

Das Reale im Gewand seines Doppelgängers

Andreas Fiedler

Kopfsteingepflasterte Gassen mit Boutiquen und riesigen Pflanzentöpfen, aus einer Espressobar strömt der Duft von frischem Kaffee, im Wasser schaukeln mehrere Gondeln, ein Gondoliere singt eine Arie – und bis zum blauen Himmel sind es genau einundzwanzig Meter. Hier, mitten in der Wüste Nevadas, bietet das vor einigen Jahren eröffnete Casino *The Venetian* ein klimatisiertes Venedig aus viel Gips und Kunststoff. Vom gemalten Himmel im Inneren führt eine Rolltreppe zur Rialto-Brücke, der Canale Grande riecht nach Chlor und dressierte Tauben fliegen in definierten Zeitabständen über den Markusplatz, der von der US Route 91, dem berühmten Las Vegas Strip, begrenzt wird. In dieser dem Spiel und Entertainment verfallenen Stadt im Westen der USA sind Kopien von architektonischen Attraktionen der Erde auf engstem Raum vereint: Piazza San Marco und Campanile, Eiffelturm und Arc de Triomphe, Freiheitsstatue und Pyramide. Alles ist zu Fuss erreichbar, mühelos und in kürzester Zeit. Die Promotoren der Wüstenstadt sprechen von einer zweiten, verbesserten Wirklichkeit. Durch permanente Verdichtung und Stilisierung entsteht eine Version des Realen, die unweigerlich die Frage aufwirft, ob die Realität neben ihrer Kopie nicht plötzlich zum blassen Imitat werden könnte.

Las Vegas hat nichts mehr zu tun mit jener sich in Europa über Jahrhunderte herausgebildeten Idee einer organisch gewachsenen Stadt als klar umgrenzte geographische Einheit mit einem sichtbaren Verhältnis zwischen Zentrum und Peripherie. Die Glücksmetropole in der Wüste ist ein hybrides, in sich widersprüchliches Gebilde. Sie besitzt kein einheitliches Formensystem, sondern ist eine Ansammlung von Fragmenten und zerstückelten Ordnungen, die nicht zu einer Einheit gedacht werden können. In Las Vegas, wo Inszenierungsstrategen der Spielindustrie das Bild der Stadt bestimmen, wird überdeutlich, was sich auch in europäischen Städten mit ihren zunehmend musealisierten Innenstädten und dem eventisierten Massenkonsum in Shoppingmalls vermehrt beobachten lässt: Die Szenifizierung weiter Teile der Stadt wird immer umfassender, der öffentliche Raum wird verstärkt als theatraler Raum gestaltet – die Stadt mutiert zur Bühne.

Mit *Die Stadt* (2004–2007) bezeichnet Daniela Keiser eine aus 150 Bildern bestehende Serie von Fotografien, die in den letzten drei Jahren entstanden sind. Davon abgesehen, dass auf den Bildern nie Menschen zu sehen sind, scheinen die Fotografien zunächst ziemlich alltägliche, unspektakuläre Ansichten zu zeigen: zum

Beispiel Häuserzeilen, verkehrsfreie Strassen, frontal fotografierte Ausschnitte von Fassaden, grüne Parkanlagen oder Einzelgebäude in öden Landschaften. Doch bald stellt sich jene Irritation ein, die den Betrachter verunsichert im Bild hält. Da liegt ein riesiger Felsbrocken auf einem Anhänger zum Abtransport bereit – aber müsste der Anhänger unter der Last dieser Steinmasse nicht zusammenbrechen? Wie lässt es sich erklären, dass auf einer Strasse mitten in urbanem Umfeld grossflächig Unkraut wächst? Und warum sieht man durch die Fenster einer bröckelnden Hausfassade nicht in einen dunklen Innenraum, sondern ins dahinterliegende Grüne?

Die Fotografien, denen etwas Beiläufiges eigen zu sein scheint, verbergen nichts, dienen aber auch nicht einer gnadenlosen Offenlegung oder Blossstellung. Dadurch beginnt der Betrachter seine Aufmerksamkeit auf Details zu lenken und folgt mit seinem Blick Spuren, die zu Indizien werden. Immer wieder verrät ein Eisengerüst oder eine Holzkonstruktion, dass die Fassaden nicht das sind, was sie einen glauben machen. Denn im Zentrum der Arbeit *Die Stadt* stehen wichtige Stätten der Filmarchitektur in Europa. Besucht hat Daniela Keiser insbesondere auch die Traumfabriken der Filmindustrie – wie beispielsweise die Bavaria Studios in München, die Cinema Studios Tabernas in Andalusien, das Studio Babelsberg in Potsdam oder die Filmstadt Cinecittà in Rom. Solche Filmdrehorte sind geprägt von einer fragmentarischen, bedeutungsvarianten Struktur, die ständig in Veränderung begriffen ist. Jede Filmproduktion verlangt eine andere Szenerie, jeder Regisseur lässt Bestehendes verwandeln oder ergänzen. Diese Schauplätze gaukeln dem Zuschauer im Kino eine Welt vor, in der man leben kann. Die gebauten Orte und geschaffenen Räume werden zu einem Resonanzkörper für Gefühle und Gedanken der jeweiligen Filmprotagonisten. Doch ohne die agierenden Schauspieler und die umfassende Bild- und Tonregie sind diese gebauten Filmsets keine virtuellen Welten – sondern nur Kulissen, pure Oberfläche.

An diesem Punkt setzt die Künstlerin mit ihren fotografischen Recherchen an. In ihren Fotografien übernimmt sie nicht die Perspektive der Filmkamera, für welche die Schauplätze eigentlich geschaffen wurden. Vielmehr zeigt Daniela Keiser die Kulissen als Kulissen, zeigt sie als das, was sie sind und nicht als das, was sie zu sein vorgeben. Diese Differenz ist weitreichend: Während der Film in der Regel den Anschein der Dreidimensionalität zwingend zu erzeugen versucht, erreicht Keiser durch den gezielten Einsatz des Mediums Fotografie eine ganz andere Wirkung. Auf einigen Fotografien schrumpft die fragile Dreidimensionalität der gebauten Räume zu einer flachen Struktur aus Licht und Schatten. An den von Daniela Keiser aufgesuchten

Orten ist alles für die Filmkamera konstruiert: farbige Häuschen mit seltsamen Dächern am Meer – gebaut für die nach Malta verlegten filmischen Abenteuer von Popeye. Mehr oder weniger schäbige Hausfassaden mit amerikanischen Beschriftungen – errichtet in Rom hinter den Mauern Cinecittàs für den Film *Gangs of New York*. Mitten in einer Parklandschaft steht eine einsame Laterne, die ganz offensichtlich zu klein ist – aber für gewisse Szenen aus einer bestimmten Kameraperspektive eindrücklich in Szene gesetzt werden kann. Daniela Keisers Bilder zeigen alle diese Schauplätze auf eine Weise, wie sie nicht gedacht sind, nämlich als menschenleere Orte mit einer eigenartigen Stille. Alles scheint zerbrechlich und prekär, vorläufig und doch schon ausgedient. Die Fotografien zeigen *Die Stadt* so, als wäre sie gerade aufgestanden: ungeschminkt und etwas verschlafen.

Daniela Keisers Stadtgebilde ist vergleichbar mit einem rhizomorphen System, also einem wuchernden Wurzelsystem, bei dem keine Hauptwurzel mehr auszumachen ist und deren wild ausschlagende Nebenwurzeln ein dichtes Geflecht bilden – unkontrolliert und vielschichtig. Diese Stadt besitzt eine Topographie der gelebten Erfahrung und verlangt andere Strategien des Wahrnehmens, Erkundens und Sehens. In der umfangreichen Serie fügen sich die Fotografien zu einer fiktiven Stadt, die aus unzähligen Schauplätzen verschiedenster Filme besteht. Diese Stadt ist keine organisch gewachsene mit einer nachvollziehbaren Ordnung. Die Strukturen beruhen auf widersprüchlichen Ordnungsprinzipien, und wie in Las Vegas ist nicht Kontinuität ihr zentrales Prinzip, sondern der Bruch.

Wie in anderen Serien von Fotoarbeiten, etwa der 17-teiligen Reihe *Diese Strasse* aus dem Jahre 2002, lässt sich auch *Die Stadt* nicht auf ein von der Künstlerin streng verfolgtes Konzept reduzieren. Funktional und geographisch ist die Beschränkung auf europäische Film Drehorte zwar eine konzeptuelle Vorgabe, doch bereits die Auswahl von diesen Stätten der Filmarchitektur öffnet ein sehr weites Feld: Das Spektrum reicht von der geschlossenen Filmstadt Cinecittà, wo filmische Meisterwerke insbesondere von Federico Fellini entstanden, über die in der wüstenhaften Landschaft Andalusiens gelegenen Schauplätze unzähliger Western bis zu einem Standort im Engadin mit Blick auf den Morteratschgletscher, der in einer frühen Verfilmung von Johanna Spyris „Heidi“ ins Bild kam. Und einzelne Aufnahmen lassen sich gar nicht mehr auf lokalisierbare Drehorte von Kinofilmen oder Fernsehserien zurückführen. So fotografierte die Künstlerin beispielsweise ein Haus irgendwo mitten in Rumänien, als sie auf dem Weg war zu jenem Schloss, in dem Dracula sein filmisches Unwesen trieb.

Diese grundsätzliche Offenheit und Durchlässigkeit ist ein konstitutives Merkmal für das fotografische Werk Daniela Keisers. In ihren Fotoserien können Widersprüche und Gegensätze nebeneinander stehen, das Verbindende lässt sich nicht eindeutig benennen und gewinnt gerade dadurch ein Potential, das sich uneingeschränkt entfalten kann. Exemplarisch macht die Fotoarbeit *Die Stadt* deutlich, dass Unsicherheit nicht nur zugelassen, sondern geradezu potenziert wird. Oberflächen werden zu durchlässigen Membranen, der Blick des Betrachters wird nicht gesteuert und verfängt sich so irgendwo im Bild, irgendwo hinter den Kulissen. Mit den fotografisch ins Bild gerückten Fassaden aus dünnen Gipswänden wird das Reale nur im Gewand seines Doppelgängers zugelassen.

Die Stadt verweist nicht zuletzt auch auf das, was auf den Fotografien nicht zu sehen ist, was weglassen wird. Denn eine Stadt ist natürlich mehr als die definierte räumliche Anordnung von Häusern, die sich um Strassen, Plätze und Parks gruppieren. Städte werden geprägt von Menschen und ihren Netzwerken, ihren Lebenswelten und Lebensläufen. Filmdrehorte und ihre Architekturen sollen imaginäre zukünftige und vergangene Welten voller Leben erschaffen und haben einen klar bestimmten Zweck zu erfüllen. Daniela Keiser hingegen fotografiert diese Orte so, dass sie die Geschichten nicht mehr zu erzählen brauchen, denen sie gedient haben.