

Kunsthaus Glarus

Thomas Julier

Hunter in the Void

04.09.–27.11.2016

Der Schweizer Künstler Thomas Julier (*1983 in Brig, lebt und arbeitet in Brig und Zürich) untersucht in seinen Werken die Beschaffenheit zeitgenössischer Bildwelten. Seine Filme und Fotografien stehen stets in Abhängigkeit zu den Verfahren ihrer Produktion und Präsentation, wobei die verwendeten Aufnahme- und Abspielgeräte zum integralen Bestandteil des Gezeigten werden. Die jüngsten Arbeiten des Künstlers handeln vom medial konstruierten Blick auf das Tier. In anderen Werken tastet die Kamera den Körper und menschliche Verhaltensweisen ab. Im Zentrum seiner ersten institutionellen Einzelausstellung in der Schweiz steht eine Installation mit Bezug zur modernistischen Architektur des Kunsthaus Glarus und seiner Umgebung aus Kameras, die mit Bewegungssensoren versehen sind und einen Feedback-Loop bilden. Mit Futter werden Tiere in die Nähe der Kameras gelockt, die innerhalb und ausserhalb des Kunsthauses platziert sind. Sie sind mit einem System verbunden, das bei Bewegungsaktivität ein Video aufzeichnet. Im Oberlichtsaal werden die Livestreams dieser zu Bildfallen werdenden Kameras projiziert. *Hunter in the Void* geht von Perspektiven des Beobachters und des Beobachteten aus. Perforationen in den Glasscheiben machen das Gebäude durchlässig und damit für Tiere während der gesamten Ausstellungsdauer begehbar. Das Kunsthaus wird zur Kameraapparatur, die Tiere zu abwesenden Kunstfiguren, deren Körper und damit ihr eigentliches Wesen sich dem Betrachter entzieht. Licht spielt eine zentrale Rolle in *Hunter in the Void*. Die einzige Beleuchtung der Ausstellung bilden die Projektionen sowie die für den Betrachter nur in der Übertragung sichtbare Infrarotlichtbeleuchtung der Köder. Die Kameras dieses Systems sind so manipuliert, dass sie das für menschliche und tierische Augen unsichtbare Infrarotlicht im Raum registrieren, nicht aber das Tageslicht. *Hunter in the Void* ist eine Versuchsanordnung der Interaktion zwischen Tier und Kamera, die in einem bestimmten Tagesrhythmus stattfindet. Dafür greift Thomas Julier in den gewohnten Rhythmus des Kunsthauses ein: Er verändert die normierten Öffnungszeiten des Museums und passt sie dem Sonnenstand entsprechend an. Das Kunsthaus ist täglich wechselnd jeweils zwei Stunden vor bis zwei Stunden nach Sonnenuntergang und damit während der Dämmerung geöffnet.

Die im Foyer gezeigte Fotografie *Untitled, Rome, May 7, 16:39* (2016) spannt den thematischen Bogen auf, dem in der Installation *Hunter in the Void, Trap 1–8* nachgegangen wird: die Architektur des Museums wird zur Kameraapparatur. Als solche produziert das Museum eine Feedbackschleife, in der es sich selbst beobachtet und die Lenkung der Bewegung der Betrachter durch die Räume reflektiert. Sie zeigt auch die historischen Prägungen dieser Maschine des Sichtbarmachens durch gegensätzliche Topoi von Leere und Dichte, von Licht und Dunkel, In- und Exklusion. In den Räumen verteilte Köderboxen aus Karton unterstreichen den modellhaften Charakter der hier angelegten Ordnung. An Architekturmodelle modernistischer Funktionsbauten erinnernd, werden sie mit Futter ausgelegt zu Ködern, welche die Tiere der Umgebung anlocken sollen. Mit *Hunter in the Void* wird das Museum auch zum lebendigen Körper, dessen Glieder, Gelenke und Organe sichtbar werden. Als abwesende Protagonisten dieser Versuchsanordnung fungieren die Tiere als Figur, die verschiedene Narrative dieses musealen Körpers und seiner Betrachter oder allgemeiner eines menschlich konstruierten Blicks suggeriert, der durch die Linse der Kamera besonders deutlich wird.

Die Architektur des Kunsthaus Glarus ist – wie in vielen anderen Museen dieser Zeit – geprägt von der Utopie der Schaffung von Transparenz. Die hier angelegte Versuchsanordnung ohne eigentliches Ziel nimmt die modernistische Idee von Durchlässigkeit auf. In der hierfür zentralen Rolle des Lichts verbinden sich die beiden modellhaften Ideen des Museums als Kamera oder Körper. Auch hier bleibt die Transparenz jedoch utopische Vision, da die Betrachtenden kaum je sehen werden ob wirklich Tiere das Kunsthaus betreten. Die Begegnung bleibt eine Möglichkeit. Wie das Glas zwischen Innen und Aussen vermittelt, ist es die mediale Anordnung, welche die Beziehung zwischen Tier und Mensch bestimmt. Die Bildfallen im musealen Raum werden in der Perspektive der Betrachterinnen und Betrachter zu Skulpturen, die ihre Funktion nicht zwingend preisgeben. Und doch erinnern die von der Decke zu den Kugeln gespannten Seile an futuristische Jagdinstrumente, wobei der Jäger gezwungenermassen in die Leere zielt. Sobald die Bildfallen durch angelockte Tiere in Schwingung geraten, sabotieren sie ihre eigene Funktion der Bildaufzeichnung und werden zum Pendel, das der Gravitation des Museums unterworfen ist. Nicht zuletzt ist es die mit der Perspektive des Beobachters verbundene Technologie selbst, die das Zusammentreffen von Mensch und Tier und damit jede tatsächliche Begegnung verunmöglicht. Die Installation macht ein architektonisches und technologisches Dispositiv sichtbar, das die Möglichkeit zur

Kunsthhaus Glarus

Interaktion zwischen Mensch und Tier nur andeutet. Die Verschiebung der Öffnungszeiten interveniert in die normierte Funktionsweise des Museums, die sich in die materielle Geschichte des Gebäudes eingeschrieben hat. So wurde das 1952 fertig gestellte Museum dafür konzipiert, ohne Kunstlicht auszukommen. Die Öffnungszeiten werden für die Dauer der Ausstellung einem kosmischen Rhythmus angepasst, der eine sinnliche und poetische Erfahrung des Museumsbesuchs vorschlägt. Diese sublimere, anti-rationalistische Ebene der Wahrnehmung, der Betrachtung von Kunst, schlägt einen Bogen zu der in der Geschichte und Architektur des Kunsthaus bereits angelegten Idee einer auf ideale Betrachterbedingungen angelegten Tageslichtführung.

Andere Werke in der Ausstellung fokussieren auf den konstruierten und medialisierten Blick des Menschen auf die Kulturgeschichte oder rücken den menschlichen Körper als Gegenstand der Beobachtung vor die Kamera. Die Fotoserie *Distant Relatives* (2014–2016) besteht aus neun analogen Aufnahmen von H&M-Werbungen für Kinderbekleidung. Die Fotografien der posierenden kindlichen Gesichter machen auf latent unheimliche Weise deutlich, dass es sich auch bei diesen Werbeaufnahmen um eine konstruierte Perspektive auf das Kindsein handelt, die vom Natürlichen und Ursprünglichen ausgeht. Eine weitere Serie von Fotografien, die im gesamten Kunsthaus verteilt ist und verschiedene neuralgische «Körperstellen» der Architektur betont oder verdoppelt und die kameraartige Funktion des Hauses erneut aufnimmt, entstand an verschiedenen touristischen Orten in Italien. Es sind genuin fotografische, aber auch vom Lichteinfall und der Perspektive des Betrachters (Fotografen) geprägte Aufnahmen von auf den ersten Blick belanglos oder nebensächlich wirkenden Sujets. Details einer Wandmalerei; eine Skulptur, die in einem Treppenhaus abgestellt wurde; ein im gleissenden Sonnenlicht nicht mehr lesbarer Banner an der Fassade eines Museums; eine Mauer, die den Garten eines römischen Museums abgrenzt. Im Schneelisaal wird ein Teil dieser Serie in einer strengen Symmetrie gehängt, die verschiedene architektonischen Bezugspunkte sucht und eine zentrale Achse im Raum schafft. Einige Fotografien sind auf den für das Museum zur Zeit seiner Entstehung gebauten und vom Künstler für diese Ausstellung partiell renovierten Stellwänden gehängt. Diese bilden einen eigenen architektonischen Körper innerhalb der bestehenden Architektur und verweisen darauf, dass das Museum einen konstruierten Blick auf die sich darin befindlichen Objekte vorgibt, der durchaus einem zeitlich bedingten Geschmack unterworfen ist. Die Blickachsen, welche durch die strenge räumliche Anordnung vorgegeben werden, betonen nicht nur den architektonischen Körper des Museums, sondern vollziehen auch die Psychogeografie des Kunsthauses nach.

Im Untergeschoss des Museums sind die beiden filmischen Arbeiten *Center of Gravity* (2016) und *Caravaggio* (2016) zu sehen. Hier wird die Kamera zur Apparatur, die die Bewegungen und Gewohnheiten des Menschen seziert. In *Center of Gravity* (2016) gibt die Schwerkraft der römischen Metro einen Rhythmus vor, der sowohl die Perspektive der Kamera in Bewegung setzt als auch über die Fingerspitzen der sich an den Halterungen festklammernden Händen auf die Körper der beobachteten Menschen übertragen wird. In *Caravaggio* (2016) beobachtet die Kamera Touristen bei der Kunstbetrachtung in einer Kirche. Die «institutionelle Rahmung» der Kirche und darüber tradiertes Wissen bestimmt die Betrachtung und Valorisierung der dort zu sehenden Kunstwerke. Die Verhaltensweise der Beobachteten ist auch hier durch einen medialisierten Blick konstruiert, wobei die suchenden und fokussierenden Kameras sich ähnlich ziellos in der Leere verlieren wie die Bildfallen in *Hunter in the Void*.