

## **Vegas, John etc.**

Maik Schlüter

In der Arbeit „John“ von Andreas Schulze gibt es ein Bild, das eine Gruppe von Palmen zeigt, die hinter einem Drahtzaun auf einem Hügel stehen. Die Fotografie wirkt auf den ersten Blick wie eine flüchtige und romantische Highway-Impression. Das Bild hat jedoch eine beunruhigende Komponente, da Unschärfe und Flüchtigkeit darauf hinweisen, dass die Aufnahme möglicherweise verboten und nur im Geheimen, sehr schnell aus einem vorbeifahrenden Auto heraus zu machen war. Plötzlich werden die Details wichtig: ein irritierender Lichtreflex, der das Bild mittig zerschneidet, blendet den Betrachter, der Zaun ist vielleicht nicht nur eine einfache Absperrung entlang der Straße, sondern umschließt ein Lager, ein Gefängnis, einen Hochsicherheitstrakt. Die Palmen und die untergehende Sonne verklären die Tatsache, dass es sich eventuell um ein massiv gesichertes und geschütztes Terrain handelt, über dessen Funktion nur spekuliert werden kann. Diese Spekulation und Unsicherheit hinsichtlich der Motive durchzieht die gesamte Arbeit von Schulze. Er arbeitet gezielt mit Ambivalenzen und kontrastiert konkrete Bilder mit abstrakten Sujets. Schulze changiert zwischen Verrätselung und der klaren Abbildung von Personen und Dingen und erzeugt so eine latente Spannung und Widersprüchlichkeit der Bedeutungen.

Im Mittelpunkt des Tableaus steht das Porträt eines jungen Mannes, auf den alle anderen Bilder und der Titel bezogen werden können. Das Bild strahlt die Nüchternheit einer Polizeiaufnahme aus. Die sachliche Abbildung kategorisiert die abgebildete Person, die Intimität der Situation wird durch Licht und Hintergrund neutralisiert. Dieses Spannungsverhältnis von Individualität und scheinbarer Objektivität spielt für die gesamte Arbeit eine zentrale Rolle und wird durch die unterschiedliche Lesbarkeit der Bildinhalte forciert. Ist auf den beschriebenen Bildern noch eine relativ konkrete Interpretation möglich, entzieht sich z.B. die Abbildung Nr. 6 durch Reflexe, Spiegelungen und unklaren Bildaufbau jedweder Konkretion. Dennoch fügt sich das Bild in das Tableau schlüssig ein und erzeugt eine düstere Stimmung und ein unbehagliches Moment des Ungreifbaren. Dadurch wird auch das Bild einer in der Hocke kauernenden Figur mit Assoziationen von Gewalt und Bedrohung aufgeladen. Wir sehen die Rückseite dieser Figur, die am Boden sitzt, bleiben aber vollkommen im Unklaren, aus welchem Grund sie in dieser Position verharrt.

Tut sie dies freiwillig oder aufgrund von Gewaltanwendung und äußerem Zwang? Genauso wenig lässt sich der infernalisch anmutende Hintergrund des Bildes deuten. Im Kontrast dazu wird die klare Porträtfotografie des Mannes zur Projektionsfläche von latenter Aggression und Abgründigkeit. Die Bilder kontaminieren sich gegenseitig mit Bedeutungen und Stimmungen. Aber die Bilder von Schulze sind weniger psychologisch als vielmehr politisch gemeint. Schulze geht es darum, die Projektionen, Unterstellungen und Interpretationen, die mit der Schaffung von Identität und kultureller Zugehörigkeit einhergehen, zu konterkarieren. Der porträtierte Mann taucht auf einem weiteren Bild auf, seitlich von hinten fotografiert, mit einem verkehrt herum angezogenen T-Shirt. Ähnlich dem Vorgehen eines Polizeifotografen, der jede Seite eines Verdächtigen in den Fokus nimmt, umkreist die Kamera den Mann. Noch ein weiteres Bild zeigt einen vermummten Kopf. Unklar bleibt, ob die Vermummung völlig trivial zu erklären ist, ob sie freiwillig oder unfreiwillig geschah, und wenn ja, aus welchem Grund. Das Verwirrspiel der Bilder und Bedeutungen konkretisiert sich im Bild Nr. 8, auf dem das verkehrt herum angezogene T-Shirt des Mannes in Nahaufnahme zu sehen ist. Leicht lässt sich der Schriftzug der amerikanischen Fluggesellschaft *PAN AM* entziffern. Durch den ausgewaschenen, dünnen Stoff zeichnet sich aber auch die Wirbelsäule des Trägers ab, zeigt sich seine verletzte Rückansicht. Die Wirbelsäule richtet den Menschen auf, vereinigt und führt viele zentrale Nervenbahnen und ist der neuralgische Punkt des Skeletts. Ein Schlag, ein Bruch kann zur Einschränkung oder zum Zusammenbruch der Beweglichkeit und zur Lähmung der ganzen Person führen. Das Bild evoziert einen hinterrücks ausgeführten Akt der Gewalt und zeigt zwei Angriffspunkte: ein Symbol und ein Menschenleben. Die Bilder von Schulze nehmen Bezug auf widersprüchliche gesellschaftliche Verhältnisse, unsichere ideologische Positionen und das ungelöste Verhältnis von individueller Handlung und gesamtgesellschaftlicher Verstrickung. Sicher ist nur die latente Präsenz der Gewalt. Die Bilder geben keine Antwort, sie führen ein Eigenleben, führen auf diese oder jene Fährte und wechseln wie Vexierbilder ihre Botschaft. Der Betrachter selbst vervollständigt und verzerrt die Aussagen der Bilder.

Andreas Schulze stellt den assoziationsreichen Titel seiner Arbeit *Friend or Foe* (Freund oder Feind) Bildern voran, die alles andere als leicht zu identifizieren sind. Er präsentiert eine geschlossene Sequenz von Fotografien, deren konkrete Inhalte sich kaum fassen lassen. Es fällt schwer, den Künstler auf eine bestimmte Haltung gegenüber einer existenziellen Frage oder einem

gesellschaftlichen Phänomen festzulegen. *Friend or Foe* entzieht sich einer effektvollen Bildsprache genauso wie einer politischen Aussage oder einer Selbstdarstellung. Die Bilder suggerieren einen bedeutungsvollen Zusammenhang, ohne diesen preiszugeben oder irgendeine Erwartung einzulösen. Bedeutungen und Erwartungen, spezifische Inhalte und Zusammenhänge prägen aber unser Verhalten. Jeder Versuch der Profilierung und Positionierung soll ein bestimmtes Bild erzeugen, wie auch die öffentlich verfügbaren Bilder meist eine konkrete Aufgabe im Sinne von Information und Stimulation erfüllen. Die Menge an Entwürfen und Aussagen ist im medialen Zeitalter ins Unüberschaubare gesteigert und bietet jede Form der Nutzbarmachung und Präsentation, ganz gleich, ob Institutionen, Anstalten oder Privatpersonen als Produzenten und Konsumenten auftreten.

Andreas Schulze bezieht sich auf diesen widersprüchlichen Kanon der Bilder und thematisiert die Untiefen und Widersprüche einer Gesellschaft, die auf Informationsüberfluss und ein Übermaß an Bildern setzt. Die Frage: Freund oder Feind? bleibt unbeantwortet, da diese im visuellen und sozialen Dickicht mitunter schwer auseinanderzuhalten sind. Denn es gibt nie die Möglichkeit, in einen völlig transparenten Dialog zu treten und alle Intentionen zu durchschauen. Der Titel drückt in dieser Lesart Misstrauen und den Wunsch nach einer eindeutigen Identifizierung des Gegenübers aus. Ein Gutteil unserer sozialen Handlungen fußt auf Mutmaßungen über die Absichten der anderen Akteure. Immer stellt sich dabei die Frage, wie man seine Interessen durchsetzen kann und in welchem Verhältnis die eigenen Möglichkeiten zu denen der anderen stehen. Spekulation, Manipulation, Instruktion, Kooperation sind nur einige Begriffe, die in diesem Zusammenhang das komplexe Verhältnis sozialer Interaktion beschreiben können. Die Arbeit bringt aber diese Begriffe nicht ins Spiel, sondern lässt den Betrachter abprallen und bietet keine konkrete Angriffsfläche. Die Bilder besitzen keine Tiefe und kaum greifbare Details. Diese formale Dichte der Sequenz erzeugt Kühle und ein hohes Maß an Abstraktion. *Friend or Foe* vollzieht auf diesem Wege eine ästhetische Kehrtwendung gegenüber ideologisierten, obszönen oder auf andere Weise instrumentalisierten Bildern, die uns umgeben und die wir beständig selbst produzieren. In dieser Verweigerung besteht die Autonomie der Arbeit von Andreas Schulze und ihr gesellschaftlicher Bezug.

Die Arbeit *Vegas* (2006) von Andreas Schulze ist wie ein Storyboard zu einem Film-Noir angelegt; die Bilder sprechen von existenzieller Dringlichkeit und latenter Gefahr und führen uns auf unsicheres Terrain. Schulze erzählt jedoch keine konkrete Geschichte. Er zeigt anonyme Architekturdetails und Fragmente einer Erzählung: Fassaden und Durchgänge, Treppenhäuser, Rolltreppen, Zugänge zu Dächern oder Untergeschossen. Orte, die funktional begründet sind und in erster Linie dem Transfer oder der Logistik dienen. Es sind Locations, die uns aus Filmen, in denen Gewalt und Verbrechen die Handlung bestimmen, vertraut sind: Verfolgungsjagden enden auf Hausdächern, Verhöre finden in Büros bei heruntergelassenen Jalousien statt, festungsartige Häuser am Meer bieten den Protagonisten die Möglichkeit zum Rückzug, Informations- und Geldübergaben ereignen sich auf Flughäfen, und Observierungen werden vom Auto oder Helikopter aus geleitet. Auch thematisch bezieht sich die Arbeit teilweise auf das Genre: Jäger und Gejagte, Verbrecher und Polizisten stehen nur vermeintlich auf unterschiedlichen Seiten oder tauschen ihre Rollen. Die hohe Kunst dieser Stilisierung findet sich bevorzugt in der Literatur oder im Film und hat mit Realismus wenig zu tun. Die klassische Noir-Erzählung bedient sich bestimmter krimineller Sujets und Milieus, um grundsätzliche Fragen des existenziellen Dramas zu stellen. Andreas Schulze entzieht sich allerdings einer allzu deutlichen Aussage und treibt ein Spiel mit visuellen Fallen. Er produziert entleerte Zeichen und Verweise und liefert damit eine zeitgenössische und postmoderne Variante des Themas, indem er die Strukturen einer konkreten Handlung auflöst. Weder die gezeigte Zerstörung einer Häuserfront oder die anderen abgebildeten Orte noch die unterschiedlichen Männerporträts geben Auskunft darüber, wer hier in wessen Namen agiert. Übrig bleiben Zweifel, ein Gefühl der Bedrohung und eine pessimistische Grundstimmung. Die Empfindungen und Orte passen in *Vegas* nicht recht zusammen: wie die gemixten Teile ähnlicher, aber dennoch unterschiedlicher Puzzles. Die Gesten und Blicke sprechen von Anspannung und Konzentration, gleichzeitig wirken die Protagonisten ermüdet, wie Gefangene einer Story, in der sie die immer gleichen Wege und Handlungen beschreiten und vollziehen müssen und keinen Ausweg finden aus dem Labyrinth der Inszenierung. Es scheint als hätten Autostraßen, Städte, Häuser und Terrassen, Auf- und Abgänge, Verhöre und Bespitzelungen, Akte der Gewalt, Verfolgen und Verfolgtwerden denselben Fluchtpunkt : *Vegas*.