

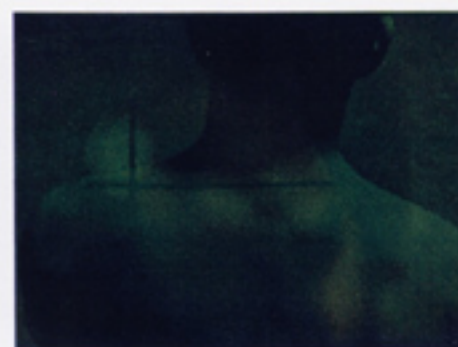
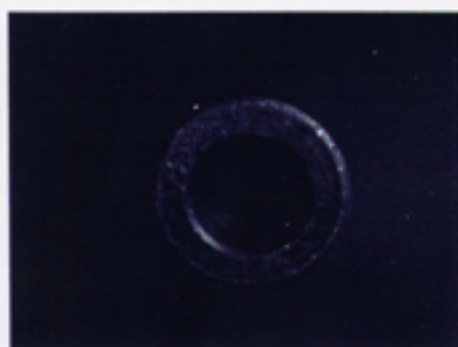
Zwei bewaffnete Männer stehen sich durch die Schatten einer Baustelle – sie spielen ein ausgeklügeltes Katz-und-Maus-Spiel. Jeder ihrer Schritte wird mit äußerster Vorsicht ausgeführt: Die geringste Geste, das leiseste Knacken von Holz unter ihren Füßen könnte sie dem anderen verraten. Sie befinden sich in einem Zustand höchster Wachsamkeit, ihre Sinne sind geschärft in einem Tanz der Entdeckung und Täuschung. Die Akteure tauchen im Visier des anderen auf, nur um sogleich aus dessen Schusslinie zu fliehen. Jäger werden Gejagte. Auch die Kamera ist bewaffnet. Seit der Erfindung des Zelluloids – und umso mehr durch die hochentwickelten Gefechtssysteme von heute – ist sie eine Waffe, die ihre eigene Form von Krieg inszeniert. Mit "Artillerie" ausgerüstet und darauf ausgerichtet, zu "schießen", einzufangen und zu verschlüsseln, hat auch sie ihre Rolle in dem Spiel. Welche Art der Besetzung zeigt sie, wenn ihr Auslöser betätigt wird? Wie verhält sich ihre eigene Art zu sehen und einzufangen zu der ihrer Motive?

"Trigger" ist eine Videoinstallation, die Auge, Kamera und Waffe in einer erotischen Kampfphysiologie vereinigt. Das Bildmaterial ist von Überwachungskameras und militärischen Zielerfassungssystemen aus auf 16mm-Film und Video gedreht. Außerdem verwendet "Trigger" ein "Eye-Tracking" Synchronisationssystem, das Waffe und menschlichen Blick automatisch zur Deckung bringt. In diesem Fall wird Sehen buchstäblich zum Feuern. Bei solchen zunehmend automatisierten Verfolgungssystemen ist der Status des "Sehenden" ungewiss. Ist die Kamera-Waffe bemannt oder unbemannt, und wo befindet sich der Körper, der die Verbindung zu ihrem Bildsucher herstellt? Aufgrund der immer engeren Integration von Mensch und Maschine sind die Grenzen nicht so einfach zu ziehen.

Ziel von "Trigger" ist es, wachzurufen, wie wir uns verändern – in Gestalt, Verhalten und visueller Orientierung, da diese Veränderungen an die Domestizierung und Verinnerlichung von Kriegstechnologie gebunden sind. Im Zentrum des Projekts steht das Gefüge aus Auge, Bildsucher und Auslöser. Der Ort, an dem Körper und Maschine in einem physischen oder psychologischen "Klick" aufeinander treffen – zur Kampfhandlung bereit. In diesem Sinn ist ein Auslöser weniger ein konkretes Objekt als eine Metapher für ein Aktivierungszentrum zwischen Wahrnehmung, Technologie und den Ausweichbewegungen des Körpers.

Schauplatz von "Trigger" ist eine Baustelle, das Projekt ist halb fertig. Die herumliegenden Baumaterialien, Gerüste, Bruchsteine und das allgemeine Durcheinander lassen an ein Kriegsgebiet denken. Das Szenario erinnert daran, welche Rolle all diese Technologien – ob zu militärischen Zwecken oder für Filmaufnahmen genutzt – in der Befestigung und Umgestaltung des Alltagsraums spielen. Um diesen Zusammenhang stärker hervorzuheben, beinhaltet die Installation neben so deutlich erkennbaren Baustellenwerkzeugen wie Vermessungsgeräten auch verschiedene Formate von kommerziellen Verfolgungs-, Kartographie- und CAD-Gestaltungs-Programmen. "Trigger" bewegt sich fließend zwischen der Hightech-Maschinerie des Militärs und der opulenten Sinnlichkeit von Kino.

Der inhaltliche Schwerpunkt des Projekts liegt auf der militarisierten Dimension des gebauten, bewohnten Alltagsraums, auch wenn diese Lesarten versinnlicht sind. Durch die Akzentsetzung auf die symbolische, sensorische und psychologische Größe von Krieg erscheint die Kampfszene zwischen den beiden Figuren wie ein kunstvoller Tanz, ist sie ebenso sehr Verführung wie Verfolgungsjagd. Den Blick durch den Bildsucher eingerahmt und den Finger gespannt am Abzug der Kamera-Waffe, wagt die Kampfabsicht auf eine Art durch den Körper, die nur schwer einzuordnen ist. In einem Zustand größter Wachsamkeit verschmelzen Physiologie, Technologie und erotischer Blick. Die Schusslinie wird eins mit der Linie der Begierde.



"Trigger Project", 2002  
Courtesy Sandra Gering Gallery, New York