

Unter dem Titel „Inzwischen“ zeigt das Kunsthaus Baselland eine dialogistische Ausstellung, in der die Künstlerin Gertrud Genhart (*1967 in Luzern, lebt in Basel) ihre Kollegin Ruth Blesi (*1968 in Glarus, lebt in Zürich) zu einer gemeinsamen Werkpräsentation einlädt. Beide künstlerischen Positionen eint ein Interesse für transitorische Momente, für Übergänge zwischen zwei oder mehreren visuellen Möglichkeiten und für Situationen, in denen ein visueller Eindruck kippen und zu etwas anderem werden kann. Genharts jüngste Videos, die sich durch markant kurze Laufzeiten zwischen 52 Sekunden und 1,5 Minuten ausweisen, konzentrieren sich auf bildhafte Kompositionen, die mittels diverser Filmbearbeitungstechnologien konzeptuell zugespitzt werden. „Ballspiel – Spielball“ beispielsweise manipuliert eine Himmelszenerie mit Vollmond so, dass der Mond zum imaginär hin- und hergeworfenem Ball wird. Dabei unterstreichen Geräusche, die mit einem Kinderspielplatz in Verbindung gebracht werden, die Lesart des Ballspiels. In „Spuren“ werden bewegte Bilder von Autospuren im Sand scheinbar ins Endlose geführt, wobei die Spuren zwischendurch verschwinden und so die Bildbewegung enigmatisch aufladen. In „Turm“ wiederum wird eine rund gebautes Hochhaus zu einer bildlichen Schraube, die sich virtuell auf- und abdreht, umformuliert. Reales und Imaginiertes wechselt sich in Genharts Videos oft ab oder geht ineinander über. Manchmal, so wie im Video „Verkehr“ sind es auch reale, unmanipulierten aufgenommene Momente, die den Film ausmachen. Die am ersten Blick banalen Aufnahmen von Strassenverkehr, welcher unter eine Überbauung zum Vorschein kommt, werden von einem quer über sie fahrenden Flugzeug unterbrochen: eine alltägliche Szene wird durch den filmischen Fokus zur visuellen, humoristischen Anekdote. Unter dem Begriff „Imagineered Sculptures“ hat Ruth Blesi in den letzten Jahren eine Serie von Werken geschaffen, die von vorgefundenen Bildern (images) ausgehen, diese aber „ingenieurhaft“ (engineered) mittels Computertechnologien bearbeiten. Zu Beginn ihrer Arbeit baut die Künstlerin Modelle aus Wachs, fotografiert sie und verbindet sie mit den Möglichkeiten der digitalen Welt. „Heute muss man keine Grossskulpturen mehr machen, man kann sie digital komponieren“, meint die Künstlerin, welche die Motive auf ihren Lamdaprints als Skulpturen bezeichnet. Der Skulpturenbegriff wirkt angesichts der grossen, bunkerartigen Elemente in ihrem Werk, die immer wieder auch an Architekturen oder Baustoffe erinnern, nachvollziehbar. Inmitten von nicht zuordenbaren Orten, es könnten Mond- ebenso wie Wüstenlandschaften oder diverse Niemandsländzonen sein, ragen zinnenartige Gebilde, an Kerkerbauten erinnernde Formen oder sonstige, erfundene Gebilde auf. Blesi erzeugt virtuelle Welten, in denen jede Zeitlichkeit abhanden gekommen ist. Das konstruierte Bild, mit Anleihen an die Realität, könnte aus der Vergangenheit oder der Zukunft stammen; die Gegenwart lässt sich trotz manchmal auftauchender Ausschnitte, wie Autos, menschliche Figuren oder vertraut wirkende Architekturen, nicht finden. Manchmal wirken die fliegenden oder stürzenden Quaderteile wie Ausschnitte apokalyptischer Visionen. „Die grossformatigen Inkjets – weit entfernt von der gewohnten Hochglanzästhetik computerbearbeiteter Fotografien – faszinieren aufgrund ihrer bedrückenden Atmosphäre, die u.a. durch die Unmöglichkeit der Bestimmung und Verortung der ‚Monumentalskulpturen‘ innerhalb ihres Bildzusammenhangs entsteht“ (Nadia Schneider)