

„Zuerst sind die Stoffe da, die ich monatelang im Freien, im Wald der Witterung ausgesetzt habe. Natur und Zeit haben die Regie übernommen. Erst dann kommt die Figur dazu: Nicht die Figur im rhetorischen Sinn (ich will keine Geschichte erzählen), sondern die Figur im Sinne einer einzigen Geste oder Haltung, eines einzigen Blicks. Man könnte dieses Verfahren auch das Finden weißer Flecken auf einer Landkarte eines *unbekannten Kontinents* nennen. Diese Figur setzt sich meist aus *Fragmenten mehrerer fotografischer* Vorlagen zusammen. Bei der Serie „Games“ sind die Ausgangspunkte ein Shiva, eine Geisha und ein Kathakalitänzer. Die Rolle der Vorlage übernehme ich – gegen Ende des Spiels – selbst.“

„ I cover the canvas for several month on the forest floor. Nature and time take the direct control. This procedure is very important for my work. This is the first step to find the land or the place, where my figures dare to act.“

„Wir sind Utopia von Stefan Andres, Berlin 1943

Caravaggio von Derek Michael Jarman, 1986

Fallen Angels (Duòluò Tiānshì) von Wong Kar-Wai, 1995

Happy Together (Chūn guāng zhà xiè) von Wong Kar-Wai, 1997

Das Reich der Zeichen von Roland Barthes, Frankfurt/M. 1981, Suhrkamp. ISBN 3-518-11077-2

[L'empire des signes, 1970

Die Orte der Marguerite Duras von Marguerite Duras, Michelle Porte. 2. Auflage. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1985, ISBN 3-518-11080-2

The Hours – Von Ewigkeit zu Ewigkeit von Stephen Daldry, 2002

2046 von Wong Kar-Wai, 2004

Kill Bill – Volume 2 von Quentin Jerome Tarantino, 2004

Gefahr und Begierde (Sè, jìè) von Ang Lee, 2007“

(Beate Glück, 2010)