

Vom Zuschauer zum Betrachter zum Komplizen zum Akteur



Umherschweifen im Sinne Guy Debords:
Janet Cardiff bei Tonaufnahmen zum «Jena Walk 2006»
FOTO JANET CARDIFF & GEORGE BURES MILLER

«The Killing Machine und andere Geschichten 1995–2007»:
Eine Werkschau der Crossover-Künstler Janet Cardiff und George Bures Miller
auf der Darmstädter Mathildenhöhe

VON MAX GLAUNER

Seit 1995 arbeitet das kanadische Künstlerpaar Janet Cardiff und George Bures Miller im Grenzbereich zwischen Bildender Kunst, Hörstück, Film und Theater. In ihren begehbaren Installationen und Erfahrungsräumen wird der Betrachter zum Akteur. Nach verschiedenen internationalen Auftritten richten nun das Museu d'Art Contemporani de Barcelona und das Institut Mathildenhöhe Darmstadt eine umfassende Werkchau aus – «The Killing Machine und andere Geschichten 1995–2007». Was macht die ungewöhnliche Arbeit von Cardiff und Miller aus? Wie viel Bildende Kunst ist dran? Wie viel Theater ist drin?

André Breton bekannte 1924 in seinem «Manifest des Surrealismus»: «Ich glaube an die künftige Auflösung dieser scheinbar so gegensätzlichen Zustände von Traum und Wirklichkeit in einer Art absoluter Realität, wenn man so sagen kann: Surrealität.» Aber lässt sich das Surreale in Szene setzen? In Janet Cardiffs und George Bures Millers großformatigen Installationen und so genannten «Walks» scheint Bretons Projekt wieder in Angriff genommen. Sie entführen uns in «surreale» Parallelwelten, audio-visuelle Inszenierungen, die alle Sinne fordern. Ein Videowalk erschloss das von Geistern bewohnte Berliner Hebbeltheater (s. TH 3/05). Großformatige Environments konstruieren abgründige Film- und Opnsets. Eine raumgreifende Klangskulptur enthebt in schier überirdische Sphären.

Theater oder Kunst? – The Killing Machine

Doch was erleben wir? Machen Cardiff und Miller Bildende Kunst oder Theater? Sind ihre begehbaren Installationen nicht einfach animierte Bühnenbilder oder inszenierte Hörstücke mit filmischen Elementen – ein neuerliches Update des Jahrmarktsvergnügens vergangener Jahrhunderte?

Wir betreten den ersten Raum links vom Foyer des sanierten Jugendstilbaus der Mathildenhöhe durch eine Schleuse aus schwarzen Vorhängen. Sie isoliert den Raum von «The Killing Machine», die jüngste Arbeit von Cardiff und Miller, akustisch und lichttechnisch. Drinnen herrscht wie in den meisten Installationen von Cardiff und Miller diffuses Halbdunkel. Keine Kunst für den White Cube: Ihre Objekte scheuen das Tageslicht. Wir stehen vor einem gut zweieinhalb Meter hohen kubusförmigen Stahlrahmen. Umgeben von Holzregalen und Tischen, Monitoren und dünnen Roboterarmen steht ein mit grellem pinkfarbigem Flokati überzogener Zahnarztstuhl samt Fixiergurten. Davor ein weiterer Tisch mit Schreibmaschine und eine Holzkiste. Ein roter Druckschalter fordert auf: «Press!» Damit machen wir uns zum Komplizen:

Nach einem Knirschen und Quietschen heben ohrenbetäubende Streichersequenzen an. Die Apparatur beginnt zu arbeiten. Der Stuhl kippt nach hinten. Die Roboterarme traktieren den unsichtbaren Delinquenten. Ein über dem Stuhl an einem Stahlgalgen rotierendes Megafon gibt Anweisungen. Eine E-Gitarre im Holzregal wird angeschlagen. Zum Höhepunkt des audiovisuellen Spektakels verstreut eine Diskokugel Zauberlicht, bis die monumentale Spieluhr des Schreckens verstummt. Es fällt hier schwer, nicht an aktuelle Diskussionen um Folter und Hinrichtungen im Zuge des Irakkriegs zu denken. Der technoide Wahnsinn spielt aber auch auf Franz Kafkas Erzählung «In der Strafkolonie» an. Vor diesem Hintergrund befinden wir uns in der Position des passiven «Reisenden» aus Kafkas Erzählung. Zum anderen nehmen wir allein schon, wenn wir die Maschine einschalten, die Position des «Offiziers» ein, der sich in einer überraschenden Wendung der Geschichte selbst unter die Exekutionsvorrichtung legt und hinrichten lässt: ein Perspektivwechsel in die masochistische Lust auf dem Foltersessel.

Walks – Umherschweifen – Dérive

Es ist nicht falsch, die Wurzeln der Arbeit Janet Cardiffs und George Bures Millers in den Environments und Installationen der 70er Jahre zu suchen – Allan Kaprow, Ed Kienholz, Ilja Kabakow oder Annette Messager. Auch sie schufen begehbare Skulpturen und hyperreale Erlebnisräume. Vom Ausgangspunkt ihrer Tätigkeit stehen Cardiff und Miller jedoch dem Theoretiker, Filmemacher und Künstler Guy Debord und seiner post-surrealistischen Programmatik des Situationismus näher. Dérive, von dériver = umherschweifen, nannte er seine Stadtbegehungen, die den urbanen Raum nach eigensinnigen Regeln neu entdecken wollten. Dabei ging es Debord vor allem darum, die scheinbar selbstverständliche und alltägliche Umgebung zu reflektieren und auf ihre politischen Dispositive hin zu befragen.

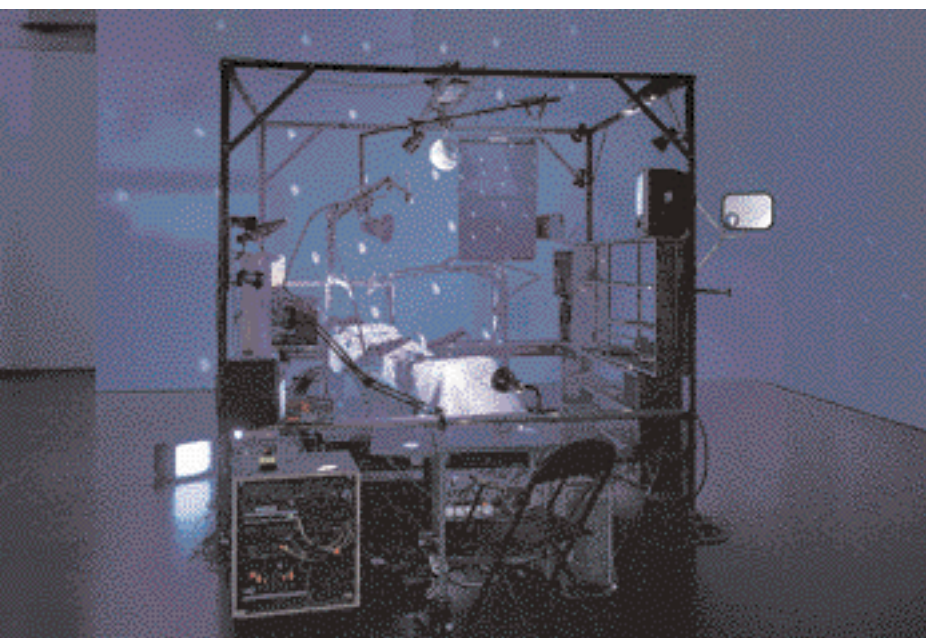
Janet Cardiff, von Hause aus Grafikerin, wurde 1997 auf dem letzten «Skulptur Projekte Münster» mit ihrem Dérive «Walk Münster» einer breiteren Öffentlichkeit bekannt. Cardiff stattete die Teilnehmer mit einem Walkman aus und lotste sie durch die Münsteraner Innenstadt. Doch statt der möglicherweise erwarteten kunsthistorischen oder stadtgeschichtlichen Führung bekam der Läufer Anweisungen über den Weg, kurze, scheinbar zusammenhangslose Erzählungen und Vogelgezwitscher, Straßenlärm und Glockengeläut ins Ohr, bis sich Realitäts- und Wahrnehmungsebenen verwischten und durchdrangen.

**1/3
Anzeige
A6**



Installation – gesteigerte Realität

Dem Prinzip des Dérive blieb Janet Cardiff seither treu, selbst wenn ihre Arbeiten heute nicht mehr im öffentlichen Raum stattfinden und selten site-spezifischen Charakter tragen wie die «Tiki-Bar» im



Installationen von Janet Cardiff und George Bures Miller auf der Darmstädter Mathildenhöhe: **oben** «The Forty-Part Motet» (2001); **unten** «The Killing Machine» (2007)

FOTOS JANET CARDIFF & GEORGES BURES MILLER, COURTESY GALERIE BARBARA WEISS, BERLIN UND LUHRING AUGUSTINE GALLERY, NEW YORK

Wasserspeicher der Mathildenhöhe oder der von Matthias Lilienthal angeregte Videowalk «Ghost Machine» durch das Berliner Hebbeltheater im Jahr 2005. Der Zuschauer bekam hier neben dem Kopfhörer auch eine Digitalkamera in die Hand, auf deren Display die Umgebungssituation durch einen abgespielten Videotrailer verdoppelt wurde. So verfolgte man, einzeln in 90-Sekundenabständen auf die Strecke durchs Haus geschickt, die Geschichte

vermisster Personen. Doch schon 1997 hatten Cardiff und Miller mit «Playhouse» und «The Dark Pool» Erlebnisboxen für den musealen Raum geschaffen.

Während «Playhouse» für eine mit Kopfhörern ausgestattete Einzelperson die Loge eines Opernhauses simuliert – die auf der Venedig-Biennale 2001 zum ersten Mal gezeigte Arbeit «The Paradise Institute» erweiterte dieses Setting –, bewegt sich der Besucher in «The Dark Pool» frei in einem tumultartig angefüllten Raum. Man lässt sich durch die aus Lautsprechern dringenden Stimmen leiten – Cardiff nennt sie «Characters», Figuren. Man sieht in Koffer, Bücher, lauscht dem Gespräch eines Paares, Cardiff und Miller, oder Judy Garlands Paradeliedchen «Over the Rainbow» aus «The Wizard of Oz».

Damit ist das dritte Feld angerissen, das Cardiffs und Millers Arbeit nachhaltig bestimmt: das Kino. Man glaubt sich in «The Dark Pool» in einem Film-Set, bereit, die Rolle eines Detektivs, Mörders oder Opfers zu spielen. Mit den Stimmen aus den Lautsprechern verkörpert sich akustisch der weitere Cast. Die Versatzstücke zu dem Drehbuch, das wir nun nach Belieben schreiben können, Indizien, Fährten, Spuren, legen sie uns dazu bereit. Janet Cardiff und George Bures Miller setzen also von vornherein auch auf einen popkulturellen Hintergrund, den sie bei ihrem Publikum aufrufen. Mit dem traditionellen Sprechtheater konnten sie noch nie so viel anfangen, gibt Janet Cardiff unumwunden zu. Umso mehr mit dem Kino eines Alfred Hitchcock oder David Lynch, denen sie die Patterns, Plots und Regeln des Suspense abgeschaut haben. Doch bei aller narrativen Lust und Unterhaltungsfreude werden diese Geschichten nie auserzählt, allenfalls angedeutet. Es bleibt dem Mitspieler überlassen, aus den Fragmenten die Geschichte zum guten oder bösen Ende zu führen.

Ihre Installationen sind daher Bühnen für geleitete Gänge. Sie stellen eine erweiterte Realität her, in der das ästhetische Potenzial einer Überlagerung von akustischen und visuellen Informationen sowie ihrer physischen Disposition erkundet wird. Das besitzt einen großen Reiz. Doch es bleibt bei Cardiff und Miller häufig unausgemacht, was sie uns darüber hinaus mitteilen wollen. Bleibt einem mehr übrig, als die angerissenen Stories nach den genreüblichen Regeln für sich abzuschließen oder offen zu halten?

Die wohl beeindruckendste Installation auf der Mathildenhöhe kommt ohne jede Geschichte aus. «The Forty-Part Motet» bringt die 40-stimmige Motette «Spem in Alium» des Shakespeare-Zeitgenossen Thomas Tallis zur Aufführung. In fünf Chöre eingeteilt, gibt jeder der im Oval aufgestellten 40 Lautsprecher eine Sängerstimme des gut 12-minütigen A-cappella-Stücks wieder. Auch hier konnte man sich frei im Raum bewegen. Dieser Dérive ermunterte einen, von Stimme zu Stimme zu wandern oder in der Mitte der Gewalt der Musik zu lauschen. Dieser Klangraum entfaltet, was man mit Breton gestrost eine «absolute Realität» nennen kann.