

NATHALIE DJURBERG & HANS BERG
A JOURNEY THROUGH MUD AND CONFUSION WITH
SMALL GLIMPSES OF AIR

28. FEBRUAR – 26. MAI 2019

WANDTEXTE DER AUSSTELLUNG

EINFÜHRUNG

Nathalie Djurberg und Hans Berg erschaffen aus Skulpturen, Klang und bewegten Bildern animierte Welten, in denen sie innere Zustände einfangen – von der tiefsten Finsternis bis zur wildesten Euphorie. Die Filme zeigen fiebrige Tagträume von Rollenspiel und Begierde, voller Komik und Dunkelheit, begleitet von hypnotischer Musik. Jegliche Vorstellung von Normalität, unser ganzes Verständnis von Erinnerung, Zeit und Raum, werden auf den Kopf gestellt. Djurberg erstellt die Filme in Stop-Motion-Technik, einer langwierigen Animationsmethode, die über eine Abfolge von Standbildern die Illusion von Bewegung erzeugt. Der Prozess folgt keinem Skript und findet im direkten Austausch mit Berg statt, dessen Musik weitere Deutungsebenen eröffnet.

Die Ausstellung bewegt sich durch archetypische Szenerien: der dunkle Wald, die erleuchtete Bühne, die verschlossene Kammer. An diesen ahnungsvollen Schauplätzen entfalten sich zwischen den Figuren Dramen, in denen sie wie getrieben von unbewussten, inneren Verlangen schmerzliche oder auch groteske Situationen erleben. Der Betrachter nimmt dabei unmittelbar eine voyeuristische Perspektive ein und muss sich zu den Exzessen und der Verletzlichkeit der Figuren in Beziehung setzen. Die Werke, in denen männliche Machtfiguren, soziale Spiele und menschliche Dominanzvorstellungen bloßgestellt werden, sind auch Sozialsatire. So wie der Ausstellungstitel *A Journey Through Mud and Confusion with Small Glimpses of Air* anklingen lässt, beschreiben die Werke eine verschlungene Reise durch dunkle Unterwelten, dann hinauf in Luft und Licht, nur um gleich wieder umzudrehen, zurück in die Schatten – durch tapezierte Zimmer und dorniges Gelände, kurvenreiche musikalische Schleifen und Wurm Löcher in der Zeit. Die Präsentation ist die bisher umfangreichste und in Deutschland zugleich die erste Überblicksausstellung der zwei schwedischen Künstler. Neben dem Rückblick auf ältere Videos zeigt die Ausstellung einige große Installationen, die bisher nur selten zu sehen waren, sowie neuere Arbeiten, zu denen auch ein Virtual-Reality-Environment zählt.

THE PARADE

Pelikane, Flamingos, Truthähne, Adler, ein Dodo, eine Schneeeule: Eine Schar großer Vögel marschiert durch den Raum wie über eine erleuchtete Bühne. Ihre Körperformen variieren. Federbälle schwanken auf anmutigen Beinen, stolzieren auf kurzen Stümpfen, spreizen die Flügel, flattern und kreischen. Die bunt gefärbten Skulpturen bestehen aus so einfachen Materialien wie bemalter Leinwand, Draht und Ton; die Bearbeitungsspuren lassen offen erkennen, wie die Figuren geschaffen wurden.

Es heißt, der Mensch sei den Vögeln ähnlich. Umgekehrt wirken die Vögel in *The Parade* (2013) in ihrer Haltung und Gestik menschlich. Von den Dinosauriern abstammend, existieren die Vögel jedoch schon viel länger als die Menschen und stellen so eine Verbindung zu etwas Ursprünglichem und Beängstigendem her. In *I Wasn't Made to Play the Son*, einem von fünf Filmen, die zu *The Parade* gehören, schleichen zwei dandyhafte Männer mit Vogelmasken, scheinbar angetrieben von primitiven Begierden und sadistischen Gelüsten, um einen Frauenkörper herum. Sie schneiden Teile aus dem Körper und reißen ihm Zähne heraus. Was hier vor sich geht, geschieht ganz offensichtlich nicht „wirklich“, überwältigt aber dennoch in

seiner Visualisierung von Aggression. Die gewalttätige Szene spiegelt die Verletzungen und Machtverhältnisse unserer Gegenwart wider.

Das Medium der bunten Knetmasse, die grundsätzlich eher dem kindlichen Bereich zugeordnet wird, gibt den Künstlern überhaupt erst die Möglichkeit menschliches – zumeist unterdrücktes – Fehlverhalten in seinen abgründigsten Facetten aufzuzeigen. Zudem erwächst daraus für den Betrachter ein weiteres Spannungsverhältnis, was in der Diskrepanz zwischen spielerischem Medium und der tatsächlich gezeigten Szene, die sich im Erwachsenenbereich abspielt und damit wieder „real“ oder „echt“ erscheint.

FILMRAUM

Hier wird eine Auswahl früher Animationen aus der Zeit von 2004 bis 2012 gezeigt. Poetische, heitere Welten verwandeln sich schon bald in Szenen von Gewalt, Bestialität, Sadismus und Unterdrückung, in denen Opfer zu Henkern werden. Metamorphose und das Verhältnis zur Natur sind zentrale Themen in vielen der Filme, wie *Turn into Me* (2008), in dem sich der Wald unbekümmert eine Leiche zurückerobert, oder *Putting Down the Prey* (2008), in dem eine Jägerin die Form des eben erlegten Walrosses annimmt.

Die Sozialsatire kommt hier nicht zu kurz. *The Parade of Rituals and Stereotypes* (2012) ist ein Film, der – von der Jury eines Schönheitswettbewerbs bis zu provokativen jungen Frauen und religiösen Persönlichkeiten – jede Menge überzeichnete Figuren inszeniert. In einer fiktiven, von Frivolität und bloßem Schein beherrschten Welt vollziehen sie absurde Rituale, die im Konflikt mit gesellschaftlichen Normen und persönlichen Begierden stehen. So leckt in *Tiger Licking Girl's Butt* (2004) ein Tiger in einem rosa Schlafzimmer einer nackten Frau immer wieder über den Hintern. Dazu fragt sie sich: „Warum spüre ich den Drang, diese Dinge ständig zu wiederholen?“. In *Florentin* (2004) wird die familiär-vertraute Atmosphäre beim Spiel eines Vaters mit seinen zwei kleinen Töchtern zunehmend mehrdeutig – ein schmaler Grat zwischen Spiel und Bestrafung, Eifersucht und Perversion.

THE POTATO

The Potato (2008) gleicht einem mythischen Ungeheuer. Die Höhle dient hier als Kulisse für eine betretbare Skulptur, in deren Hohlräumen drei düstere Filme gezeigt werden. In *Once Removed on My Mother's Side* erdrückt die senile, hoffnungslos abscheuliche Mutter beinahe ihre verkrüppelte Tochter und Betreuerin. *It's the Mother* zeigt eine alptraumhafte Szene: Eine Frau wird von ihren Kindern überwältigt, die sich eins nach dem anderen in sie hinein- und damit zurück in den Zustand vor ihrer Geburt drängen, bis ihre Körper miteinander verschmelzen. Der Film *We are Not Two, We are One* beschäftigt sich mit zweideutiger Identität. Ein Junge versucht sein Leben zu leben, dabei ist er an der Hüfte mit einem zotteligen Wolf verwachsen. Traumata und Übergriffe, abweichendes und zwanghaftes Verhalten tauchen in den Werken immer wieder auf. Das Befremdliche liegt stets nur ganz knapp unter der Oberfläche. Im Ganzen vermitteln die Werke den Eindruck eines dornigen, unzugänglichen Dickichts, eines Unterbewusstseins, das wir nur mühsam in Schach halten.

THE EXPERIMENT

Die Installation führt den Betrachter in einen prähistorischen Dschungel, in dem die Dimensionen der Vegetation den Menschen unbedeutend erscheinen lässt. Die Pflanzen und fleischigen Blumen sind anziehend und abstoßend zugleich. Als *The Experiment* 2009 auf der Biennale von Venedig zum ersten Mal gezeigt wurde, gewann das Werk einen Silbernen Löwen und bedeutete für das Künstlerduo den Durchbruch. Der Film *Greed* zeigt drei Männer, die Insignien der katholischen Kirche tragen – Ring, Weihrauchgefäß, purpurner Mantel – und einige junge, nackte Frauen belästigen, die sich buchstäblich umkrepeln, um es ihnen recht zu machen. *The Forest* zeigt ein Pärchen im dunklen Wald zwischen giftigen Pilzen und unheilvollen Vögeln. In *Cave* beobachtet man eine Form von Selbstverletzung: Der Körper einer Frau beginnt, ein gewalttätiges und widersprüchliches Eigenleben zu führen. Opfer und Täter sind von der

physischen Hülle ein und desselben Wesens umgeben. In der Kraft und Materialität, die den menschlichen und nichtmenschlichen Körper gleichermaßen durchdringt, schwingt scheinbar das Leben mit – und auch der Tod.

FRÜHE ANIMATIONEN

Bei *My Name is Mud* und *Untitled (Vargen)* (2003) handelt es sich um die frühesten Animationsarbeiten in der Ausstellung. In *My Name is Mud* brodeln Schlamm aus einer Lichtung hervor und wächst zu einer gewaltigen Welle an, die über die Landschaft rollt und alles mit sich reißt. Die Rückkehr zur Natur ist ein wiederkehrendes Thema, dabei steht die Menschheit weder im Mittelpunkt des Films, noch der Schöpfung. In *Untitled (Vargen)*, begegnet man dem Wolf, einer unausstehlichen Figur, die auch in anderen Arbeiten immer wieder auftaucht, womöglich als Alter Ego der Künstlerin. Nathalie Djurberg nutzt Schrift als künstlerisches Medium, allerdings sodass das Bild den Text stets überwiegt: Es entsteht eine bruchstückhafte Sprache ungefilterter Erwidern, die mal erscheint, mal verschwindet, so scheinbar absichtslos oder willkürlich wie auch alles andere in ihrem Werk.

In diesen frühen animierten Kohlezeichnungen von Djurberg ist der Übergang von der Malerei zum bewegten Bild zu erkennen. Die ersten Knetanimationen, die folgten, waren einfache Szenen mit Protagonistinnen. Sie wurden allmählich komplexer, wurden mit fesselnden und monströsen Figuren bevölkert und von Bergs Musik begleitet. Diese Arbeiten vermitteln ein offenes, mitunter versuchsweises Verständnis davon, was Kunst sein kann. Durch die Wahl ihres Stils und ihrer Methode hat sich Djurberg gewissermaßen frei gemacht von kunsthistorischen Deutungen.

NEUE WERKE I

Snake with a Mouth Sewn Shut, or, This Is a Celebration (2018), zeigt in einem klaustrophobischen Zimmer ein verlassenes kleines Kind und eine Drachmutter, die einen Nervenzusammenbruch hat. Die Textfragmente im Film vermitteln die verzweifelten Schreie beider Figuren. In vielen Geschichten und Mythen spielt die Mutterfigur eine Rolle, ist strafend und zärtlich, fürsorglich und tödlich. Selbst in einen schmerzvollen Kampf verwickelt, bleibt die Mutter in diesem Werk unerreichbar. In *Delights of an Undirected Mind* (2016) ist das Kinderzimmer voll von Kreaturen, die zwar wie Kuscheltiere aussehen, aber eine erotisch ungehemmte Menagerie bilden: ein Tiger, ein Oktopus, ein Krokodil, ein Mädchen mit Lippenstift im Pyjama, ein Hase, zwei Gurken sowie viele andere Wesen, die sich Gewaltspielen widmen und zwischendurch aus Nuckelflaschen trinken und Kaffeetrinken spielen. Ein Matador setzt präzise Schnitte in einen weichen Kuchen. Immer wieder entsteht ein absurder Kontrast zwischen den Klischees: Anstatt dem Stier den tödlichen Stoß zu versetzen, widmet er sich einer filigranen Tätigkeit, die eher weiblich assoziiert ist, mit einer übertriebenen Waffe und gibt sich so der Lächerlichkeit preis. Offen bleibt auch, was die rhythmisierende Wiederholung dieser Szene in Kontrast zu dem Kinderzimmer bedeuten könnte.

NEUE WERKE II

Zu den jüngsten Werken gehören auch zwei Skulpturen: *Cheer Up – Yes You Are Weak and Yes, Life is Hard* (2018) zeigt eine Gruppe feiernder Tiere, die an einem mit fettigem Essen bedecktem Tisch sitzen, auf dem sich auch Zigarettenstummel häufen und Getränke aus umgekippten Plastikbechern laufen. Man sollte meinen, das Fest sei schon vorüber, doch vielleicht wird auch gerade erst begonnen. Wie in vielen Werken von Djurberg und Berg wird die Tierwelt auch hier anthropomorphisiert und dient als Mittel zur Inszenierung menschlicher Brutalität und Bestialität. *My Fixation with Making You Happy and Content* (2018) zeigt eine Gruppe von Vögeln, die gemeinsam eine Mahlzeit einnehmen. Die Szene wirkt auf eine Art angestrengt, wie man es als Mensch vielleicht selber kennt. Etikette, Konkurrenzverhalten, schal gewordene Beziehungen – alles erzeugt Spannung.

THE BLACK POT

Die Zusammenarbeit der Künstler begann ursprünglich mit Filmen von Nathalie Djurberg, für die Hans Berg dann seine Musik komponierte. Für *The Black Pot* (2013) schrieb Berg zuerst die Musik und Djurberg schuf dazu eine visuelle Darstellung. Die Installation entstand während einer Auszeit vom Stadtleben, als sie in einer abgelegenen Gegend wohnten und dem Wesen der Musik nachspürten. Im Gegensatz zu den anderen Werken ist diese Arbeit vollkommen abstrakt. Nicht Figuren und Szenen, sondern pulsierende und sich verwandelnde Formen und Farben erscheinen und verschwinden hier in einem zyklischen Verlauf und tauchen in immer neuen Gestalten später wieder auf. Die Formen wandern von einer Projektionsfläche zur nächsten. Darin ähnelt das Werk auch Djurberg und Bergs Beschreibung ihrer Methode: Sie versuchen nicht, ein Ende zu finden, sondern es kommt ihnen auf den Prozess selbst an. Die Animation für *The Black Pot* basiert auf Ölkreidezeichnungen, einer Technik, die langwierig und mühsam ist. Djurberg zeichnet auf einer latexbeschichteten Fläche und kratzt und wischt die Kreide dann mit Spachtel und Lappen teilweise wieder ab, bevor sie die nächste Sequenz zeichnet.

KINO – NEUE WERKE III

In einem Kinoraum werden auf großen Leinwänden drei Filme gezeigt, bei denen der Sound ein entscheidendes Element darstellt. Mit seinen Würsten und diamantbesetzten Bananen spiegelt *Worship* (2016) die Ästhetik von Hiphop- und Rap-Musikvideos wider – die Posen, den Fetischismus, den absurden Maßstab. Diverse Figuren nehmen uns mit in die Welt der trügerischen Gemeinschaft und der zugleich strengen Hackordnung in der Clubkultur. Worum es jenseits des Klunkers eigentlich geht? Vielleicht ist es der ursprüngliche Antrieb, einer größeren Sache zu dienen: einem Gefühl, einem Glauben oder der reinen Lebenslust. *Dark Side of the Moon* (2017) spielt auf einer Waldlichtung, und das Begehren der Figuren kreist um eine geheimnisvolle Hütte, zu der nur wenige Auserwählte Zutritt finden. Vor dieser Märchenkulisse wird die Versuchung zum Hauptthema. In *One Need Not Be a House, the Brain Has Corridors* (2018), begleitet pulsierende Musik die Reise des Zuschauers durch verwinkelte Korridore, in denen Figuren auftauchen, von denen einige schon aus früheren Filmen bekannt sind – ein Abbild von sich auflösender Erinnerung, Raum und Zeit.

IT WILL ALL END IN STARS

It Will End in Stars (2018) ist ein immersives audiovisuelles Erlebnis, produziert in Virtual Reality (VR). Wieder erscheint der tiefe Wald, den man mit dem kollektiven, uranfänglichen Gedächtnis assoziiert, mit Erinnerungen, wie sie in Volksmärchen und Horrorfilmen erneut an die Oberfläche drängen. Die Kohlezeichnung in Schwarz-Weiß, die auch in diesem Werk die Atmosphäre bestimmt, ist aus früheren Filmen bekannt. Wie dort ist der Wolf der wunderliche Führer durch eine Schattenwelt mit Portalen zu anderen, vollkommen verschiedenen Dimensionen. Mittels Virtual Reality erproben die Künstler hier eine neue Erzählmethode, die dennoch ihre eigene bleibt und auf traditionellen analogen Techniken aufbaut, auf Handzeichnungen und mit der Hand geformten Figuren, die mühsam eingescannt und animiert wurden. Man erlebt das Werk in einer Umgebung, in der sich der Stil des Handgemachten mit digitaler Technologie verbindet – eine Erinnerung daran, dass das Immaterielle und das Virtuelle nicht als Gegensätze zum Realen zu sehen sind. Schon eher gleicht die Erfahrung den Tagträumen, in denen man seinen Gefühlen und Impulsen manchmal näher ist als in der physischen „Realität“.