

«Head Download»

Nina Staehli's «Big Heads» in der Kunsthalle Luzern

von Falco Meyer

Als hätte sie einer Horde von Riesen den Kopf abgeschlagen und sie zu übergrossen Schrumpfköpfen verarbeitet. So hängen sie da, und warten darauf, dass jemand sich einen überstülpt, damit er zu neuem Leben erwachen kann. Nina Staehli hat ihre kleinen "touching heroes" vor die Makrolinse gestellt, den Rest der Welt um sie herum eingekocht, bis man die ehemaligen Mini-Humanoiden endlich so betrachten kann, wie es sich für Helden gehört: Mit Ehrfurcht vor ihrer Massivität. Köpfe wie Findlinge aus den tiefsten Gletscherspalten, verwittert und vernarbt. Köpfe wie aus dem Fluss gezogen, ganz glatt poliert. Schöne, Schlichte, und auch Brutale und Verstörende. Köpfe aus der Seele eines archaischen Menschen gewachsen, vernetzt und zu Geschichten versponnen, wie die Griechen ihre Sternbilder.

Nina Staehli macht nichts anderes als das, sie erfindet ihr eigenes Epos, nur dass die Helden darin nicht durch ihre Superkräfte heldenhaft sind, sondern durch ihre magische Einfachheit: Ruby Dean pinkelt kleine Schneeschweine in den Gletscher, Hero pflanzt Kohl am Seeufer, Mountain Dean trägt Gletscherstücke durch den Wald und lässt sie im Bach davonschwimmen. Es sind kindliche Handlungen, solche, die keine Erklärung brauchen, und gerade deshalb magisch sind. Mit der reinen Erschaffung ihrer Helden lässt es Staehli aber nicht bewenden, sie will sie auch noch hier und jetzt zum Leben erwecken, und dafür braucht es menschlichen Unterbau: «Head Download» heisst die Ausstellung, und der Name ist Programm. Die Köpfe hängen an Stahlkabeln, lassen sich wie Föhnhauben herunterziehen und aufsetzen, so weit der praktische Teil, aber was dann geschieht ist eine grundlegende Verwandlung. Sobald sich einer der Besucher traut, seinen Kopf in das Gehirn eines der übermenschlichen Brocken zu stecken, taucht er in ein fremdes Bewusstsein: Staehli hat den Sound-Produzenten Thomas Binzegger damit beauftragt, Tonspuren für das Innere der Köpfe zu erschaffen; elektronisches Geräusch, schabendes Geglucker, immer anders, je nach Kopf und gedanklicher Grundstimmung des jeweiligen Helden. Ein wenig unangenehm ist der Sound, eindringlich, kratzt an der Realität, so dass er sich automatisch in eine emotionale Qualität umwandelt. So steckt man den eigenen Kopf gleichzeitig in eine Maske, von aussen betrachtet, und in eine gedankliche und emotionale Sphäre, die sich sofort auf den Gehirn-Eindringling überträgt. Es ist eine technoide Gedankenwelt, elektronisch verfremdeter Klang, als wären diese Gestalten einer verlorenen elektro-Jugend entwachsen und hätten sich in urtümlichere Lebensformen zurückentwickelt. Figuren, die so reduziert sind, dass ihr blosses Aussehen schon als archetypische Funktion im Kopf Geschichten auslöst. Es ist kein Wunder, dass die Leute direkt in eine Rolle fallen, kaum ist der Riesenschädel aufgesetzt. Da steht kein Mensch mehr, sondern ein Held, direkt heruntergeladen, innerlich wie äusserlich, und der lässt auch so schnell nicht wieder los. Die Ausstellung ist ein schwankendes Feld, in dem Besucher mit den Köpfen zu Kunstwerken verschmelzen, und alle anderen Besucher zu spontanen Bewunderern machen: Plötzlich steht da wieder einer, neigt sich hin und her, und wird sofort vom restlichen Publikum fotografiert. Die massive Ruhe, die den schwebenden Köpfen inne ist, ist dann wie weggeblasen, eine plötzliche Inkarnation, die im sozialen Feld der aufgehängten Köpfe Wellen schlägt. Und dann zieht man ihn endlich aus, den Kopf, "Enzo Genesis" zum Beispiel, und muss unwillkürlich grinsen. Auf der Seite des Antihelden steht wie auftätowiert: "Welcher Idiot trägt eine Skulptur auf dem Kopf?"