

Siegfried A. Fruhauf

## CAVE PAINTING

A 2022 | 2K DCP | Farbe | Dolby 7.1 | 15 min

Vor einigen Jahren hatte ich die Möglichkeit, zwei Wochen im Südwesten Frankreichs, im Lot-Tal, zu verbringen. Während des Aufenthaltes ergab sich ein Ausflug in die Gemeinde Cabrerets. Im Gemeindegebiet des etwa 230 Einwohner zählenden Ortes liegt die Tropfsteinhöhle Pech Merle. In den weitläufigen unterirdischen Verzweigungen der Höhle finden sich beeindruckende prähistorische Höhlenmalereien. Fotografieren ist in dieser Tropfsteinhöhle allerdings verboten. Dieses Verbot verstand ich aber nicht als Einschränkung, sondern als Gravitationsfeld gegenwärtiger Realität. Eine Bühne derartiger Gravitationsfelder habe ich auch gleich neben einem Wanderweg entlang des Lot-Flusses gefunden. Dort entdeckte ich in einer Felswand eine etwa menschengroße Öffnung im Gestein. Dahinter befand sich ein unbedeutender kleiner Hohlraum, in dem Müll zurückgelassen wurde. Als Substitut für Pech Merle erschien mir dieser Ort mit seinen Zivilisationsspuren sofort bestens geeignet. Es beschäftigte mich der Gedanke des Kino als Höhlenmalerei der Moderne und ich fing an Bezüge zur gegenwärtigen Realität herzustellen.

CAVE PAINTING beginnt mit einer Suche nach dem Eingang in eine Höhle und findet diesen auf der Kinoleinwand. Über diese Leinwand rast ein Strom aus Einzelbildern. Abstrakte Malerei, Details aus Kontrast und Farbe, die anfangs zudem immer wieder kurz filmisches Trägermaterial andeuten. Durch das rasche Alternieren einzelner Bilder lassen sich bei geschickter Anwendung Raumwahrnehmungen hervorrufen. Meine Herangehensweise besteht darin, rein mit den Mitteln der Montage ein räumliches Erlebnis zu generieren. Diese offensichtlich real physisch und nicht digital erzeugten Bildstrukturen definieren zu Beginn von CAVE PAINTING den Raum. Dieser führt in zwei Richtungen einer Höhle, die wir Kino nennen. Zum einen breitet sich der Raum von der Leinwand in den realen Kinosaal aus und zum anderen dringt man über die Leinwand in einen imaginären Raum vor. Der Sog des abstrakten Bildflusses wird zum Wurmloch zwischen diesen beiden Räumen. Dieser zieht die BetrachterInnen immer mehr ins Innere einer imaginären Höhle und damit auch immer stärker in die Struktur digitaler Bildgenerierung und -Verfremdung. Dort im Inneren trifft die immaterielle digitale Struktur auf Abdrücke von Händen als Signatur der menschlichen Spur. Es sind Negative meiner eigenen Hände, welche sich schließlich mit dem Abbild eines prähistorischen Handabdrucks überlagern. Ein Handshake.

Der prähistorische Handabdruck stammt von einem Aufdruck auf einem Merchandising-Artikel, ein ordinärer Plastikbecher. In einem Souvenirshop bei Pech Merle konnte ich für einen Euro dieses wunderbar archaisch paradoxe Objekt mit einer Replik der Kohlezeichnung der gepunkteten Pferde aus dem sogenannten Saal der gebrochenen Säule, wie ein Bereich des Höhlensystems bezeichnet wird, erstehen. Dieses Zivilisationsobjekt aus Polypropylen passt als Fundstück perfekt in den von mir für diesen Film benutzten Schauplatz: die kleine verdreckte Felsnische neben dem Wanderweg. Dieser Becher wurde mit einer 16 mm Kamera abgefilmt und das

Motiv mehrfach übereinander geschichtet. Daraus ergibt sich eine Analogie zur Entstehung der prähistorischen Bilder in den Höhlen, in denen über Tausende von Jahren die Motive ebenso sich überlagernd angebracht und ständig erweitert wurden.

Die frühen Zeichen von Zivilisation überlagern sich in CAVE PAINTING mit Zivilisationspuren unserer Zeit, die in Form von Kunststoff Jahrhunderte überdauern werden und sich als Mikroplastik über den gesamten Planeten verteilen. Das Recycling-Symbol, das im Film kurz aufblitzt und dem Becher entnommen ist, wirkt in Anbetracht dessen geradezu ironischen.

Zurück in die Höhle. Die flirrende Bildgestaltung, welche diesen Film prägt, suggeriert die Erfahrung flackernder Fackeln. Ich fotografierte den Eingang zur Zivilisationsspurenhöhle, dieses Loch im Fels neben dem Wanderweg, aus verschiedensten Perspektiven, mit Blitzlicht und variierenden Belichtungen. Als Beleuchtung diente mir großteils eine Akkutaschenlampe, eine zeitgemäße Fackel sozusagen, um bildlich gesprochen bei der Anlehnung an ein prähistorisches Höhlenerlebnis zu bleiben. Mit dieser Leuchtquelle machte ich nach Einbruch der Dunkelheit Zeichnungen an die Felswand. Die Spuren des Lichts wurden durch Langzeitbelichtung fotografisch festgehalten.

In den urgeschichtlichen Höhlen, in denen sich Felszeichnungen finden, finden sich überall auch Kratzspuren von Höhlenbären. Auch die Felszeichnungen selbst wurden teilweise in das Gestein geritzt und nicht mit Farbe gemalt. Diese Kratzspuren und die Ritzungen im Fels brachten mich auf die Idee, auf eine höchst fundamentale Bearbeitung von Filmmaterial zurückzugreifen, nämlich die des Kratzens auf analogem Film. Für diese Bearbeitung verwendete ich ca. 70.000 Jahre alte Krallenbeine von echten Höhlenbären und fertige mir außerdem aus Flint (Feuerstein) Ritzwerkzeuge zur Bearbeitung einer Rolle 35 mm Schwarzfilm an. So versuchte, ich in der Herstellung der gekratzten Lichtzeichnungen die taktilen Spuren der Felswand auf die Kino-Leinwand zu übertragen. Die Rückkehr zum ursprünglichen Filmmedium und einer archaischen Herstellungsmethodik korrespondiert unmittelbar mit meinen Taschenlampenzeichnungen auf der Felswand. Dadurch ergibt sich ein Brückenschlag zu urgeschichtlichen Felszeichnungen und dem Kino als Höhlenmalerei unserer Zeit.

Ausgehend von den Eindrücken des Besuches von Pech Merle und mit den Motiven meiner Zivilisationsspurenhöhle will ich in CAVE PAINTING der Verbindung von Höhle und Kino im Sinne des Avantgardefilms neue Aspekte abgewinnen. Eine Grundlagenforschung, die das Medium Film, ausgehend von historischen Bezügen, vorantreibt und neue Referenzpunkte setzt. Die Konnotation der Höhle mit dem Kino ist wahrscheinlich so alt wie das Kino selbst. Aus einer Verdichtung von Lichtbildern und Lichtzeichnungen habe ich versucht, ein eindringliches Geflecht zu knüpfen und ein Stück intensives Kino zu generieren.