

## MERLE VORWALD, GGG-HQ

8.5 – 30.5.2020

Instagram: @galerie\_bernau

Facebook: GalerieBernau



GALERIE BERNAU

*Merle Vorwald im Gespräch mit Frederiek Weda*

„Ging nicht, Geht nicht, Geht doch-Headquarter“ (GGG-HQ) ist ein online Recherche-Projekt der Künstlerin und Szenenbildnerin Merle Vorwald. Vom 8. bis zum 30. Mai 2020 präsentiert sie vorab Extrakte des GGG-HQ auf den Social-Media-Kanäle der GALERIE BERNAU. GGG-HQ erzählt über persönliche Erfahrungen vom Aufwachsen in direkter Nähe eines Nachkriegs-Rechtsextremisten der ersten Stunde, seiner NS-Biografie und den nächsten zwei Generationen: der Vater- und der Tochtergeneration. Leiterin der GALERIE BERNAU, Frederiek Weda, stellte der Künstlerin einige Fragen zur Entstehung des Projektes.

FW Merle Vorwald, in GGG-HQ setzt du Dich auseinander mit Nachkriegs-Rechtsextremismus in Deutschland. Die Grundlage der Arbeit bildet biografisches Material - das Deiner Familie. Wie ist die Arbeit zustande gekommen? Wie sind die Inhalte zu Dir gekommen?

MV Nachdem sich in den letzten Jahren rechte und rassistische Inhalte immer mehr in der Mitte der Gesellschaft festsetzen konnten, habe ich vor etwa 1,5 Jahren den Entschluss gefasst endlich genau hinzuschauen und mich mit der Familienvergangenheit und vor allen Dingen mit meinem Umgang oder besser Nicht-Umgang mit dieser Geschichte auseinanderzusetzen. Dabei habe ich als erstes die militärischen Details über meinen Großvater aus der NS Zeit, an die ich mich noch vage erinnern konnte, aufgeschrieben. Mit diesem sehr vagen biografischen Gerüst bin ich dann zum NS-Dokumentationszentrum in Köln gegangen. Ich war zufällig in der Stadt und habe mich dort informiert, wie und wo ich meine Recherche am besten anfangen kann. Ausgehend von den Tipps habe ich angefangen weitere Archive zu kontaktieren und bin in meine Geburtsstadt gefahren, um Gespräche mit meiner Familie zu führen. So habe ich dann sehr schnell viel Bekanntes und Unbekanntes zusammengetragen.

FW GGG steht für „Geht nicht, ging nicht, geht doch“ und HQ für „Head Quarter“. Du hast bereits in vorherige Projekten, wie u.a. *ISITDARK?* (2018), einem Recherche- und Ausstellungsprojekt zur speedcore Produzentin und DJ Liza'n'Eliaz aus Antwerpen, mit einem HQ gearbeitet. Was stellt ein HQ für Dich da? Wie ist das HQ in Deiner jetzigen Arbeit aufgebaut?

MV Das *ISITDARK-HQ* (*isitdark.net*) wurde für die Zusammenarbeit mit dem Künstler\*innen Netzwerk ENCORE und dem Kollektiv SEXES erarbeitet. Ich habe





sie zusammen mit der digitalen Designerin und Programmiererin Tea Palmelund entwickelt. Unser Ansatz für das Head Quarter (HQ) als künstlerische Strategie hat sich hierfür erstmal ganz praktisch abgeleitet. Wir haben als relativ große Gruppe gearbeitet und konnten nicht während der gesamten Projektzeit an einem Ort sein. Dazu kamen die verschiedenen Kapazitäten für die Recherche, deswegen wollten wir alle Informationen und Kommunikation in einem HQ sammeln. Das galt sowohl für die Zusammenarbeit der Gruppen im digitale HQ *ENCORE EXPLORER*, einer Art Database für Material, das wir online über Liza'n'Eliaz gefunden haben, als auch für unseren Umgang mit unserer Recherche vor Ort in Antwerpen. Wir haben unsere physischen Arbeitsräume genauso als HQ verstanden: als Gesprächsort, als physisches Storage für gesammelte Materialien und Objekte, als Diskussionsort und als wichtigen Teil für die Entwicklung der späteren Arbeiten, die aus dem digitalen und physischen HQ entstehen sollten. Diese Erfahrung habe ich als Grundlage für meinen Umgang mit dem GGG-Material genommen und mir folgende Fragen gestellt: Kann ich sowohl den Prozess und den Aufbau eines in diesem Fall persönlichen Archivs mit einer Narration verbinden? Wie extrahiere ich meine digitale historische Suche zu deutscher Nachkriegsgeschichte und verbinde es mit dem Unausgesprochenen zu dieser Zeit in meiner Familiengeschichte? Was für digitale Quellen nutze ich? Wie kann ich eine Verknüpfung zu aktuellen Geschehnissen herstellen? Während der Arbeit an *GGG-HQ* habe ich gemerkt, dass der Vorgang Vergangenes digital in die Gegenwart und Zukunft zu bringen im Fall meiner Geschichte ganz anders funktioniert als bei *ISITDARK?*. Mein Fokus hat sich vom Versuch, die Ungewissheiten zwischen den Fakten zu klären und herauszufinden, wer was getan haben könnte, zum Stellen meiner Fragen verschoben. Wie hat sich das Vergangene in meinem Erleben abgebildet? Deswegen haben Tea Palmelund und ich angefangen eine digitalen Plattform für eine Narration zu entwickeln, um diese Subjektive herauszuarbeiten. An diesem Punkt hat auch die Kollaboration mit der Autorin und Kuratorin Lena Katharina Reuter begonnen: das Subjektive und die subjektive Erzählung soll sich durch Bild und Text ziehen. Das enge Zusammenarbeiten mit beiden ist ein essenzieller Teil von *GGG-HQ*.

**FW** Das *GGG-HQ* ist ein digitales Projekt. Der Ausstellungsraum, als sogenannte „Freiraum der Kunst“ oder das Bühnenbild als inszenierte Raum, ist abwesend. Warum hast du Dich dafür entschieden vollständig digital zu arbeiten? Wie wirkt das auf Deine Arbeitsweise aus?

**MV** Ich würde den digitalen Raum nicht als „Nicht-Freiraum“ oder „nicht inszenierten Raum“ beschreiben, nur weil er nicht physisch ist. Im Gegenteil, in diesem Fall ist der digitale Raum gerade ein Freiraum. Ich habe alle Möglichkeiten meine Erzählung auch visuell zu inszenieren, Texturen zu verdichten durch einfache Mittel, wie zum Beispiel GIFs, und damit Vorstellungsräume herzustellen. Auch strukturell hat es seine Vorteile. Ich musste nicht, wie häufig üblich bei Film- oder Theaterprojekten, über Jahre an einer Finanzierung für eine räumliche Inszenierung oder eine filmische Umsetzung arbeiten, sondern konnte mit einer relativ kleinen Förderung unmittelbar anfangen. Die Zusammenarbeit mit Tea Palmelund hat mir



vor allen Dingen einen Handlungsraum geschaffen. Das *GGG-HQ* war von Anfang an als digitale Rechercheplattform angelegt. Durch extreme Fülle der Fundstücke, sowohl visuell als auch textlich und dem einsetzenden Verknüpfungsprozess, wurde klar, dass aus dem Material eine Narration entstehen soll. Meine Perspektive auf das historische Material hat sich geschärft. Die Gleichzeitigkeit von Unausgesprochen und einer belegbaren Geschichte ist für mich sichtbar geworden. Davon ausgehend haben Tea Palmelund und ich angefangen die Möglichkeiten der digitalen Narration auszuloten. Wir haben gemeinsam überlegt, wie wir das Medium Webseite als etwas Filmisches verstehen können, also wie die Arbeit von Tea zu der einer Editorin werden kann. Wo sie durch Coding die grundlegende Dynamik der Geschichte verdichten oder freilegen kann. Das ist für uns beide eine ganz neue Erfahrung: wir haben unsere beiden Arbeitsweisen – Coding und Entwicklung von narrativen Räumen – zusammengebracht.

FW Verzerrungen und Schichtungen sind präsent in *GGG-HQ*. Wie sind diese „codes“ zuzuordnen?

MV Meine Erzählung geht von historischen Fakten aus, die aus meiner Perspektive beschrieben oder mit erzählerischen Stilmitteln verdichtet werden. Ich finde den Begriff Verzerrungen im Zusammenhang mit meinem Projekt eine sehr schwierige Setzung, deswegen werde ich ihn auch ausklammern. Schichtungen trifft mein Vorgehen am besten. Von Anfang an habe ich neben den Interviews, der (historischen) Literatur und dem Archivmaterial auch Objekte und Texturen sowohl physisch als auch digital gesammelt. Das sind Fotos von Oberflächen, die ich auf meinen Reisen zu relevanten Orten gemacht habe oder zum Beispiel alte Abdeckungen, die ich digitalisiert habe. Die *GGG-HQ* Seite nutzt die Schichtung dieser visuellen Materialien als zentrales narratives Mittel. Dabei habe ich Texturen meiner Erinnerungsorte herausgefiltert, als auch die von neu entdeckten zentralen Orten, wie zum Beispiel einem Schrottplatz.

FW Welchen Ausblick gibt es für das *GGG-HQ* nach Mai?

MV Wir sind in der finalen Phase der Texte für *GGG-HQ* und arbeiten an der Veröffentlichung der Webseite.

*Bis zum 30. Mai veröffentlicht Merle Vorwald Referenzen des GGG-HQ auf dem Instagram und Facebook der GALERIE BERNAU.*

*Instagram: @galerie\_bernau*

*Facebook: GalerieBernau*