

Saaltext

Hunter Longe. Various Lambent Portals

03.09. – 19.11.2023

1. Stock

Skulpturen aus Fossilien, Solarzellen, die Klang erzeugen, oder Videos, die auf Träumen basieren: Hunter Longe (*1985 in Kalifornien, lebt in Genf) hat in den letzten Jahren ein aussergewöhnliches Werk entwickelt, das im Kunsthhaus Langenthal erstmals in einer grossen, institutionellen Einzelausstellung gezeigt wird. Der Künstler lädt uns ein, «verschiedene tanzende, flammende Portale» zu durchschreiten, so sein poetischer Ausstellungstitel, und mitzukommen auf eine Reise in die «tiefe Zeit», die unvorstellbar grossen Zeiträume der Erdgeschichte. Longe verwendet in seinen Arbeiten oft Mineralien und bringt damit ganz buchstäblich Vergangenheit in die Gegenwart. So kommen etwa Gips und Kalk vor, Mineralien, die Relikte urzeitlicher Meere und ihrer Bewohner sind, und gleichzeitig als Baustoffe omnipräsent in der Gegenwart. Longes Arbeiten erzählen aber auch von der Wissenschaftsgeschichte, den Versuchen, der tiefen Zeit auf die Spur zu kommen, und sie weisen mit ihren Materialkombinationen und ihrem spekulativen Charakter in die Zukunft.

Raum 9 (Korridor)

In der ganzen Ausstellung finden sich kleinformatige Objekte, die aus Gips, vermischt mit Magnetit-Sand, gegossen sind, und in die Mineralien und Fossilien eingelassen sind. Gegossen wurden sie in ausgedienten Plastikverpackungen oder direkt in Sand im Flussbett der Arve. Die meisten enthalten flackernde LED-Lichter, wie sie in künstlichen Kerzen enthalten sind.

Die grösste Gruppe bildet die Serie **Relics of an Evaporated Sea** (Relikte/Reliquien eines verdunsteten Meeres) im Korridor. Der Titel bezieht sich auf das urzeitliche Meer, bei dessen Verdunsten Mineralien wie Salz oder Gips übrig blieben. Letzteres ist in zweierlei Form in den Objekten enthalten, nebst dem Gussmaterial auch in durchsichtiger Kristallform als Selenite, die hier von der LED durchleuchtet werden. Diese fand der Künstler im Jura unweit von Langenthal sowie in der ehemaligen Salzmine von Bex/VD.

In den kleinen Kunstwerken sind gigantische Zeitspannen kondensiert: Das Verdunsten von Urmeeren liegt für das menschliche Verständnis von Zeit unvorstellbar weit zurück, doch seine Folgen sind alltäglich. Es blieb Salz zurück, das uns nährt, und Gips, das wir zum Bau unserer Behausungen verwenden. Die LED-Lichter und Verpackungen verweisen darauf, dass Konsumgüterproduktion und Technologie auf dem Ausgraben von uralten Rohstoffen basieren. Das Thema der Vorstellbarkeit von Zeit und der Nachwirkungen enorm weit zurück liegender Ereignisse ist eine Konstante der gesamten Ausstellung.

Raum 1

Zwei Werke in diesem Raum tragen die Quelle («source») im Titel. Die Farbstiftzeichnung **The Source – Chicxulub** basiert auf der wissenschaftliche Darstellung des Einschlagskraters von Chicxulub im heutigen Mexiko. Dieser entstand durch den Meteoriteneinschlag am Ende der Kreidezeit, der ein Massenaussterben verursachte. Damals verschwanden u.a. die Dinosaurier, wovon die Säugetiere profitierten. Das Ende ist hier auch ein neuer Anfang. Die Arbeit **Sourcière** – das Wortspiel im Titel verbindet Quelle und Hexe – besteht aus einer Wünschelrute, die von einem Video umspielt wird, das Lichtreflektionen auf dem Wasser zeigt. Die (wissenschaftlich nicht belegte) Funktion der Wünschelrute ist das Anzeigen von Wasser und bestimmten Mineralien.

Die Elemente Wasser und Licht (die geologische Prozesse mitformen) sind in der ganzen Ausstellung präsent, und schliesslich steht das Kunsthhaus auf einer Wasserader, nämlich dem Fluss Langete. Hunter Longe stieg in den Kanal unter dem Haus, um Tonaufnahmen des Flusses zu machen. Diese werden auf dem Audioplayer im Raum 1 abgespielt und mittels Laserstrahl (Licht) vom Korridor aus durch die Ausstellung geschickt (**Clam Hole Hag Stone Portal IV**, s.u.).

Raum 2

Träume spielen eine wichtige Rolle in Hunter Longes künstlerischer Praxis. Für die Ausstellung entstand inspiriert von einer Traumsequenz der Animationsfilm *Dream*. Nebst Handlungen eines Cartoon-Wolfes ist darin eine Uhr zu sehen, die sich in unterschiedlichen Tempi und Richtungen bewegt. Wiederum taucht hier das Thema der Wahrnehmung von Zeit auf, die ja im Traum anders ist als im Wachzustand. Wo der Beamers die Uhr an die Wand projiziert, ist eine Solarzelle aufgehängt, die die Frequenzen des Projektionslichts hörbar macht (*Summoner*).

Träume entstehen im Gehirn. Das Motiv des Gehirns ist auf den Guss-Objekten zu sehen, die sich auf dem Glasregal im Raum befinden. Sie enthalten wie alle solchen Objekte in der Ausstellung nebst Gips das Mineral Magnetit. Dieses magnetische Eisenoxid ist auch im menschlichen Gehirn enthalten und trägt dort gemäss aktueller Forschung zum Langzeitgedächtnis bei. Bei Tieren, z.B. Vögeln hilft er bei der Orientierung am Erdmagnetfeld, ebenso bei gewissen Bakterien. An fossilen Ketten von Magnetit aus Bakterien im Gestein lassen sich heute erdgeschichtliche Rückschlüsse auf das Magnetfeld der Erde ziehen.

Raum 3

Ein weiteres einschneidendes erdgeschichtliches Ereignis, auf das Hunter Longe verweist, ist die Grosse Sauerstoffkatastrophe vor 2,4 Milliarden Jahren. Durch Photosynthese von Organismen stieg der Sauerstoffgehalt der Atmosphäre. Dies öffnete einerseits der Evolution neue Wege (nachdem es das meiste Leben ausgelöscht hatte), andererseits entstanden zwei Drittel der Mineralien erst dann. Ein Grossteil der unbelebten Welt der Mineralien entstand also durch Prozesse, die von Lebewesen ausgelöst wurden.

Eines dieser Mineralien ist der Malachit, den Longe in *Mallow Mined* verwendet. Der griechische Name des tiefgrünen Kupferoxid heisst übersetzt «Malvenstein». Der Künstler ergänzt den Stein um die Zeichnung eines Malvenblattes, das Spuren einer Raupe trägt. Der Name des Insekts ist der Welt des Bergbaus entlehnt: Es handelt sich um eine Miniermotte.

Für *Cyprian Idol* liess Longe Kupferkristalle auf Holz wachsen. Der Name Kupfer stammt von der Insel Zypern (engl. Cyprus), wo in bronzezeitlichen Kupferminen Holz gefunden wurde, die ähnliche Prozesse durchliefen. Kupfer ist als Rohstoff unerlässlich für elektrische Geräte und Leitungen, wie die Kabel, die hier als Aufhängung des Objektes dienen.

Raum 4

Wie bei den Objekten im Raum 3 leitet Longe auch bei *Birth* (Geburt) Querverbindungen von Materialien und Begriffs-Verwandschaften her. In der Geologie bezeichnet «Matrix» das Gestein, in das ein Kristall oder Fossil eingebettet ist – so wie im vorliegenden Objekt ein Malachit. Der Begriff Matrix stammt vom lateinischen Wort für Mutter und Gebärmutter ab. Indem Longe die beiden Matrix-Begriffe zusammenbringt, verweist er auf die Geschichte einer animistischen Weltansicht, nach der Steine Teil eines lebendigen Erd-Körpers sind. Tatsächlich könnte man die Vorstellung einer Geburt damit zusammenbringen, dass die Organismen bei der Grossen Sauerstoffkatastrophe Mineralien wie Malachit entstehen liessen.

Die Zeichnung $\mu\text{-CaCO}_3$ (*Vaterite*) basiert auf der Elektronenmikroskop-Aufnahme eines winzigen Vaterit-Kristalls, einem Mineral, das chemisch identisch ist mit dem Kalk der Schalen von Muscheln und anderen Tieren.

Raum 5

Die Serie *Elizabeth Philpot* ist eine Hommage an die britische Fossiliensammlerin und autodidaktische Forscherin gleichen Namens. Philpot (1780–1857) war zusammen mit der heute berühmteren Mary Anning wichtig für die paläontologische Forschung ihrer Zeit und wurde von den führenden (männlichen) akademischen Paläontologen ihrer Zeit hoch geschätzt und konsultiert. 1826 entdeckten sie versteinerte Tinte in Fossilien von Belemniten, Kopffüsslern, die als Folge des Meteoriteneinschlags von Chicxulub vor 66 Millionen Jahren ausgestorben waren. Philpot verflüssigte diese Tinte und erstellte damit Zeichnungen. Diese Praxis – Fossilien mit fossiler Tinte zu zeichnen – übernahmen auch andere.

Longe verwendet für seine Hommage versteinerte Belemniten aus transparentem Calcit, die von flackernden LEDs beleuchtet werden. Dieses Licht wird durch Solarzellen in Klang umgewandelt (s.u.). Eine weitere Arbeit, die sich auf Wissenschaftsgeschichte bezieht, ist die Zeichnung ***Girl Folding a Napkin***. Diese zeigt den Bewegungsablauf einer Arbeiterin, die ein Tuch faltet und entstammt der Arbeit von Frank und Lilian Gilbreth, die zur Studie (und letztlich Optimierung) von Arbeitsabläufen elaborierte fotografische Experimente durchführten. Losgelöst vom Rationalisierungsdenken der Gilbreths wird der Raum-Zeitstrahl bei Longe Teil der Reflektion der Wahrnehmung von Zeit und Linearität.

Raum 6

Hunter Longe spricht von der «Wichtigkeit ehemals lebender Dinge in der Gegenwart». Die Beschäftigung mit Lebenszyklen umfasst dabei den Blick zurück in die Erdgeschichte ebenso wie die ungleich einfacher zu verstehenden Zeitspannen eines Menschenlebens. ***Green Dragon Mountain (Grown from Seed)*** führte Longe nach Skizzen und Instruktionen seines Vaters aus (der ebenfalls Künstler war), als dieser im Sterben lag. Die Hommage an den kürzlich verstorbenen Vater hängt in der Ausstellung gegenüber der Arbeit ***Birth*** in Raum 4, die von Geburt oder Neuanfang handelt. Neuanfänge, Zyklen von Leben und Materialien, Verbundenheit der Dinge und Lebewesen als Grundlagen der Welt sind Grundthemen der Ausstellung. So auch in ***Transmutation***, gegossen im Sand am Atlantik, wo die Spur eines Lebewesens vorhanden war, die Longe als Kupferbahn verdoppelte mittels eines chemischen Prozesses, wie er in der Elektronik für Leiterbahnen angewandt wird.

Die Türöffnung zurück zum Korridor flackert (gesteuert von der Solarzelle von ***Elizabeth Philpot***) und ist mit einer vom Künstler eingebauten Tür (***Doorway to Brain (Left)***) versehen. Diese besprühte Longe mit Salzwasser. Nach der Verdunstung blieben Spuren von Salz, das wie der Gips der Objekte aus der Verdunstung des Europäischen Urmeeres stammt, das einst das Gebiet der heutigen Schweiz bedeckte.

Fassen Sie den Griff aus Granit an und durchschreiten Sie das Portal.

Laser-Installation und Räume 7 und 8

Seit 2016 verwendet Hunter Longe kleine Solarzellen, um Licht in Klang umzuwandeln, indem er diese an Verstärker und Lautsprecher anschliesst. Es entsteht eine synästhetische Verbindung – wir hören, was wir sehen können. An mehreren Stellen der Ausstellung ist Licht von Projektoren und Lampen-Objekten auf diese Weise direkt übersetzt, so auch im Raum 8 in der Doppelprojektion ***Twining***. Die Ausgangslage für die Videos waren wissenschaftliche Darstellungen von Wellenformen. Wellen hören und sehen wir hier, und Wellen verbinden hier wiederum die Elemente Wasser und Licht.

Für die Laser-Installation ***Clam Hole Hag Stone Portal IV***, die mehrere Räume verbindet, ist das Prinzip der Umsetzung von Licht als Klang erweitert. Hier moduliert eine Schallquelle – eine Aufnahme der Wassergeräusche der Langete unter dem Kunsthaus – den Lichtstrahl. Das Licht flackert in der Frequenz des Klages. Dies ist für das menschliche Auge nicht sichtbar, doch die Solarzellen in den Räumen 7 und 8 übersetzen das Licht wieder in Klang.

Der Laserstrahl wird über einen semitransparenten Spiegel in diese Räume geleitet und durchdringt dabei Steine, die Löcher von Bohrmuscheln enthalten. In verschiedenen traditionellen Riten werden solche «Hexensteine» benutzt, um magische Schutzkräfte zu beschwören oder um in andere Dimensionen zu gelangen.

Ein Portal in eine andere Dimension wie aus einem Science-Fiction-Film scheint ***Tethys Portal*** darzustellen. Longe bezieht sich darin zudem auf das Bild eines zu durchschreitenden Energievorhangs beim Eintritt in eine Hypnose. Mit Hypnose hat sich Longe ebenso wie mit dem Traumzuständen in den letzten Jahren vertieft beschäftigt. Der interaktive Aspekt von ***Tethys Portal*** lässt sich als Spiel mit der Frage nach Objektivität lesen. Je näher wir kommen, desto stärker kommt uns die Subjektivität in die Quere.

Den Abschluss der Ausstellung bildet das Gedicht ***Partition***, das im englischen Original zu lesen und in einer schweizerdeutschen Übertragung zu hören ist (Stimme: Belia Winnewisser), und das Themen der Ausstellung sprachlich verdichtet.