

## »JE est un autre«

### Inszenierung und Verwandlung des Betrachter-Ichs durch Klanginstallationen

**J**E est un autre«. Mit diesen vielzitierten Worten spricht Arthur Rimbaud den Schein des Ichs und somit auch das Problem der Identität an. Dem Bewußtsein des Ichs als dem Anderen liegt bei Rimbaud aber auch die Erkenntnis des Selbst durch die Wahrnehmung der eigenen Existenz zu Grunde. Zwar durchzieht die Suche nach dem Ich die europäische Geistesgeschichte seit der Renaissance, doch greift Rimbaud damit auf ein zentrales Thema unserer heutigen Gesellschaft voraus, das durch die rasante Entwicklung der Medien noch virulenter erscheint: die Frage nach der Identität des Subjekts, seiner Entfremdung und Entgrenzung durch Einflußnahme und Fremdbestimmung in einer Gesellschaft, die von Informationsmedien dominiert ist. Solche Einflußnahme läßt sich insbesondere am Beispiel der Werbung beobachten.

Zugleich werden in der zeitgenössischen Kunst Modelle ästhetischer Identitätskonzepte entworfen, die die Frage nach dem Selbst in neuer Weise stellen. Nicht selten wird dabei die Wohnung, das Haus, das Wohnen, das Interieur ebenso zum zentralen Thema von Identifikationsentwürfen wie die Täuschung der Sinne, die Frage nach Realitätsverlust und Verwandlung sowie die Inszenierung von Erfahrungen, die ein neues Ich-Gefühl im Rezipienten ansprechen sollen. Stilistisch und thematisch ist das Spektrum an künstlerischen Ansätzen sehr vielschichtig, in denen sinnliche Erlebnisse gestaltet werden, die zu innovativen Erkenntnissen der Selbstwahrnehmung führen sollen. Insbesondere in künstlerischen Arbeiten, die dem Bereich der Klangkunst zugeordnet werden, finden sich unterschiedlichste Ansätze räumlicher Ich-Erfahrungsgestaltung. Von Johannes S. Siermanns bis Janet Cardiff, Andreas Oldörp bis Christina Kubisch und Georg Klein ist der Bogen weit gespannt.

#### Interieur

Die Inszenierung eines Wohnraums steht meist für das ganz Private, das Individuelle, das Ich. Gegenstände werden arrangiert und zeugen von den Vorlieben desjenigen, der sie ausgesucht und zusammengestellt hat. Seine Bildung, Geschmack, Neigungen, soziale und gesellschaftliche Kompetenz werden gleichsam mittransportiert, wie er ebenso durch die Anordnung seines Besitzstandes den Raum besetzt und sein eigenes »Ich« konstruiert. So sprechen nicht nur die Räume, sondern auch die in ihnen befindlichen Gegenstände von den Neigungen und dem Charakter des Gestalters. Durch die Auswahl und Anordnung der Gegenstände lassen sich nicht nur soziologische und funktionelle, sondern auch psychologische Dimensionen ablesen: die Gegenstände sprechen ihre eigene Sprache.<sup>1</sup> Mit ihnen leben die verschiedenen Geschichten auf, die an ihre Herkunft und an den Ort selbst, aber auch an den Inhaber gebunden sind.

Hotelzimmer, Büroräume, Flughäfen, Bahnhöfe oder Kinos sind dagegen öffentliche, anonyme Orte. Hier findet man jeweils die gleichen Gegenstände: jedes Hotelzimmer verfügt über ein Bett, einen Stuhl, Tisch und Schrank, ein Telefon und Fernseher, Büroräume über einen Tisch mit PC, einen Stuhl, meist eine Grünpflanze, Flughäfen über mehrere Sitzreihen für die Wartenden, eine große Anschlagtafel mit An- und Abflugsdaten, eine Kaffeebar usw. Kinos weisen sich aus durch einen Vorraum mit Kasse, an der auch Popcorn und Getränke sowie allerlei andere Süßigkeiten gekauft werden können und einen großen oder kleinen Kinosaal mit großer Leinwand und von oben nach unten absteigenden Kinoreihen mit gepolsterten Sitzen. Obwohl solche Orte anonym sind, hat sich wohl jeder schon einmal gefragt, wer hier wohl (mit wem) geschlafen, was er wohl geträumt, mit wem er telefoniert hat oder wohin er gereist, mit welchen Erlebnissen er zurückgekehrt ist, welcher Film ihn am stärksten inspiriert, welcher Nachbar gestört hat. So haben auch diese vermeintlich anonymen Räume ihre eigenen Geschichten. Es sind Erinnerungen, die zwar vorhanden, also spürbar, aber nicht sichtbar sind. Jeder Raum besitzt nicht nur die Geschichte seines Baus und Umbaus, sondern auch viele andere, deren Bühne er war. Der französische Philosoph Gaston Bachelard hat deshalb den Raum als einen »Hort unserer Erinnerung« bezeichnet: »Wohl bemerkt, dem Haus ist es zu danken, daß eine große Zahl unserer Erinnerungen »untergebracht« sind, und wenn das Haus kompliziertere Gestalt annimmt, wenn es Keller und Speicher, Winkel und Flure hat, dann bekommt unsere Erinnerung mehr und mehr charakteristische Zufluchtsorte.«<sup>2</sup>

Johannes S. Siermanns interessiert sich für dieses historisch-energetische Potential von Räumen und Orten, er sucht nach vergessenen Spuren und Energien. Für das *musikprotokoll im steirischen herbst 2001* entwarf er die

1 Vgl. Jean Baudrillard, *Das System der Dinge. Über unser Verhältnis zu den alltäglichen Gegenständen*, Frankfurt am Main -New York 1991.

2 Gaston Bachelard, *Poetik des Raumes*, Frankfurt am Main 1987, S. 34.

3 Vgl. Stefan Fricke, *Zu Johannes S. Sistermanns Rauminstallation ... den Raum stimmen...* in: Programmheft *musikprotokoll* 2001, Redaktion: Christian Scheib, Graz 2001, o. S.

Klanginstallation *den raum stimmen ...*, die er in einem Hotelzimmer im Grazer Hotel 3 *Raben* installierte.<sup>3</sup> Das Zimmer 208 steht offen. Der Besucher betritt es allein. Zunächst scheint nichts außergewöhnlich. Wie üblich befinden sich Bett, Stuhl, Tisch und Schrank, Telefon, Radio, Fernseher und Minibar darin. Alles steht an seinem angestammten Platz. Doch dieses Mal ist es anders. Der Raum wirkt befremdlich, eine andere Atmosphäre strömt auf den Betrachter ein. Trotz der üblichen Einrichtung, in der keine Spuren des vorherigen Gastes zu erkennen sind, lebt er und mit ihm seine Gegenstände. Leise Geräusche von Dusche, Fernseher, vorbeifahrenden Autos, leise Stimmen, Flüstern vermischen sich mit Instrumentalklängen und tauchen das Zimmer in eine neue, andere Wirklichkeit. Dabei scheinen sich Duschkabine und Schlafraum an das zu erinnern, »was (in) ihnen passiert«<sup>4</sup> ist oder erzählen fiktionale Geschichten, die vom Hörer-Betrachter mit eigenen Assoziationen gefüllt werden und dadurch »mögliches anvisieren«<sup>5</sup>. Der Raum, Speicher von Erinnerungen mit den Gegenständen als Zeugen, gibt diese nun dem Betrachter akustisch zurück, so daß gleichsam eine neue Wahrheit artikuliert wird.

4 Ebda.

5 Ebda.

Unsichtbar hat Sistermanns den Raum mit Alltagsgeräuschen und Instrumentalklängen »gestimmt« und somit »das potentielle akustische Datenarchiv des Hotelzimmers«<sup>6</sup> freigesetzt. So ist das Visuell-Anonyme akustisch lebendig geworden und bestimmt nun auch die gesamte räumliche Wahrnehmung, die dadurch neu erfahrbar wird. Doch ebenso wie die Gäste das Zimmer wieder räumen, verschwinden auch die Klänge. So werden immer wieder neue Geschichten erzählt und mit den Assoziationen des Besuchers kombiniert – die abstrakten, ephemeren Botschaften werden mit den individuellen Erfahrungen und Erinnerungen des Rezipienten »abgeglichen«. Sistermanns interessieren die potentiellen Kräfte, die situativ-individuell von den Besuchern aktiviert werden. Dadurch werden sie zu Audio-Voyeuren, die ihre unbeteiligten Betrachter-Hörer-Standpunkte verlassen und als in die Installation einbezogene Individuen zu fiktiven Partnern und »Betroffenen« des Geschehens avancieren. Ihre akustisch ausgelöste Imagination, die Wahrheit des Gehörten, verführt sogleich ihr Vorstellungsvermögen und fängt es in einer voyeuristischen Falle. Die Aufmerksamkeit wird in das Unsichtbare gelenkt, das man nicht im Blick haben kann. So wird ein reflexiver Erkenntnisprozeß angestoßen, der den Rezipienten in das Bewußtsein über das eigene soziale Ich führt, aber auch die psychologisch reflektierte Beziehung von Ich und Umwelt in einen neuen gesellschaftlichen

6 Ebda.

7 Vgl. Stefan Fricke, *Spiel mit Spielen. Janet Cardiffs Miniaturoper Playhouse*, in: *Neue Zeitschrift für Musik*, 4/2002, S. 30 f. Die Installationszitate sind diesem Text entnommen.

und kulturellen Kontext stellt. Der rezipierte Raum, ist hier nicht nur Begegnungsstätte und Spiel mit dem Anderen, sondern wird zur Bühne der Begegnung mit der eigenen Geschichte, den Wünschen und dem Verlangen der Erfahrung des Selbst im Anderen.

## Irritation - Täuschung

Die kanadische Künstlerin Janet Cardiff versucht in ihren Arbeiten durch Irritation und Täuschung das Ich-Bewußtsein des Besuchers anzusprechen, indem sie unterschiedliche Erfahrung- und Wahrnehmungsmodi miteinander verbindet, Wirklichkeitsebenen manipuliert und den Zuschauer-Hörer zu einem Komplizen macht. In ihren audiovisuellen Installationen spielt sie mit vertrauten kulturellen Erlebnisschichten: Besucher werden in nachgebauten Miniaturkinos, -theatern oder opern in simulierte Realitäten geführt.

Betritt der Besucher zunächst den Ausstellungsraum, wird er in seiner Mitte eine aus Spannplatten zusammengebaute Box – kaum größer als ein Einbauschränk – erkennen, wie man sie mittlerweile in vielen Museen zeitgenössischer Kunst antrifft – eine Black Box. An der Seite ist der Innenraum durch einen roten Samtvorhang verborgen. Dort erhält der Besucher Kopfhörer, die ihn von der realen Außenwelt abriegeln. Es beginnt ein Irritationsspiel, das den Rezipienten in eine virtuelle Welt entführt. Zunächst sind via Kopfhörer allerlei Geräusche zu hören, die an die spannungsvolle Atmosphäre und Erwartungshaltung des Publikums im Foyer der Kinos, Theater oder Opernhäusern erinnern. Vorfremde auf das folgende, den Film, das Theaterstück, die Oper oder auch das weitere Täuschungsmanöver wird hier durch die den akustisch suggerierten Orten typische Klangkulisse erzeugt. In diesem Gemurmel nähert sich von rechts eine weibliche Stimme: »Hallo, Entschuldigung für die Verspätung. Lassen Sie uns reingehen. Gehen Sie durch den Vorhang ... zum nächsten Platz ... und dann setzen Sie sich« – fordert sie den Besucher auf, der sich akustisch führen läßt und in Bewegung setzt. Sobald er den roten Samtvorhang zur Seite geschoben und die Box betreten hat, befindet er sich in einem Illusionsraum. Es ist recht dunkel in ihm, nur ein einziger Stuhl steht zur Verfügung. Auf diesem nimmt er Platz und schaut über eine Balustrade in einen großen Saal auf eine Bühne. Playhouse nennt Cardiff ihr installatives Opernhausimitations- und Irritationsspiel, in dem der Betrachter der einzige reale Gast ist.<sup>7</sup> Während nun eine korpulente Operndiva (als Videoprojektion) auf der Bühne erscheint, ein unsichtbares Klavier ertönt und die virtuelle

Sängerin verschiedene Arien singt (Paminas Arie *Ach ich fühl's*, etwas später aus Puccinis Oper Gianni Schicchi die Lauretta-Arie *O mio bambino caro*), sind simultan Publikumsgeräusche wie Lacher, Bravorufe oder Kommentare der rechten akustischen Nachbarin zu hören. Die aus wirklichkeitsnahen Opernbesuchsklängen vermischte Collage verbindet verschiedene akustisch erlebbare Szenarien miteinander: sowohl die Videoprojektion als auch der Zuschauerraum und die Sitznachbarin werden im Kopfhörer simuliert. Da Cardiff den Besucher direkt anspricht, entsteht ein Gefühl von Vertrautheit, so daß auch das Irritationsspiel in eine weitere Ebene gelangen kann: »Unter Ihrem Sitz ist ein Koffer. Es ist alles drin, was Sie brauchen werden ... Sie müssen sie hinter der Bühne treffen, sobald es vorbei ist ... Ein Auto wird in der Allee warten. Es bleibt nicht viel Zeit. Ich bin weg, ehe die Polizei kommt... und denken Sie daran, den Kopfhörer zurückzulegen... Ich werde Sie nicht wiedersehen. Viel Glück.« Die Stimme verschwindet, das Stück ist vorbei: Klatschen, Bravorufe, die Diva verbeugt sich, Abgang, Klatschen, Schluß. Damit ist nicht nur die Auf-führung, sondern auch das Irritationsspiel zu Ende. Der Besucher kehrt allein und irritiert in die reale Welt zurück.

*Playhouse* stelltm, wie viele andere multimediale Arbeiten der Künstlerin, einen Versuch dar, die Grenze zwischen Realität und Fiktion zu sprengen. Da verschiedene Erzählebenen zu verschwimmen scheinen, wird auch das Raum-Zeit-Gefühl des Rezipienten verunsichert, der sich in mehreren Simultanrollen wiederfindet: Als realer Installationsbesucher ist er gleichsam fiktiver Besucher eines simulierten Geschehens auf der Bühne und passiver Zuhörer, der zum Komplizen einer konspirativen Fluchtvorbereitung wird, dessen einziger akustischer Zeuge er ist. Gleichzeitig wird er dabei an die Installationsinszenierung rückgebunden (»Denken Sie daran, den Kopfhörer zurückzulegen«). Während die akustische Narration verschiedene fiktionale Ebenen verbindet, wird im Betrachter eine Fantasiewelt geschaffen, die sich nur im Kopf desselben abspielt. Das Hörerlebnis stellt sich dabei als sehr intensiv und komplex dar.

Durch die Benutzung von Kopfhörern wird überdies die Isolation zur Außenwelt verstärkt, da sich die Kopfhörertöne über die realexistierende Geräuschkulisse legen und somit realiter in Erscheinung treten. Dies spielt an eine vertraute Kunstpraxis der Künstlerin an, die auf einem autobiographischen Erlebnis basiert. Cardiff war 1991 in Banff, Alberta eingeladen und ging auf einem Friedhof am Rande der Stadt spazieren. Dabei las sie sich die

Namen der Verstorbenen laut vor. Zufällig drückte sie die Record-Taste ihres Kassettenrecorders. Als sie sich später die Kassette anhörte, waren ihre Schritte, ihre Stimme ebenso wie andere Geräusche ihres Streifzugs zu hören. Sie erlebte nun ihren akustischen Spaziergang als eine Erfahrung des Außer-sich-seins. Cardiff simuliert somit in ihren Installationen nicht nur eine Traum- und Scheinwelt, in der sich Realität und Illusion überschneiden, sondern stellt vielmehr Fragen, die dem Bereich der Wahrnehmungsphilosophie entnommen sind und auch die Wahrnehmung des Ichs in Frage stellen. Ist das, was von der Außenwelt in der Innenwelt wahrgenommen wird, das, was wirklich geschieht? Oder ist es nur die innere Projektion subjektiver Vorstellungen von der Außenwelt? Ist das Gehirn nur Resonanzraum von Wahrnehmungen? Wie wird Realität erfahren? Und wo vermischen sich Gedächtnisleistungen des kognitiven Systems mit dem eigenen Erleben?

## Präsenz

Während in den Arbeiten Janet Cardiffs das Bewußtsein des Ichs durch die Irritation und Täuschung der Sinne und somit des Wahrnehmungsapparates im Innen und Außen erfahren wird, suchen andere Künstler durch Präsenzerfahrungen das »Ich jenseits des Selbstbewußtseins«<sup>8</sup> zu konstituieren. Andreas Oldörp gehört zu jener Gruppe von Klangkünstlern, die durch den Einsatz ihrer künstlerischen Mittel Denkräume eröffnen, in denen die Aufmerksamkeit auf die Präsenzerfahrung von Klang, Raum und Wahrnehmungsprozesse gelenkt wird. Oldörp benutzt für seine Installationen immer natürliche Klänge, die an den jeweiligen Ort gebunden sind. So hat er 1998 in der Installation *!Horizont* in der Kunst.Halle Krems elf kleine Orgelpfeifen vor der Betonwand eines schrägen, schmalen, zweistöckigen Durchgangsraumes installiert. Über eine horizontal in zirka 150 Zentimetern Abstand zum Boden verlaufende, dünne Glasröhre wurden sie mit Luft versorgt. Die Pfeifklänge veränderten sich langsam, abhängig von der Raumtemperatur. Betrat ein Besucher den Gang, konnte er auf seinem Weg durch die Installation einzelne Klangstufen oder Akkord-»Stationen« hören. Die Pfeifen waren harmonisch gestimmt, so daß sich während des Installationsbesuches verschiedene Intervalle zu einem Akkord abrunden konnten – eine kleine Terz wurde zum Mollquartsextakkord. Am Abend verschwanden die Töne mit der einsetzenden Kühle. Betrat ein neuer Besucher den Raum, waren sie wieder hörbar. So kamen und gingen die Klänge oder blieben

8 Andreas Oldörp, *Der wesentliche Raum*, in: *Positionen*, 54/2002, S. 12/13.

stehen und vermischten sich jeweils zu neuen Klanggeweben. Durch die Veränderung der akustischen Situation des Ortes veränderte sich auch seine Atmosphäre, so daß sich mit- hin auch bestimmte, vorerst nicht sicht- oder spürbare Raumqualitäten verstärkten. Wieder andere verschwanden und wurden durch neue ersetzt. So konnten zum Beispiel physische Qualitäten des Raumes, sein Material, der Beton und die damit verbundene Ikonographie von Dauerhaftigkeit, aber auch Brutalität und Uniformität miterlebt oder deren Erfahrung dementiert werden. Durch die Behandlung des Raumes mit immateriellen Klängen bildeten sich ebenso imaginäre Szenarien und Landschaften, die durch den Besucher individuell besetzt wurden. In diesem Zusammenhang sprechen Theoretiker gern von Denkräumen, die einen anderen Wahrnehmungsprozeß einleiten, der auf der Erfahrung des Gewärtigens, der Wahrnehmung an sich basiert. Solch Erlebnisse des Gewärtigens gehen zurück auf Künstler der Light-and-Space-Bewegung wie James Turrell, Maria Nordman, Michel Verjux oder Robert Irwin, die durch ihre Werke nicht mehr auf die Bedeutung und Darstellung von Kunst, sondern auf Wahrnehmungsprozesse des Wahrnehmens selbst verweisen. Die Künstler schaffen Lichtwerke, die gleichsam Räume der Kontemplation und Leere darstellen. Diese meist objektlosen, lichterfüllten, raumbezogenen Kunstwerke machen durch deren künstlerische Behandlung den Raum selbst zum eigentlichen Material. In ihm werden Wahrnehmungsprozesse eingeleitet, die auf die Fähigkeit der Wahrnehmung selbst und somit auf ein menschliches Vermögen und Bedürfnis aufmerksam machen. Ebensolche Folien der Selbsterfahrung gestaltet auch Oldörp. Die im Raum verteilten Klangquellen bieten dem Hörer-Betrachter zunächst erste Anhaltspunkte und Orientierungen für seine Bewegung in der Installation. Er wird subtil durch den Raum geführt, in dem kontinuierlich Klangfelder entstehen und wieder verschwinden. Die Klänge füllen und verändern den Raum. Durch diese wird er zum Medium und tritt somit erst als Raum an sich in Erscheinung. Die Veränderung des Raumes und seiner Qualitäten bringen erst die Klänge hervor. Dabei setzt gleichsam ein verlangsamter Wahrnehmungsprozeß ein, der eine intensive, unvermittelte Präsenzerfahrung ermöglicht, wodurch eine Situation des wortlosen Denkens geschaffen wird, die ähnlich einer Erfahrung in sakralen Zusammenhängen auf das eigene Selbst verweist.<sup>9</sup> Die semantisch leere, ephemere Immaterialität des Klanges bewirkt eine Raumpräsenz, in der die Präsenz des

28 Hörer-Betrachters ihm selbst erscheint. Der

Besucher nimmt also nicht nur den Raum um sich, sondern sich selbst in ihm räumlich wahr und erfährt dabei – vermittelt des Klangs – die eigene Wahrnehmungsrealität »jenseits seines Selbstbewußtsein«.

Christina Kubisch erweitert die Präsenzerfahrung des Klanges in ihren Installationen, indem sie dem immateriellen Klang fluoreszierendes Licht zur Seite stellt. Seit 1986 arbeitet sie neben klanglichen ebenfalls mit Leuchtmaterialien. Die Ausstellungsräume werden in andere Situationen überführt, indem die Wahrnehmung des Hörer-Betrachters vom herkömmlichen Objektcharakter eines Kunstwerkes auf die Atmosphäre des Ortes verschoben wird. Dabei werden starre, statische Strukturen zugunsten einer transitorischen, situativen Erfahrung von Raum und Zeit des Rezipienten aufgelöst. In der Installation *Arkadien* (2002/2003) pigmentiert sie zunächst die Böden der fünfzehn Zellen im Bunkermuseum Oberhausen weiß, die dann durch die versteckt angebrachten Schwarzlichtlampen kaltweißes Licht reflektieren. Sie ergeben im Inneren der Zellen hellleuchtende, quadratische Felder. In den Räumen installiert sie weiterhin fünfzehn verschiedene Klänge – pro Raum einen Klang –, die in ihrer Gesamtheit ein Rauschen ergeben. Das feine Licht und die Klänge vermischen sich zu einem schwebend, kaltweißen Lichtklang, der sich im langen Korridor wie ein homogenes, amorphes Netz spannt.

Als immaterielle Erscheinungen verändern Klang und Licht die Materialität des Raumes und verlagern die Rezeption auf die reine Wahrnehmung der räumlichen Situation durch die Sinne. Diese Konfrontation des Rezipienten mit der individuellen sowie räumlich-körperlichen Präsenz des Ortes hatte bereits Bruce Nauman in seinen Korridorarbeiten in den siebziger Jahren vermittelt. Nauman kreierte eine performative Situation, die durch die Engführung eines Raumes sowie der Lichtsituation die Aufmerksamkeit des Besuchers auf das Erleben in diesem richtete. In diesen Passagen wird der Körper zum wesentlichen Erkenntnisinstrument. Kubisch nutzt anstatt Neonlicht die sinnlichen Qualitäten des Schwarzlichts, das direkt an der Wahrnehmungsgrenze des Auges liegt. Dabei kehrt sie in *Arkadien* die alltäglichen Wahrnehmungsmodi um. Das üblicherweise von oben strahlende Licht leuchtet nun von unten, so daß sich der Betonboden im Licht aufzulösen scheint. Neben dieser visuellen Täuschung wird der Besucher auch auditiv irritiert. Das Rauschen umhüllt ihn, so daß sein akustisches Wahrnehmungsfeld betäubt wird. Die optische Umkehrung sowie die auditive Verschleierung der

9 Viele Werke von Klangkünstlern wurden häufig mit der Erfahrung des Sakralen beschrieben. Turrell hat eindeutig Verbindungen zwischen Licht-Kunst und abendländischen oder außereuropäischen, kosmologischen oder metaphysischen Licht-Architekturen hergestellt, ohne deren Semantik zu benutzen.

reellen Situation verursacht dabei eine Verunsicherung im Betrachter. Gleichsam unternimmt Kubisch eine Transformation des Raumes, der zu einem Ort konzentrierter Wahrnehmung wird. Indem sie den die Wahrnehmung irritiert, wird die Aufmerksamkeit geschärft. Die leuchtenden Klangbilder ermöglichen dabei eine transzendente Erfahrung. Das nicht Faßbare, das nicht Greifbare, das Temporäre, Immaterielle und Imaginative, das, was den Raum erfüllt, die Atmosphäre wird gestaltet und durch körperliche Präsenz erfahrbar.

## Selbsterkenntnis

In einer neueren Arbeit von Georg Klein *Ich-Ach* (2003) steht die Selbsterkenntnis des Rezipienten als Thema im Mittelpunkt audiovisueller Rezeption. Dafür hat Klein siebzug Flachlautsprecher mit einer Spiegelmembran ganz dicht in einen Rahmen gefaßt, so daß eine gebrochene Spiegelfläche in der Größe 35 x 50 Zentimeter entstand. Während sich der Betrachter im Spiegel selbst betrachten kann, zieht durch den zweidimensionalen Raum dieses Miniatur-Klangfelds in kurzen Abständen eine männliche Stimme, die in verschiedenen klanglich-rhythmischen Brechungen enttäuscht, verärgert, erstaunt oder sehnsüchtig »Ach« seufzt. Die diversen Achs hat Klein einer Originalaufnahme der Inszenierung von Samuel Becketts *Warten auf Godot* (1973 im Schiller-Theater Berlin) entnommen und hier zu einer Sprachkomposition zusammengefügt, in der das ironische Moment zwischen Ich und Ach in der Lautverschiebung »gespiegelt« wird. Wie Beckett den Widerspruch zwischen Veränderung und Statik und die Suche nach der Existenz des Menschen formuliert, sucht Klein die Frage nach dem Sein zu klären.

Der Spiegel ist im kunsthistorischen Kontext schon immer mit Selbsterkenntnis konnotiert. Meist als Handspiegel benutzt, ist er seit dem Mittelalter als Motiv der Selbsterfahrung und -erforschung, aber auch als Vanitassymbol mit Eitelkeit und Vergänglichkeit, mit dem Tod verbunden. In der Kunst des 20. Jahrhunderts tritt der Spiegel aus dem Bild heraus und wird selbst zum Bild, das all das darstellt, was sich ihm offenbart – dies jedoch nur so lange, wie es sich darin zeigt. Damit dient der Spiegel nicht nur als Instrument der Reflexion und Spekulation (lat. *speculum*: Spiegel), sondern bezieht den Betrachter und die Umgebung in das Kunstwerk ein. Der sich Spiegelnde wird nicht nur zum Beobachter seines Abbildes und seiner Umgebung, sondern reflektiert ebenso seine Beziehung zu ihr. Im wissenschaftlichen Diskurs hat Jacques Lacan mit seinem Aufsatz über das Spiegelstadium das gespaltene Ich

psychoanalytisch durch die frühkindliche Erfahrung begründet, sich selbst im Spiegel als einen anderen zu erkennen. Er definiert den Spiegel als ein Schwellenphänomen, das die Grenzen zwischen dem Imaginären und der Realität markiert. Als solches haben bereits andere Künstler der sechziger/siebziger Jahre den Spiegel benutzt, um die Frage nach dem wahren Bild des Selbst zu erforschen. Georg Klein versucht, die Selbsterkenntnis in eine andere Ebene zu überführen, die in der Ambivalenz des Ephemeren liegt. Der Spiegel hält den Betrachter in einem 1:1-Verhältnis im Bild, das er selbst zu durchbrechen vermag, indem er aus der Bildfläche und somit seinem eigenen Blickfeld verschwindet. Betrachtet er im Spiegel sein eigenes (Ab)Bild werden die Achs als Staunen, Verwunderung, Aggression des Ichs gelesen, je nach psychischer Verfassung wird ein neues Selbstbild zu erkennen sein. Dieses wird jedoch ebenfalls durch die Spiegelfläche gebrochen. So sind Selbst- und Fremdwahrnehmung gleichermaßen thematisiert: »JE est un autre« – »ICH ist ein anderer«.

## KRYPTONALE No. 9

### Festival raumbezogener Künste

12.12. - 21.12. 2003

**Wasserspeicher und Wasserturm Berlin Prenzlauer Berg**  
*Wegen der Sanierung des Kleinen Wasserspeichers diesmal erst im Dezember. Aber keine Angst wir heizen!*

**Freitag, 12.12. 2003**

**Eröffnung der KRYPTONALE 9 um 18:00 Uhr**

**LICHT-, RAUM-, KLANG-, VIDEOINSTALLATIONEN**

von Dörthe Meyer (Wasserturm); Sonja Bender, Boris Hertzner, Christine Meierhofer; Simon Wachsmuth (Kleiner Speicher); José Antonio Orts; Thomas Gerwin (Großer Speicher)

**20 Uhr Kleiner Wasserspeicher**

KONZERTE UND PERFORMANCES von Ambrose Field; Philip Wachsman, P.O. Jørgens, Jakob Riis, Robin Hoffmann, Iris Spüth; Christian Wölz; Steve Reich, Rainer Rubbert, Andreas Peters mit quAdRUM ua.

**Samstag, 13.12. 2003, 20 Uhr**

KONZERTE UND PERFORMANCES von Mario Verandi; Yueyang Wang, Ulrike Merk, Johannes Sistermanns; Martin Daske; Ludger Brümmer; mit Ensemble OSSATURA ua.

**Freitag 19.12. 2003, 20 Uhr**

KONZERTE UND PERFORMANCES von Giacinto Scelsi, Marco Stroppa, Andreas Weixler; Jan Jacob Hofmann; Tilmann Künzel; mit Akuvido, KNM-Berlin, Palindrome ua.

**Samstag 20.12. 2003, 20 Uhr**

KONZERTE UND PERFORMANCES von Kazue Ikeda, Todd Ingalls, Christian Ziegler, Paul Modler, Henry Mex; Christian FP Kram, Johannes Wallmann, Se-Lien Chuang; André Bartetzki; Blazej Dowlasz mit Zeitschneider; Ensemble Harmonique ua.

**Sonntag 21.12. 2003, 16 Uhr bis Open End**

**Abschlußparty**

Weitere Informationen unter: [www.kryptonale.de](http://www.kryptonale.de)  
[tickets@kryptonale.de](mailto:tickets@kryptonale.de)