ist a girl & a gun*, 2009



Bäche recherchiert, Bäche, die irgendwo unter der Erde verschwinden. Wir haben dann nachts in einer Rundfahrt jeweils einen Kanaldeckel mit einer Nummer versehen, wo man diesen Bach hört, und einen Plan herausgegeben, damit man diese Bäche besuchen kann. Das meint Kos mit topografischer Feldforschung. Bei der Künstlergruppe *Der Blaue Kompressor*, bei der wir Mitglieder sind, gibt es den Grundsatz: Den Scharfsinn des Forschers auf das Alltägliche anwenden.³
H.S. Die filmischen Arbeiten und die Rechercharbeiten für den Film sind eigentlich tatsächlich nur ein Teil unserer gemeinsamen Arbeit. Was unsere Arbeit auszeichnet, ist, dass wir jeweils ein adäquates Medium zu verwenden versuchen.

Pl. Neben der Gestaltung von Räumen sind Wissensarchitekturen ein wichtiger Aspekt Ihrer Arbeit. Sie beziehen sich häufiger auf Aby Warburg und arbeiten nicht nur mit Bewegtbildern, sondern auch mit Fotografien, und Sie haben auch ein Bilderatlasprojekt. Das ist ja eine weitere Archivpraxis: Die Bilder werden aufgefunden, dann zusammengestellt zu neuen Wissensordnungen. Was dabei ebenfalls an Warburg erinnert, ist ein Konzept und eine Praxis der Migration von Bildern: durch verschiedene Formate, an unterschiedliche Orte, ihre Bewegung durch unterschiedliche Diskurse, Räume und Institutionen.

H.S. Wir arbeiten zumeist prozess- und projektorientiert, verbinden verschiedene Disziplinen. Wir haben zum Beispiel an einem Projekt mitgearbeitet, *FilmStadtWien*,⁴ bei dem wir acht «ephemere» Filme aus dem großen Korpus historischer Wiener Amateur- und Gebrauchsfilm ausgewählt und einer künstlerischen Forschung unterzogen haben. Und wir werden häufig gefragt, ob wir das nun auch in einen Found-Footage-Film überführen werden, aber es ist in diesem Sinn eigentlich etwas notwendig Unfertiges.

D.E. Weil diese Ordnung der Sichtbarkeit ja ohnehin erst einmal aufgebrochen wird: Es handelt sich bei Ihrer Arbeit also schon auch um Interventionen, Akte der Rettung. Bei *Film ist. a girl & a gun* (2009) haben Sie beide als erste Filmschaffende überhaupt mit Material aus dem Archiv des Kinsey Institute for Research in Sex, Gender, and Reproduction in Bloomington, Indiana, arbeiten können. Bei Ihrer Arbeit mit Archiven, insbesondere mit Filmarchiven, geht es dann ja vielleicht analog auch darum, erst einmal das Archiv zu öffnen, zu erschließen, sich aber auch dem Archiv und seinem «Geschmack» auszuliefern, wie die Historikerin Arlette Farge das nennt. Wie verhält sich das mit dieser Spannung des Archivs, dem Allgemeinen und dem Besonderen, dem Systematischen und dem Kontingenten, überhaupt mit Ihrem Zugang?

G.D. Um überhaupt eine Möglichkeit der Sichtung und des Zugriffs auf die Materialien zu bekommen,

1 *Adria – Urlaubsfilm 1954–68* (Die Schule des Sehens I), Österreich 1989.

2 Wolfgang Kos, Ethos des Ephemeren. Zur volksbildnerischen Methodik von Gustav Deutsch, in: Wilbirg Brainin-Donnenberg, Michael Loebenstein (Hg.), *Gustav Deutsch*, Wien (SYNEMA) 2009, 49–62, hier 49.

3 <http://www.derblauekompressor.info>

4 *FilmStadtWien. A Transdisciplinary Exploration of Vienna as a Cinematic City*, Projekt des Ludwig-Boltzmann-Instituts für Geschichte und Gesellschaft (Wien), in Zusammenarbeit mit D&S und dem österreichischen Filmmuseum. Derzeit 81 der in dem Projekt untersuchten «ephemeren» Filme werden präsentiert und kommentiert in der Online-Datenbank *Stadtfilm-Wien* (<http://stadtfilm-wien.at/>, gesehen am 14.7.2013).



braucht es zunächst einmal Vertrauen und persönliche Beziehungen. Beim ersten Teil von *Film ist.* (1–6, 1998) habe ich vor allem wissenschaftliche Filme aus dem Göttinger Archiv des IWF Wissen und Medien verwendet, das ja vor drei Jahren geschlossen wurde. Nach dem ersten Teil von *Film ist.* hat sich ein Kurator des Niederländischen Filmmuseums an mich gewandt und gesagt: Wenn Du weiterarbeiten willst, unser Archiv ist für Künstler offen. Es hat immer mit persönlichen Kontakten zu tun und geht nicht ohne Beratung: Das Wissen dieser Leute, vor allem ihr visuelles Gedächtnis, ist extrem wichtig für unsere Arbeit. Und der Katalog des Archivs ist dann eigentlich nur noch dazu da zu schauen, von wann der Film ist usw. Aber im Prinzip haben wir nie in einen Katalog hineingeschaut.

Pl. Das Navigieren durch ein Archiv, dafür braucht man also Hilfe von Archivar_innen. Man zapft deren Wissen an, man benutzt es und orientiert sich. In der Archivwissenschaft spricht man heute natürlich mehr über digitale Methoden. Sie navigieren analog, Ihr Zugriff ist singulär. Ist ein anderes, ein auf Algorithmen basierendes Navigieren für Sie überhaupt vorstellbar? Wie würde das Ihre Arbeit verändern?

G.D. Digital mit einem Archiv zu arbeiten ist deshalb für uns so schwierig, weil das, was digitalisiert worden ist, einem Kanon, und das heißt bestimmten Entscheidungen folgt. Und die Systeme veralten gleichzeitig so schnell, dass die technischen Möglichkeiten dann doch eingeschränkt und für den Zugriff von Filmschaffenden ungeeignet sind.

H.S. Und die digitale Abtastung führt dazu, dass man im schnellen Vorlauf immer einige Frames überspringt. Das Sichten am Schneidetisch oder auf Video im schnellen Vorlauf hat unsere Arbeit geprägt, ist immer noch zentral für unsere Methode. Und dabei ist es wichtig, jeden einzelnen Kader, jedes Frame sehen zu können.

G.D. Am idealsten ist es am Schneidetisch.

D.E. Die Frage zielte natürlich auch auf die Möglichkeiten offener Verschlagwortungen in digitalen Datenbanken, die neben motivgeschichtlichen Zugängen auch filmische Techniken etc. aufführen könnten. Steht Ihre Art der Motivkettenbildung quer zu solchen systematisierenden Zugriffen? Denn auch Sie suchen ja nach Motiven.

G.D. Für die Kapitel von *Film ist.* haben wir zwölf Themenkomplexe aufgestellt; um was geht es zum Beispiel in *Film ist. Eroberung* (Kapitel 9)?⁸ Das Thema wurde stichwortartig festgehalten, dazu Schlagworte. Welche Begriffe, im Sinne eines Bildes, das auftauchen könnte, werden wichtig? Diese Begriffe haben wir dann Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in den Archiven geschickt, die haben sie dann zum Teil ergänzt und hatten natürlich ihre eigene Lektüre. Ihr bildhaftes Gedächtnis war unsere

Abb. 4 *Film ist.* Licht und Dunkelheit, Sonnenfang und Schattenspiel (Orig. in Farbe)

Abb. 5/6 (rechts) Gegenblicke aus dem frühen Kino, Stills aus *Film ist. 12: Erinnerung und Dokument*, Österreich 2002



wichtigste Quelle. Wenn ich in die Suchmaschine eines Katalogs mein Schlagwort eingebe, steht da womöglich nur «nothing found».

Pl. Im Bereich der digitalen Datenbanken sind es ja vor allem die vielen Amateure, die Wissen generieren, indem sie verschlagworten, taggen. Es bildet sich eine Amateurwissensordnung aus, ein Wissen der Vielen, das man natürlich auch nutzen kann.

D.E. Ihnen geht es dagegen um den schon angesprochenen singulären Zugang, persönliche und materielle Infrastrukturen, die an begehbaren Orten hängen.

H.S. Wir wollen hinter die Kulissen schauen – im direkten Kontakt und in Zusammenarbeit mit Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen der Archive. Und uns geht es um das Handwerkliche der Archivarbeit, auch um den Geruch, das Haptische des Materials.

G.D. Das CNC (Centre national du cinéma et de l'image animée) befindet sich in Bois-d'Arcy, eine von sieben Anlagen rund um Paris, wo Waffen gelagert wurden, und ist eigentlich eine abgesenkte Bunkeranlage. Über dem gesamten Komplex ist ein Wald, von oben sieht man das ganze Archiv nicht. Wenn man hinunter geht, dann sieht das aus wie ein Gefängnis. Als wir einmal dort waren, ist irgendwann jemand aus einem Nachbarraum ganz aufgeregt hinüber gelaufen, weil sich auf dem Schneidetisch, auf der 35mm-Platte, eine Schlange eingeringelt hatte.

Pl. Ich würde sie gern als Genealogen des Kinos bezeichnen, so wie Foucault den Genealogen beschrieben hat: Er braucht Geduld, Zeit, Akribie, das trifft ja auch auf Ihre Arbeit zu. Sie bewegen sich an den Rändern des Kinos und seiner Geschichten, arbeiten mit Taschenkino, Dioramen, an und mit unterschiedlichen Projektionstechniken und Aufführungsorten. Diese Arbeit an einer Genealogie des Kinos scheint mir Ihren Zugriff auf das jeweilige Material zu prägen. Das bedeutet, Stränge wieder aufzunehmen, die abgeschnitten sind, das Ephemere und in Vergessenheit Geratene wieder aufzugreifen.

G.D. Ein Beispiel dafür wäre die Camera Obscura, die wir in Griechenland gebaut haben.⁶ Sie steht als Gebäude jetzt zehn Jahre und wird besucht, wie kaum

⁵ Film ist. 7–12, Österreich 2002.

⁶ Camera Obscura Gebäude Aegina, errichtet zusammen mit Franz Berzl im Rahmen des Europäischen Kulturprojekts LICHT | BILD | REALITÄT – Die Aegina Akademie 2003.



ein anderer unserer Ausstellungsorte je besucht worden ist, nicht nur international, sondern auch lokal, von Schulklassen, die von der Nachbarinsel kommen. Das ist gelebte Mediengeschichte. Man versteht in diesem Gebäude sofort, was ein Medium ist. Drinnen gibt es die Übertragung auf acht Leinwände, und man hört von draußen die Geräusche der Umgebung.

H.S. Es ist eine körperliche Erfahrung davon, wie ein Bild entsteht.

D.E. Genealogen des Kinos, das bezieht sich ja nicht nur auf dessen Familiengeschichte, die «orphans», die filmischen Waisen, sondern im Foucault'schen Sinne auch auf Macht-Wissen-Komplexe: Ihre Arbeiten errichten in diesem Sinne andere Institutionen, Gegen-Räume, «Schulen des Sehens». Und die Camera Obscura wäre dafür doch auch ein Beispiel?

G.D. Wir verbringen im Jahr drei Monate an diesem Ort, als Handlungsort, und wir haben dort eine Academy gegründet, wo wir die künstlerischen Leiter sind und die für uns auch nach Auslaufen der Förderungen weiter existiert. Eigentlich möchten wir im Stil von Platons Symposion einen Ort des Gedankenaustauschs im Gehen, im Spazieren weiterführen, ohne EU-Geld. Eine Gegenuniversität.

H.S. Wir haben die Camera Obscura nun leider schließen müssen. Es wären umfangreiche Renovierungsarbeiten notwendig geworden. Das war finanziell einfach nicht mehr zu leisten.

P.L. Film ist Arbeit und kostet Geld. Das ist ja auch ein nomadologischer Aspekt Ihrer Arbeit, der sich in der offenen Taxonomie von *Film ist* niederschlägt. Nicht im Sinne einer Ontologie, sondern eher als eine Fortsetzungsgeschichte, die einem seriellen Prinzip auch im Nachdenken über Film folgt.

G.D. Erstens ist es eine rückbezügliche Behauptung: «Film ist. Punkt» heißt: Er existiert. Und alles, was danach folgt, ist nichts anderes als eine von unendlichen Möglichkeiten. Darum steht am Ende bei jedem Film: wird fortgesetzt. Selbst wenn wir nicht mehr weiterarbeiten, weil es immer schwieriger wird, Zugriff auf die Materialien und die Projekte finanziert zu bekommen, selbst dann ist es *open end*.

Abb. 7/8 Eine körperliche Erfahrung davon, was ein Medium ist, wie ein Bild entsteht: Camera Obscura, Gebäude Aegina, 2003 (beide Orig. in Farbe)

