

Johann Haslauer

Vom Schein des Schaf-Seins

Philosophisches in der Installation „Out of the Blue“

von Simon Kentgens und Håvard Øyen

Kunst als Fortsetzung der Philosophie mit anderen Mitteln. In der Arbeit „Out of the Blue“ von Simon Kentgens und Håvard Øyen stoßen wir zwangsläufig und gleichzeitig spielerisch auf einige Fragestellungen aus Ästhetik, Ontologie und Erkenntnistheorie, die hier in unsystematischer Abfolge – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – angesprochen werden sollen. Es ist dies eine Annäherung und der Intention der Arbeit folgend auch ein (Gesprächs-)Angebot.

Unter Verwendung von Blue-Screen-Technik, Video und obskuren Objekten schaffen die Künstler eine absurde Version von Realität. Die Blue-Screen-Technik findet seit langem Verwendung in Film und Fernsehen, - am besten bekannt von Nachrichtensendungen mit Hintergrundbildern und -filmen (z.B. Wetterbericht), die auf der Basis von Frequenzunterschieden zum tatsächlich vorhandenen unifarbenen Hintergrund im Studio (Blau, Grün) eingeblendet werden. In der vorliegenden Arbeit spielen die Künstler mit diesem Kunstgriff und verwenden ihn für ein Genrebild mit interaktivem Charakter, das aufgrund vielfacher Brechungen mehrdeutig schillernd auf philosophische und erkenntnistheoretische Bezüge verweist und mit subtiler Ironie die Galerie zum Rahmen für absurdes Theater macht: der Rahmen der Galerie als fixer Bezugs-punkt zur Betrachterebene, die Galerie als Guckkastenbühne, innerhalb derer das Blue-Screen-Studio eine doppelte Folie zulässt: die Aktionsebene und die nur für den Betrachter am Bildschirm sichtbare Hintergrundebene, die aus einem Standbild, einem Film oder aber auch einem Live-Stream bestehen kann. Darüber ist nun mittels obskurer Gegenstände (Schaf, Kleiderständer, Ventilator etc.) ein surreales Feld aufgebaut, auf den die Künstler in ihren Performances Bezug nehmen, wenn sie etwa ein ausgestopftes Schaf in die gefilmte Szenerie einer Schafweide hineintragen, oder dies als Bühnenbild für die Ausstellungsbesucher anbieten.

Alter Wein in neuen Schläuchen?

Das Setting ist uns von der Tafelbildmalerei früherer Epochen bekannt, - man denke nur an Vermeers Zimmerszenen (Allegorie des Glaubens von 1671, Briefleserin am offenen Fenster von 1657 oder Briefschreiberin und Dienstmagd von 1670), die allesamt in ähnlicher Anordnung mehrere Bildebenen aufweisen: das mit dem Vorhang abgetrennte Zimmer als Guckkastenbühne, auf der das Bildgeschehen theatralisch inszeniert ist, versehen mit bedeutungsvollen Gegenständen und einem gleichermaßen bedeutungsvollen Hintergrundbild. Insofern wäre die Anordnung des projizierten Installationsbildes klassisch zu nennen. Die Unterschiede in der Ausführung sind jedoch wesentlich und führen an zentrale Aspekte zeitgenössischer Kunst:

- das Bild als nichtmaterielles Bild (neue Medien)
- offenes Bild: Kontextveränderungen durch die wechselnden Hintergründe
- Die Möglichkeiten der Partizipation, des aktiven Eingreifens seitens des Betrachters (der hier allerdings nur eine Seite einnehmen kann, Akteur oder Betrachter)
- Die Spiel-Komponente.

Was es zunächst vom Tafelbild Vermeers unterscheidet: es erhebt nicht den Anspruch der Mimesis, der Nachahmung der Realität, denn es bildet die Realität direkt ab. Die Camera ist unser verlängertes Auge, eine Prothese unseres Sehorgans, durch das wir die Installation sehen, wo gleichzeitig per Computereinblendung variable Hintergründe sichtbar werden. Ein mit Hilfe eines technischen Mediums (Camcorder) verlängerter Blick, der gleichzeitig eine inhaltliche

Transformation (Bildverarbeitung im PC) erfährt, Traum-sequenzen gleich, bei denen scheinbar Gegensätzliches zu surrealer Einheit verbunden wird.

Bild und Denken

Die Arbeit tritt uns (Ebene 1) zuerst als projiziertes Bild gegenüber (Ebene 2), in der Folge erst als eine Installation. Es ist das Bild einer Installation in einem Raum (Ebene 3), in dem in eine Projektionsebene ein weiteres Bild (Ebene 4) projiziert wird – über den Klangraum (materieller Bezugspunkt: Ventilator) an die Ebene 1 rückgekoppelt. Was gleichzeitig aber über die Nutzung des Mikrophons die Verwendung der Bühne als „Live-Studio“ eröffnet und damit die Nutzung der Installation als TV-Studio. Von diesen Möglichkeiten der Interaktivität jedoch später.

Zunächst einige Hinweise zum wahrgenommenen Bild: Das Bild ist ein Bild von etwas, dem Sartre in Verarbeitung der husserlschen Phänomenologie eine intentionale Struktur zuerkennt¹. Es geht um die Beziehung des Bildes zum Denken, wofür die Arbeit beliebige Auffächerungen bereithält, ohne die Vorstellungen durch Begriffe festzulegen.

Der inhaltlich surreale Charakter der in der Installation gezeigten Objekte im Zusammenhang mit den projizierten Bildmotiven natürlicher, gesellschaftlicher und technischer Provenienz irritiert und verunsichert, öffnet aber gleichzeitig weitere Interpretationsspielräume. Wem wendet sich unsere Aufmerksamkeit zu? Die Bildebenen und Bedeutungsverweise lassen sich beliebig kombinieren. Zusätzliche Implikationen ergeben sich den Kontextveränderungen durch die wechselnden Hintergründe. Einige Bedeutungsebenen seien kurz skizziert.

Der Schein des Schaf-Seins

In Referenz auf die Manipulierbarkeit der Bilder bei den digitalen Medien (Video, Computer) brechen sich in der Arbeit etwa die vielfachen Bedeutungen des Begriffes „Schein“, sei es als Gegensatz zur Wirklichkeit, zur Wahrheit, zu den gegebenen Welten statt der selbstentworfenen oder auch der virtuellen usw.

Hier zunächst ein kurzer Blick in die Geschichte des Begriffes: „Ästhetischer Schein“ bezeichnet den spezifischen Modus der Realität von Kunstwerken oder der durch die Kunst dargestellten Wirklichkeit. Maßstab ist immer die Wirklichkeit, entweder abwertend – dass die Kunst etwas abwerte oder vortäusche oder Lügen verbreite (Platon) oder positiv – dass sie eine höhere Wirklichkeit (Idee) als die der Erscheinungswelt oder des alltäglichen Lebens darstelle (Aristoteles). Die Leistung der Kunst wird in der Reflektion durchschaut, und die Philosophie hat in der Aufklärung eine eigene Disziplin dafür entwickelt: die Ästhetik. Die Kunst als Freiheit in der Erscheinung – so ein Kernsatz der ästhetischen Theorie der Aufklärung – soll selbst die Maßstäbe vermitteln, die eine Verwechslung mit der Wirklichkeit unmöglich machen. Der Schein hat dabei eine durchaus positive Stellung, gehört doch die Freude am Schein (wie auch die Neigung zum Putz und zum Spiel) zur menschlichen Konstitution (Schiller). Allerdings geht es hier nur um den ästhetischen Schein, der das Wesen der schönen Kunst ausmacht. Tendenzen der modernen Kunst stellen jedoch die Grenzziehungen zwischen Schein und Wirklichkeit in Frage bzw. lehnen diese Kategorien ab – trotz wiederholter Versuche ihrer Rehabilitation (Adorno: Zentrum der Ästhetik ist die Rettung des Scheins).²

Der Begriff „Schein“ steht also im Spannungsfeld mehrerer Gegensatzpaare: (1) zur Wirklichkeit – Schein als Name für den gesamten Bereich des Wandelbaren, des Veränderlichen, der Zeit in ihrem Gegensatz zur unbewegten Identität des Seins (Picht/Nietzsche), (2) zur Wahrheit (besonders bei

Nietzsche und Heidegger) – Schein als Lüge. Doch gibt es etwas, was nicht trügt? Warum werden komputierte Welten als negativ gesehen, wenn Realität nur eine Frage der Streuungsdichte ist? Auch wir sind digitale Komputationen aus schwirrenden Punktemöglichkeiten (Flusser³).

Im Bereich des Feldes „Wirklichkeit“ wäre noch zu unterscheiden zwischen den Gegensätzen Reales / Irrreales und Imitation / Imagination. Hier betreten wir das Feld der selbstentworfenen im Gegensatz zu den gegebenen Welten, wo die virtuellen Welten als Projektionen eingesetzt werden, als spielerische Versuche, eigene Wirklichkeit zu setzen und damit „die“ Wirklichkeit zu transformieren. Doch das wäre für die Installation zu weit gegriffen, denn es geht vorläufig nur um das Spiel mit den verschiedenen Ebenen, die das Setting anbietet. Und hier sind wir bei zwei Momenten der aktuellen Kunst, die sie über die traditionelle Kunst hinausschreiten lassen und neue Qualitäten zeitigen, die wir vielleicht noch gar nicht richtig bewerten können, weil wir noch viel zu sehr am Anfang stehen im Umgang mit diesen Formen: Spiel und Interaktivität bzw. Partizipation als verhältnismäßig neue Felder bei den Phänomenen der Ästhetik.

Spiel

Da ist zum einen das Spiel als elementare Funktion des Lebens, in Freiheit von Zweckbindungen, aber auch freier positiver Impuls, Spielraum mit Freiheit der Bewegung, Selbstbewegung⁴ – Schiller fasst dies alles in den Satz: „... der Mensch ist nur da ganz Mensch wo er spielt“⁵. Und im Spiel erneut das zentrale Element, das auf die Kommunikation zurückweist: Mit-spielen, die gemeinsame spielerische Aktivität. Ein immer mehr von der zeitgenössischen Kunst bespielter Bereich: Kunst, die mit den Neuen Medien bewusst die Möglichkeiten der Interaktivität einsetzt und dabei das spielerische Moment zur Wirksamkeit bringt.

Dies gilt im übrigen besonders für die Computerspiele, der neuen Kunstform unseres Zeitalters, die in ihrer Dialogstruktur mit den Spielern leben und dabei zudem auch virtuelle Realität einbeziehen. Eine Zeiterscheinung in der Geschichte der Medien-entwicklung: denn die Dematerialisierung hat bereits weit um sich gegriffen. Die Verbreitung des gedruckten Wortes stagniert, zugenommen haben Computerzeit, TV-Konsum, die Präsentation kultureller Inhalte verlegt sich zunehmend auf die Bildschirme, wo sich die harte Wirklichkeit in die digitalisierten Pixel auflöst, – mit den damit verbundenen Folgen von Steuerbarkeit und Realitätsverlust der Benutzer.⁶ Diese Sorge jedoch entfällt hier. Wir spielen hier sozusagen im „Sandkasten“ der Neuen Medien, stehen also noch ganz am Anfang, was nicht heißt, dass sich hier nicht bereits jetzt die phantastischsten Burgen bauen ließen.

Interaktivität und Partizipation

Da ist andererseits der Aspekt der Kommunikation, den Kunst sowohl voraussetzt als auch erzeugt: daß das, was sich hier in allen ihren Darstellungsformen, in der bildenden Kunst, in Musik, Theater, Literatur als subjektive Äußerung zeitigt, erst im Moment der Rezeption zur vollständigen Wirkung kommt, da Erfahrung und subjektiver Raum des Rezipienten mit dem Werk eine neue Verbindung eingehen und die Möglichkeit der Erweiterung dieses subjektiven Raums eröffnen. Bzw. aus der Sicht des Künstlers: Das Einbinden des Betrachters, der das Kunstwerk „liest“ und damit das Werk erfüllt⁷. „Partizipation statt Repräsentation ist eine schon lange verbreitete künstlerische Strategie“, resümiert Peter Weibel; die Kommunikation selbst werde nun zum Inhalt des Kunstwerkes im künstlerischen offenen Handlungs-feld und – jenseits ästhetischer Entscheidungen – zum sozialen politischen Feld.⁸

Der Begriff der Partizipation wird in der Kunst auf ein Verhältnis zwischen einem Beobachter und einem bereits bestehenden un abgeschlossenen Kunstwerk verwendet⁹. Interaktiv ist es in dem

Sinne, dass Betrachter darin aktiv mit anderen spielen können, nicht aber in dem Sinn, dass sie am Gestaltungsprozess des Kunstwerks noch Anteil nehmen. Denn das Projekt ist in der dargebotenen Form abgeschlossen, allenfalls ist noch das Werkzeug vorhanden, um den Rahmen für die eigene Interpretation weiter auszuschöpfen: absurdes Theater, politische Agitation (vor dem Bild des Kernkraftwerks), die Freude an der Möglichkeit des Sich-unsichtbar-Machens mit Hilfe einer Blue-Screen-Decke etc. und dies jeweils neu zu dokumentieren.

Thema "Rätsel"

Ein Rätsel. Sollte man deshalb eine Sehanleitung geben? Eine Spielanleitung? Dem Kunstwerk also durch solche Analyse den Zauber zu nehmen? Aktuelle Kunst hat oft die Aura von Bedeutungsschwere, wodurch sich der Betrachter unter Zugzwang gestellt sieht, das aufgegebene Rätsel zu lösen. Die Arbeit schlägt sich jedoch auf keine erkenntnistheoretische Seite, fragt nicht, was „wirklich“ ist oder „wahr“, will auch keine Medienkritik liefern. Die Phänomene sind sattsam bekannt und der Glaube an jegliche „Wirklichkeit“ oder „Wahrheit“ ist bereits nachhaltig zerstört. Die Künstler appellieren daran, die komplexen Wahrnehmungsbezüge heiter zu nehmen, in das Spiel einzutauchen, sich selbst einzubringen und so jeweils – en passant – eigene Schlüsse zu ziehen. Kinder haben, wie der Ausstellungsbetrieb gezeigt hat, dafür einen noch unverstellteren Zugang und fangen sofort an zu spielen, ohne sich um Erkenntnisse zu sorgen. Die kommen einem, wenn man sich in der Arbeit von von Simon Kentgens und Håvard Øyen bewegt, von ganz alleine.

Johann Haslauer
Neue Galerie Landshut

Anmerkungen

1 vgl. Jean Paul Sartre, Die Imagination. In ders., Die Transzendenz des Ego. Reinbeck bei Hamburg 1982, S. 222

2 vgl. Wolfhart Henckmann und Konrad Lotter (Hg), Lexikon der Ästhetik. München 1992

3 Vilem Flusser, Digitaler Schein. In Florian Rötzer (Hg), Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt am Main 1991, S. 148

4 Vgl. auch Hans-Georg Gadamer, Die Aktualität des Schönen. Stuttgart 1977, S. 35 ff

5 Friedrich Schiller, Über die Ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: ders. Sämtliche Werke Band V, S. 354 ff

6 vgl. Vilém Flusser, Ins Universum der technischen Bilder. Göttingen 1985

7 Gadamer, a.a.O. S. 29 ff.

8 Peter Weibel, Ein Spiel ist im Grunde ein Algorithmus, KUNSTFORUM INTERNATIONAL, Bd. 176, Juli-August 2005, S. 127 ff. Dort finden sich auch weitere Beiträge zu den angesprochenen aktuellen Entwicklungen im Bereich der künstlerischen Beschäftigung mit Spielen.

9 so: Frank Popper, High Technology Art. In Florian Rötzer (Hg), Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt am Main 1991 . S. 258 ff