

Feuilleton



VG BILD-KUNST

„Nach der Flut“ von Thomas Wrede, 2012. Was hier in Trümmern liegt, sind Modellhäuschen, eingebettet in eine echte Landschaft.

Mit den Augen einer Drohne

Die Ausstellung „Schwindel der Wirklichkeit“ in der Akademie der Künste

VON HARALD JÄHNER

In der guten alten Zeit, die es so natürlich auch nicht gab, galt die Wahrheit als eine schwierige, die Wirklichkeit als eine relativ einfache Kategorie. Man musste sie nur sehen und anfassen, Platons Höhlengleichnis hin oder her. Heute ist es umgekehrt. Die Wahrheit ist schon schwierig genug, was aber die Wirklichkeit ist, das ist noch ungleich komplexer geworden. Und die vielen Medien, die inzwischen entwickelt wurden, um Wirklichkeit abzubilden, haben die Sache nicht leichter gemacht. „Schwindel der Wirklichkeit“ heißt deshalb eine Ausstellung in der Akademie der Künste am Hanseatenweg, die gestern zum Auftakt der Art Week eröffnet wurde. Realismus auf die dubiose Art.

Das beginnt sehr spielerisch mit Spiegeltricks. In einer Installation von Dan Graham betritt der Ausstellungsbesucher einen Raum mit mehreren riesigen Spiegeln, die sein Bild mit acht Sekunden Verzögerung wiedergeben. Man fährt sich erschrocken übers Haar, weil man nicht erwartet hätte, seinem Spiegelbild zu begegnen, und dann passiert erst mal nichts. Die Hand bleibt unten. Der Kontrollverlust über das eigene Spiegelbild ist eine fiese Erfahrung, die für einen Moment sehr zu verunsichern vermag – eine zeitgemäße Weiterentwicklung der diversen Zerrspiegel die vor Jahrzehnten auf Jahrmärkten die Leute verblüfften.

Die klassische optische Täuschung spielt mit in den Fotografien von Thomas Wrede, der mit

seiner analogen Plattenkamera überwältigende (grusel-)romantische Landschaftsaufnahmen schafft. Sie beziehen ihre Wirkung aus einer Disproportion, die sich erst auf den dritten Blick erklärt: Die Gebäude, die er in echten Landschaften einbettet, sind Miniaturmodelle. Auf dem Bild einer Flutkatastrophe entdeckte der Berichterstatter ein Tessiner Einfamilienhäuschen der Marke Falter, das er als Kind für seine Modelleisenbahn zusammengeklebt hatte.

Die Ausstellung und ein dazugehöriges umfangreiches Diskussionsprogramm sowie ein „Metabolisches Büro zur Reparatur von Wirklichkeit“ entstand aus einem viele Monate währenden Vorbereitungsprozess, bei dem sich Mitglieder des Senats der Akademie der Künste wie Jutta Brückner, Jeanine Meerapfel, Birgit Hein, Nele Hertling, Manos Tsangaris, Wulf Herzogenrath und Ulrich Peltzer engagierten – also fast alle Künste vertreten waren. So steuerte auch der Direktor der Sektion Darstellende Kunst, der Schauspieler Ulrich Matthes, ein Projekt bei, ein großartiges Video, in dem neun seiner Kollegen und er selbst Auskunft darüber geben, warum sie spielen und wie sie spielen, ob sie beispielsweise die Rollen, in die sie schlüpfen, auch wieder ablegen können oder ob sich diese alle übereinanderlegen, bis die Spieler am Ende vielleicht unkenntlich werden. Und wenn es so ist,

warum fühlen sie sich dann trotzdem manchmal so nackt?

Man hüte sich vor den vielen Konzeptpapieren, mit denen die Schau für sich wirbt. Die interdisziplinäre Vorbereitung trug wohl dazu bei, dass die Akademie es mit dem Akademischen in der Selbstdarstellung übertrieb; im Resultat ist die Ausstellung überraschend spielerisch und eindrucklich. Hinter der „Frage nach dem Individuum als der partizipatorischen Dimension von Kunst“, die laut den Ausstellungsmachern ins Zentrum rückte, steckt nichts anderes als die Tatsache, dass ohne Sie, den Betrachter, das Kunstwerk nicht auskommt; es realisiert sich erst im Kopf, durch das Mitmachen und Bedenken.

Summend und brummend ist man ganz auf sich selbst zurückgeworfen.

Ein bloßes Betrachter bringt hier gar nichts.

Ein großer Teil der aktiven Zersetzungsarbeit an der Wirklichkeit geht auf das Konto des Militärs und der Geheimdienste. Sie nehmen in der Arbeit der Künstler einen entsprechend großen Raum ein. Der kürzlich verstorbene Harun Farocki ist mit einigen seiner Videoarbeiten vertreten, die Kamerabilder von Ausspähdrohnen und -Robotern verarbeiten, sowie mit einer Dokumentation über die Ausbildung von Rekruten an Ego-Shootern. Von Militärausbildern gestaltete PC-Spiele („Hier plazierte ich einen Selbstmordattentäter“) setzt das US-Militär auch zur Traumabewältigung zurückgekehrter Soldaten ein. Farocki zeigt

am Detail, dass das Ausbildungsspiel die Objekte mit Schatten verknüpft, die realistisch mit ihnen mitwandern, während das Traumabewältigungsspiel ohne Schatten auskommen muss, dass also die Nachsorge mit weniger Sorgfalt betrieben wird als die Vorbereitung zum Waffengang.

Aber was heißt hier schon Waffengang? „Unmanned“ heißt ein Videogame von Paolo Pedercini und dem Künstlerkollektiv Moleindustria, das aus der Egoshooter-Perspektive den Job eines Drohnenpiloten simuliert. Der sitzt wie man selbst an Joystick und Bildschirm und soll eine Zielperson observieren. Schießen darf er nicht, das gibt Punktabzug.

Derlei Ironie und Persiflage gibt es zuhauf in der Ausstellung, inklusive kleinerer Schocks. Aber auch befremdliche ästhetische Erlebnisse wie das „Soundself“ von Robin Arnott. Man zieht sich eine schwere Datenbrille über und produziert mit eigenen Lautäußerungen hypnotische Bilder, die sich gemäß den der Stimme „abgelauschten“ Algorithmen weiter-spinnen und wieder von ihr beeinflussen lassen. Die Brille produziert die Bilder so nah vor Augen, als wären sie im Kopf. Summend und brummend ist man ganz auf sich selbst zurückgeworfen, betörend allein oder beängstigend isoliert. Schwindelerregend ist das Ganze spätestens jetzt.

Schwindel der Wirklichkeit. Akademie der Künste am Hanseatenweg, Bis 14. Dezember Di–So 11–19 Uhr