

PRODUZENTENGALERIE HAMBURG

Paul Spengemann

Walking Stick

02. Juni–29. Juli 2017

Eröffnung

01. Juni 2017

18–21 Uhr

Rebekka Seubert

Wildlife

Mit zwei bunt angemalten Tukan-Turtlern aus Holz, einem geschrumpften Riesen-Dinosaurier aus Hartplastik und einer fotokopierten Darstellung eines Hüpfaffen als Lampenschirm werden im Film *Walking Stick* von Paul Spengemann erste Fährten gelegt, um den Auftritt des eigentlichen Protagonisten vorzubereiten: 13 Ästchen, die gemeinsam als ein Körper agieren und auf diese Weise eine Stabheuschrecke imitieren. In langsamen Bewegungen erkunden die wandelnden Ästchen gemeinsam im Film die Wohnung des Künstlers. Ihrer Camouflage haftet etwas Gebasteltes an, denn die einzelnen Ast-Glieder hängen nur lose aneinander, und der Erfolg ihrer Tarnung ist abhängig von ihrem gemeinsam koordinierten Verhalten. Die Tier-Imitation wurde mit 3D-Animationsprogrammen am Computer zum Leben erweckt, wie eine digitale Marionette, deren numerische Fäden der Künstler in der Hand hält.

In subjektiven Kamerabewegungen mit knackenden Ästen, in Nachtansichten, die nur von einem wackeligen Lichtkegel beleuchtet werden oder in langen, stillen Einstellungen, die immer wieder dem Hoffen auf die Ankunft des lang erwarteten „Tiers“ Ausdruck verleihen, nimmt der Film amateurhaft die Bildsprache von Natur-Dokumentationen auf. Das camoufierte Ästchen soll in seinem Habitat gefilmt werden und der Kameramann ist motiviert, das gut getarnte Ästchen immer wieder an verschiedenen Orten in der Wohnung aufzuspüren. So kommt es zwar ab und zu vor die Linse und klettert sogar einmal auf das Objektiv. Doch es lässt sich nach kurzer Zeit wieder abschütteln, denn wirklich zu fassen ist das digitale Tier letztlich nicht. Auch über die optische Ebene hinaus bleibt das wandelnde Ästchen ungreifbar, und es windet sich durch alle Versuche, es zu kategorisieren: ein Körper, der unter Zusammenwirken seiner 13 Teile als Eins erscheint, eine Ansammlung toter Ästchen, die lebendig sein wollen, queere Hölzchen, die mit Hilfe des Künstlers vom Pflanzenreich ins Tierreich wechseln. Das wandelnde Ästchen im Film vollzieht damit den umgekehrten Weg der als „wandelnder Ast“ bekannten Stabheuschrecke, die sich ihrerseits als toter Ast tarnt, um in ihrer tropischen Heimat zu überleben. Vielleicht ist das Verhalten des Ästchens im Film ein unmögliches Unterfangen, ein verzweifelter Versuch, im Club der Lebendigen mitzuspielen, oder es ist eine Möglichkeit, Kategorien neu zu denken. Unklar ist, wo hier die Grenze zwischen dem Dokumentarischen und der Fiktion verläuft. Unklar ist auch, welche Identität dieses Ästchen hat, in seiner Ambivalenz zwischen tot und lebendig, als zoomorphes Objekt, als menschliche Projektion. Es steht der Wand zugewandt, unbeweglich und einsam in der Ecke bei der Heizung, als sehne es sich nach dem warmen Süden. Es steht über der Zeitung, nimmt die Bewegung des Windes auf, wie das echte Stabheuschrecken auch tun und sieht mit seinen wiegenden Hüften womöglich aus, als würde es sich über die Nachrichten des Tages informieren.

Als vergeistigtes Ästchen passt es gut in die belebte Atmosphäre der Wohnung: Wind oder Geist, was immer die Blätter des Ficus Benjamini bewegt, es sieht aus, als wäre es kein Zufall, dass die Stabheuschrecke auch noch ausgerechnet zur Familie der Phasmiden (lat. phasma = Geist, Gespenst) zählt. Dabei ist das Ästchen weder ganz Geist noch ganz Materie. Es ist eine Fiktion mit dreidimensionalen Features in einem real gefilmten Setting.

Die Rolle der Kamera als vermeintliches Werkzeug zur Erkenntnis, das zur Klärung der Identität des zoomorphen Ästchens eingesetzt wird, erfährt im Moment des magischen Wendepunkts des Films ebenfalls eine Umdeutung. Nach seinem Sturz aus der Zimmerpflanze dreht das Ästchen die unebenbürtige Begegnung zwischen aktiver Kamera und passivem Tier um und verkehrt die Rollenverteilung von Sehen und Gesehenwerden in ihr Gegenteil. Es entsteht eine Auszeit, in welcher der Ast wie von einem Zauber gebannt einen Kommunikationsversuch startet, den die Kamera als Adressat bezeugt. Fremdgesteuert formt das vom Sturz unter Schock stehende Ästchen mit seinem Körper die Buchstaben des Ausrufs „O h D e a r“.

Dass dieser Ausruf homonym ist mit „Oh Deer“ (altengl. = Oh Tier) legt nicht nur eine mögliche Nostalgie nach alten Sicherheiten der Unterscheidung zwischen Mensch und Tier, Objekt und Subjekt nahe, sondern darüber hinaus auch eine der unterliegenden Fragestellungen des Films frei, die mit fortschreitender Technisierung unserer Gesellschaften an Bedeutung gewinnt: Identitäten sind in der Krise, wenn ein eigener Wille nicht mehr an einen lebendigen Körper gebunden ist.

Director, DoP & Editing: Paul Spengemann

Sound, Animation: Jakob Spengemann

VFX, Animation: Wassili Franko

Focus: Kalle Kallovsky

Production design: Stella Rossié

Light, Grip: Marvin Hesse & Tom Otte

Kindly supported by: Maddels Cameras GmbH, Electric Sun