

Oliver Kielmayer:

Wann hast du dich entschieden Künstler zu werden?

Gianin Conrad:

Ich studierte vier Jahre an der Kunstklasse in Zürich und schloss diese 2006 ab. Zwei Jahre später entschied ich mich, in Luzern einen Master im Studiengang *Art in Public Spheres* zu machen. Das Studium wurde meinem Interesse zwar nicht ganz gerecht, doch es markierte meine Entscheidung. Es ist zweierlei, ob man einfach gestalten und kreativ sein möchte, oder Künstler sein und sich dem Betriebssystem Kunst zu stellen. Der Entscheid für das Masterstudium war auch ein Entscheid für dieses Betriebssystem.

OK:

Im öffentlichen Raum geht es sehr stark um bestehende, räumliche, architektonische oder auch inhaltliche Situationen. Ich bin der Meinung, du reagierst in deiner Arbeit sehr gerne auf solche Kontexte. Dies ist an sich nichts Neues, doch hat es meines Erachtens auch mit generellen Erwartungen an die Kunst zu tun. Es gibt Künstler, die sich prinzipiell überhaupt nicht für gegebene räumliche oder inhaltliche Situationen interessieren und beispielsweise rein expressiv arbeiten; zu diesen gehörst meiner Meinung nach nicht.

GC:

Mein Hauptinteresse gilt in der Tat dem Raum: Was ist Raum, wie funktioniert er, was kann er alles sein? Mir geht es primär nicht darum, meine eigene Welt zu kreieren, ich operiere gerne mit einer vorhandenen Situation. Raum zeigt sich immer wieder neu. Er ist keine in sich geschlossene Sache, er geht über das Werk hinaus; er ist auch nicht auf rein physische Parameter begrenzt, sondern kann soziale und philosophische Aspekte beinhalten. Ich gehe gerne der Mechanik von Begriffen nach, die etwas Einfaches und Greifbares aufweisen. Es hängt für mich mit der Frage zusammen, was man mit Material tun kann oder welche Relevanz verschiedene Systeme von Material haben. Ich finde das direkte und unmittelbare Begreifen von Material interessant; früher betrachtete man Skulptur und Plastik vor allem unter visuellen Gesichtspunkten.

OK:

Es stellt sich für mich auch die Frage nach Autonomie. Inwiefern funktionieren deine Arbeiten autonom und wird dies überhaupt angestrebt? Beispielsweise *Second Floor*, eine mit echtem Parkett gebaute Intarsienarbeit, die ganz stark von der Kollision mit dem verlegten Parkettboden der Ausstellungssituation lebt. Was geschieht, wenn die Arbeit woanders aufgestellt wird?

GC:

Die Arbeit verändert sich, wenn sich die Parameter verändern; das hat etwas sehr Pragmatisches. Man hat dieses grosse Parkettobjekt von beinahe vier Metern Länge, man muss es herumschleppen und verstauen, es passt in kein normales Auto. Es ist eine Art Bühne, die du mit dir herumträgst, beinahe wie ein kleiner Wanderzirkus. Als ich die Arbeit für die Kunsthalle Basel schuf, wollte ich die Materialität des Parketts aufnehmen, nicht jedoch das konkrete Muster vor Ort; das war eine klarere Entscheidung für die Autonomie der Arbeit.

Ich setzte mich damals stark mit der Zweckfreiheit von Kunst auseinander und realisierte in Zürich zur selben Zeit die Arbeit *Glaubensanbau*: Ich montierte ohne Baubewilligung eine Kuppel in Form eines Zwiebdachs aussen ans Küchenfenster des Instituts für Kunst und lud kurzfristig ein paar Leute zur Aufrichte ein. Damals begann die Diskussion um das Minarett-Verbot, und nach exakt zwei Stunden und 45 Minuten musste ich die Arbeit demontieren. Einer meiner Professoren bot mir an, das Zwiebdach an einem anderen Ort zu installieren, und so mutierte es dort zu einem autonomen Objekt.

*Second Floor* und *Glaubensanbau* sind insofern ähnlich, dass beide Arbeiten damit spekulieren, weggetragen zu werden und sich derart zu verändern. Das Zwiebdach wurde zu einem autonomen Werk, zu einem Satelliten, der nichts mehr direkt mit dem ursprünglichen Gebäude zu tun hatte. Es wurde beinahe zu einem Symbol dafür, dass man es am ersten Ort nicht wollte oder im übersetzten Sinne nicht daran glaubte. Die Arbeit war für mich ein bildhauerisches Lehrstück.

OK:

*Forstwerkhof* hat demgegenüber etwas sehr Darstellendes. Darstellung kommt in deiner Arbeit in verschiedenen Schattierungen vor, das reicht von der Selbstdarstellung des Werkes bis hin zur Illustration. In Arbeiten wie *Forstwerkhof* stellt sich für mich unter anderem die Frage nach dem Verhältnis von Kunst und Illusionismus. Die Arbeit ist stark illusionistisch, sie ist ein perspektivisch verkürztes Flachrelief, sehr präzise an einem Ort platziert. Es geht um die Frage nach dem Verhältnis zwischen Abbildung und Eigenwertigkeit. Wie positionierst du dich da?

GC:

Es hat mit Bildhauerei zu tun. Ein Bildhauer konstruiert, er ist praktisch und pragmatisch veranlagt; er ist Handwerker. Andererseits gibt es das Bild, mit dem man eine Illusion erzeugen kann; ich bin jemand, der in Bildern denkt. *Forstwerkhof* ist komplett aus Dachlatten gebaut, beruht also auf dem System ‚Dachlatte‘: Konstruieren, stapeln, beplanken und so weiter. Andererseits ist es eine Wandarbeit, also war ich zugleich in zwei verschiedenen Systemen aktiv, nämlich ‚Wand‘ und ‚Dachlatte‘. Durch die engstirnig zugenagelte Ateliersituation versuchte ich diesen Horizont im Relief wiederzugeben.

*Second Floor* will im Vergleich dazu nichts anderes sein als was es ist. Doch auch hier stellt sich die Frage, wie zwingend die Form ist. *Second Floor* ist geprägt vom perspektivischen Verzug und vom Standpunkt des Betrachters, dennoch ist die Form nicht zwingend. Sie

bleibt teilweise reine Geschmackssache und ist folglich nicht erklärbar. Genau an diesem Punkt beginnt die Arbeit absurd zu werden und auseinander zu fallen – und interessant zu werden.

OK:

Der Standpunkt des Betrachters und perspektivische Verkürzungen sind auch in *Tube +/-* zentral. Man spricht häufig über das illusionistische Potenzial in der zweidimensionalen Darstellung. *Tube +/-* geht für mich einen Schritt weiter, indem die Arbeit diesen Effekt noch einmal überbietet: Etwas Dreidimensionales macht den Anschein eine zweidimensionale Täuschung zu sein, die wiederum etwas Dreidimensionales vorgaukelt. Wenn man die doppelte Täuschung nicht durchschaut und in die Garage fährt, kollidiert man mit dem herausstehenden Tubus!

GC:

Das Durchschauen der Täuschung ist beim Trompe l'oeil ein wichtiger Bestandteil. In *Tube +/-* entsteht ein Mix aus illusionistischem und wirklichem Volumen; ich finde den Zustand, wenn die Wahrnehmung mit der Suggestion zu ringen beginnt, spannend. Eine andere Frage hier war die Perfektion des Einbaus. Ich hätte eine Messebau-Firma beauftragen können, doch ich wollte diese Erfahrung selber machen – wie ein Modellbauer. Nun ist der Einbau aus der Distanz absolut präzise, doch betrachtet man ihn aus der Nähe, spürt man das Selbstgemachte; das Gebilde hat eine plastische Qualität.

OK:

A propos künstlerische Haltung: Auf dem Umschlag dieses Katalogs ist *Was ein Künstler tut* abgebildet. Das erscheint mir geradezu pragmatisch.

GC:

Ja, durchaus. Die Fotografie entstand im Rahmen eines Atelierstipendiums in Dübendorf, einer typischen Gemeinde der Agglomeration Zürich. Das Interesse der Anwohner an mir war sehr gering und die einzige Frage, die sie mir stellten, war: „Was machst du denn als Künstler bei uns in Dübendorf?“ Das war der Auslöser.

OK:

Man steht im Rampenlicht.

GC:

Genau! Ich trage einen schönen Falco-Militärmantel. Es war Hochsommer bei 35°C und die Pose zu halten war extrem anstrengend. Es war also alles andere als ein angenehmes Shooting.

OK:

Es geht hier auch um Ironie und Humor, und ich halte beide für kluge Produktionsstrategien. Ich bin ganz allgemein fasziniert von gewissen Vorkehrungen, die Künstler treffen, um überhaupt noch kreativ sein zu können. Manchmal nehmen diese Vorkehrungen geradezu lächerliche Dimensionen an, doch gleichzeitig muss ich zugeben, dass man ohne sie gewisse Ergebnisse niemals finden würde. Ich verstehe auch das Brimborium, das du in *Was ein Künstler tut* veranstaltest, als eine Strategie der Formfindung.

OK:

Ich möchte über die Präsenz vom Unsichtbaren sprechen. Also unsichtbare Phänomene, die real vorhanden sind und extreme Konsequenzen haben können; auch für das, was sicht- und wahrnehmbar ist. In deinen Arbeiten mit Elektrozaun spielt dies eine Rolle, beispielsweise in *AusSicht*.

GC:

In *AusSicht* bot sich das Material an, weil es die Leute in Pontresina aus dem Alltag kennen. Dieses Material für ein Kunstwerk mit einer anderen Bedeutung aufzuladen, fand ich interessant. Die Zäune sind plastifiziert und in unterschiedlichen Farben erhältlich; letzteres hat übrigens mit den unterschiedlichen Sehspektren der verschiedenen Tiere zu tun. Ich fand es also naheliegend, die Zäune in eine Verbindung zum Sehen zu bringen und installierte die Arbeit – sie ist etwa 12 Meter lang und 4,5 Meter hoch – auf einer Panoramaterrasse. Den Gästen des Hotels verbaute ich also teilweise die Sicht auf die Landschaft, doch gleichzeitig war das Gebilde selber nicht wüst anzusehen und verband sich ganz gut mit der dahinter liegenden Landschaft. Die Kuhzäune in Verbindung mit den Isolatoren erinnerten viele ältere Leute an alte Stromleitungen, die jüngeren wiederum brachten sie interessanterweise mit Konzentrationslager der Nazis in Verbindung.

OK:

Das Moment der Gefahr, der Bedrohung, hat dich also weniger interessiert?

GC:

Es ist latent vorhanden, aber kein Hauptaspekt. Doch der Zaun musste unbedingt unter Spannung stehen: Der elektronische Impuls und seine physische Spürbarkeit sind sehr

wichtig für die Arbeit, es hat mit Neurologie zu tun. Innerhalb der Neurologie gibt es Thesen, die behaupten, alles, was wir wahrnehmen, werde über unser Ego gesteuert; und dieses Ego-Programm verarbeite alle Sinneswahrnehmungen in Form von elektronischen Impulsen in unserem Gehirn. Es erinnert ein wenig an den Film *Matrix*, in dem das Simulakrum in Form einer Datenmenge vom Gehirn zur Realität verarbeitet wird. Es bleibt dann die Frage, inwiefern unsere wahrgenommene Realität die wirkliche ist. In der Arbeit *AusSicht* versuchte ich nun von diesem Netz von elektrischen Impulsen ein Modell zu bauen; von diesem Sehkonstrukt, welches unseren Blick bestimmt und uns ein Bild dieses Panorama-Blicks gibt. Die Übersetzung von Material in Imagination und wieder zurück fasziniert mich. Das ist keineswegs wissenschaftlich, und doch ist es ein Versuch Wissen zu schaffen.

Die Inspiration für den Transfer zwischen Imagination und Realität war übrigens eine Szene aus dem James Bond-Film *Sag Niemals Nie*, in dem Bond gegen den Bösewicht ein Computerspiel spielt. Es war eine Art Kriegsspiel, in dem sie um Länder kämpften, und jedes Mal, wenn einer der Kontrahenten den Krieg um ein Land verlor, wurde er mit einem Stromstoss bestraft. Je bedeutender das Land, desto höher die Intensität des Elektroschocks. Dieser abstrakte Transfer von Schmerz faszinierte mich. Ist Schmerz etwas Abstraktes? Fühlt sich der Schmerz, wenn man sich verbrennt, gleich an wie ein Schlag oder ein Messerstich? Oder ist Schmerz immer der gleiche, elektrische Impuls?

OK:

In den neueren Arbeiten fällt mir deren Vielschichtigkeit auf. In den *Tableau*-Arbeiten werden dreidimensionale Elemente abfotografiert und anschliessend auf einer Fläche inszeniert. Es gibt eine zusätzliche digitale Ebene, einen Hinweis auf einen Computerschreibtisch. Es sind insgesamt drei Ebenen, wobei die digitale oder virtuelle Realität ein weiteres Beispiel dafür ist, in welchem Masse etwas an sich Unfassbares Konsequenzen für die Realität haben kann. Als diese Diskussion vor zwanzig Jahren begann, dachte ich immer, man könne ja einfach den Stecker ziehen. Dann gab es plötzlich diese Parallelwelt namens *Second Life*, wo man ganz real Millionär werden konnte! Seither haben sich digitale und reale Welt mehr und mehr vermischt; die virtuelle Welt ist noch immer schwer greifbar, aber sie wird immer mächtiger und folgenschwerer für die reale. Gleichzeitig ist sie das Gegenteil von dem, was man in einem traditionellen Sinn bildhauerisch bearbeiten kann.

GC:

Ja, das Simulieren dieser Realität im Modell interessiert mich; also der Übergriff, wenn man in einem Computerspiel zum realen Millionär wird oder wenn ein visuelles Modell physische Impulse gibt. In der *Tableau*-Serie kommen verschiedene Realitäten zusammen, wobei die Vielschichtigkeit auch auf die menschlichen Sinne anspielt, mit denen wir auf verschiedenen Ebenen wahrnehmen.

Zunächst wurden Landschaftsfotografien mit dem Zauberstab-Werkzeug im Photoshop bearbeitet. Man definiert einen prozentualen Faktor und der Zauberstab wählt diejenigen Bereiche im Bild aus, die eine diesem Faktor entsprechende Farbe haben; diese Bereiche werden gelöscht. Dabei trage ich das Bild von Klick zu Klick ab, eigentlich wie ein Bildhauer;

es ist eine Art digitale Bildhauerei. Eine zweite Ebene besteht aus Klappmeter-Konstrukten. Ich baue sie Schritt für Schritt zusammen und fotografiere die jeweils entstandenen Zwischenstufen. Der Hintergrund in den Bildern wird digital gelöscht, also bleiben lediglich die Konstrukte übrig. Die dritte Ebene zeigt schliesslich die Benutzeroberfläche eines Computers; hier kommt eigentlich alles zusammen. In *Tableau 3* beispielsweise sieht man das aufgelöste Bild, das Konstrukt sowie ein Icon, welches bei Apple-Computern die Regelung der Lautstärke anzeigt.

OK:

In einer anderen neuen Arbeit, der raumgreifenden Installation *Bützi*, fällt mir etwas weiteres auf: Display. Die einzelnen Bestandteile sind sehr sorgfältig und präzise angeordnet, gleichzeitig gibt es klare Reminiszenzen zum Wohnraum. Siehst du in der Anordnungsstruktur von privaten Wohnräumen ganz generell eine sinnvolle Möglichkeit Gegenstände anzuordnen? Also eine Art Gesetzmässigkeit oder sogar Inhaltlichkeit, die für die Kunst fruchtbar gemacht werden kann?

GC

Ich wollte die Wohnzimmersituation, die in den Siedlungen rund um die Halle Realität ist, aufnehmen, gleichzeitig mochte ich die Vorstellung, dass diese Tonarbeiten vielleicht in einem Wohnzimmer entstanden waren. Ich wollte eine Situation in der Manier eines Gärtchens inszenieren; eines, das man hegt und pflegt, wie ein Tamagochi. Die Teppiche agierten als Rahmung, gleichzeitig kollidierte ihre textile Qualität schön mit der Kargheit des Tons. Das Frischhalten des Tons war gut sichtbar durch die feuchten Lappen, die einzelne Teile umhüllten; zudem stand Werkzeug für die Gartenarbeit – in Form von Wasserzerstäubern, Giesskannen und anderem – bereit.

OK:

Inwiefern macht das Material Ton in dieser Form einen Kommentar zur Idee von Kunst als etwas Bleibendem und für die Ewigkeit Geschaffenem? Geht es um Verweigerung?

GC:

Es geht hier um Zeit. Material ist Träger unserer Gedanken und hat Widerstand, somit ist die Zeitlichkeit eine andere. Form entsteht und vergeht, Materie kann in verschiedenen Aggregatzuständen auftauchen. Ton ist für mich eine Art Denkmaterial; du formst etwas, knetest und veränderst es, machst etwas ganz Anderes daraus; du hältst es frisch um es weiterzubearbeiten. Wenn es dir gefällt, lässt du trocknen oder brennst es im Ofen. Du frierst also den Moment ein, ganz ähnlich wie in der Fotografie. Mit diesen verschiedenen Zuständen zu arbeiten fasziniert mich, es geht dabei um plastische Momente.

OK:

Was ist für dich ein plastischer Moment?

GC:

Wenn der Blick von der Oberfläche abprallt, zurückgeworfen wird und dann im Kopf zu einer Idee oder Ahnung wird. Das geschieht in einem spezifischen Moment und ist an eine Gegebenheit vor Ort gebunden. Bei einem späteren Betrachten ist dieser Moment vielleicht schon wieder ein ganz anderer.