



Paul Wenninger / Kabinett ad Co.

uncanny valley



Ein Stück, das sich mit Krieg auseinandersetzt, dem Krieg den Krieg erklärt, kommt nicht umhin, sich der Frage nach dem Bild vom Krieg zu stellen, einem Kriegsbild nachzuspüren als gäbe es ein Abbild des Krieges. Als Abbild wäre es nur der Schein von Krieg, ein Illusionieren des Schreckens im Licht einer Ästhetisierung von Wunden und Tod. Wenn ein Krieg wie der Erste Weltkrieg, den das Stück *uncanny valley* motivisch ins Bild nimmt, sich selbst einer Maschinerie von Bildern bedient, um die Schlacht auf den Feldern mit propagandistischen Bildern nochmals auszuschlachten, um dem realen Sterben ein letztes Mal die Illusion einer Begründung des Todes zur Seite zu stellen – das Epos von Helden, den Appell ans Nationale, ans Gewissen im Glauben an die Souveränität, dann ergibt sich für ein Stück die Möglichkeit, diesen Bildern auf Augenhöhe ins Gesicht zu schauen, den Bildern Bilder entgegenzusetzen. In diesem Sinne war die Illusionsmaschinerie des Ersten Weltkrieges ein kriegerisches Mittel und damit Teil eines Kriegs, der sich selbst als Krieg von Illusionen zu erkennen gibt: Was den Weltkrieg begleitete, war ein Krieg von Weltbildern und ein Bilderkrieg.

Der begehbbare Blick



Die Inszenierung von *uncanny valley* basiert auf der Inszenierung von Bildern und greift dafür auf das Diorama zurück: auf eine Geschichte der Verbildlichung von Raum, auf das Diorama als den Prototyp eines 3D-Verfahrens aus dem 19. Jahrhundert. In der Kombination von Bild und Räumlichkeit wird ein Bildraum suggeriert, der den Betrachter räumlich ins Bild nimmt, den dreidimensionalen Raum des Betrachters perspektivisch in den Bildraum verlängert, um dem Eindruck eines »begehbaren Blicks« Ausdruck zu verleihen. Im Diorama hat man die Illusion nicht als Gegenüber vor sich, sondern man wird Teil des Bildes, nimmt imaginär Teil am Geschehen. Die Effekte bedienen das Affektive, das den Abstand genauso minimiert wie die kritische Distanz. Der Eindruck, Teil zu haben am Geschehen, appelliert an die Anteilnahme, an das emotionale Band zwischen Vorbild und Abbild, die zur Distanzlosigkeit verbunden werden.

Die Illusion des Desillusionierens

Die Kritik an der Konstruktion von Wirklichkeitsbildern, an der Illusion von Sinn, ist so alt wie die Verknüpfung von Realität und Bild. Um die Realität in ihrer unhaltbaren Form zu kritisieren, galt es implizit, das Band von Realität und Bild zu durchschneiden, zu trennen den Schein vom Sinn. Schon vor dem Ersten Weltkrieg sprachen Marx' Gespenster davon, die Reden vom bloßen Schein des Überbaus. Um die Realität zu verändern, mussten die Bilder verändert werden, zerstört die Illusion. Desillusionierend war die expressionistische Kritik am Menschenbild, illusionskritisch die impressionistische Fassung des Bildes als reales Konstrukt. Die Dadaisten, schon Zeitgenossen des ersten Weltkriegsgeschehens, zerlegten die Illusion in Fragmente von Sinn, in Bruchstücke, das zersprungene Spiegelbild. Das Vorführen der Vorstellungsmaschinerie zielte aufs Desillusionieren, mithin auf die Hoffnung, die Welt real zu sehen. Das moderne Theater schreckte nicht davor zurück, die Konstruktionsmaschinerie des Illusionismus' auf die Bühne zu holen, sie vorzuführen, um den Sinn als ideologisches Requisite zu entstellen. Im Entziffern der Illusion gründete sich die

Hoffnung auf ein wahres Bild. Von diesem nahm die Kritik ihre Kraft, die Apparaturen des Scheins zu entlarven, bloßzustellen das Konstrukt. Die Geschichte reicht von Brecht und Gropius bis zu Godard und das Motiv vom Bild im Bild, das seinen Bildcharakter offenlegt, sich selbst als Bild entlarvt. Was sich anschiekt, Schein zu produzieren, entpuppt sich als Maskerade, nicht um unrealistisch zu erscheinen, sondern um dem Scheinhaften selbst Realität zu verleihen. Der Schein ist zugleich Trugbild und als Trugbild das einzig wahre Bild.

Heldentod der Kritik



In *uncanny valley* wird die Inszenierung eines Bildes von Kriegsschauplätzen offenkundig vorgeführt: hier der Schützengraben, da die Szene für den Stacheldraht, hier der Morast, dort Schlamm und Grabdeckel für den Heldentod. Daneben spielen die Apparaturen für den Schein ihre Rolle, spielen auf Augenhöhe mit: der Schminktisch, die Kamera, die Motorik für die Illusion, die Schauspieler und das Team, das die Inszenierung begleitet, Wunden aufklebt, Musik und Sound intoniert, um das Konstrukt von Schein zu perfektionieren. Vereint bilden das Bild und die Herstellung des Bildes das Stück, das Abbild vom Konstrukt. Was dabei aber erscheint, ist nicht nur das Offenlegen der Konstruktion von Illusion, sondern das Bloßstellen wird selbst als Stück aufgeführt, die einstige Kritik in die Inszenierung von Kritik transformiert. Was sich darin zeigt, ist die Illusion von Kritik, die kritische Methode von einst als neues Requisite für eine Renaissance des Scheins. Der kritische Hinweis auf die Konstruktion von Illusion entpuppt sich selbst als illusionistischer Glanz. Das ist neben dem Heldentod der zweite Tod, der Kadaver einer Kritik, der Tod eines Widerspruchs, der hier dargestellt wird – wenn man so will, eine multiple Sterblichkeit als zeitgenössische Form auf den Krieg zu blicken, auf das Bild einer Kritik der Kritik.



Ein subkutaner Tanz (zwischen Poren und Pupillen)



Die Tänzer bewegen sich wie in Zeitlupe, von Pose zu Pose so langsam, dass die Bewegung fast dem Blick entgeht. Sie generieren die Gesten zur Genese eines Standbilds, schon zur Paraphrase eines Films, der dem gleichnamigen Stück vorausieht. Im Tempo der verlangsamten Bilder schreibt sich die mediale Spur in den Tanz selbst ein. Was der Tanz hier leistet, ist die Darstellung eines Körpers aus der Perspektive eines medialen Blicks. Man fühlt sich angehalten, an Zeitlupe zu denken, um doch nur die reale Performance zu sehen. Drehung um Drehung eilen Gewehrkugeln im Schneckentempo ihrem Ziel entgegen, um die Wunde zu reißen, sich im blutenden Loch in der Zeit zu verlieren. Die Analogie zum Blick aufs Mediale überformt den Augenschein des Realen, präfiguriert die Figur des Sehens. Das Schauspiel und das Bild vom Schauspiel fusionieren zur ununterscheidbaren Differenz. Verschieden und doch ununterscheidbar verwischen sie die Grenzen zwischen Medien und Realität. Was von der Realität bleibt, ist nur ihr medialer Charakter, der Paarungsakt von Wahrnehmung und Täuschung. Von der Beziehung zwischen diesen beiden spricht der Titel des Stücks, das *uncanny valley*, das nach der Frage der Glaubhaftigkeit von Animationen Ausschau hält. Eine Kamera, die das Geschehen begleitet, liefert Bilder, die synchron und vielleicht auch nicht am Schirm erscheinen: dokumentarisch der Zeugenschaft verbunden werden sie durch Bilder perforiert, die aus anderen Quellen und Zeiten stammen. Die mediale Zeugenschaft wackelt, erinnert an die bloße Montage von Objektivität. Der Krieg, der hier erscheinen soll, erklärt nur der Wahrnehmung den Krieg. Was sich hier verdichtet, ist ob aller Sichtbarkeit der Zweifel am Sichtbaren, das sich in den Körper zurückzieht, sich versteckt unter der Uniform, die dem Subjektiven und Individuellen den Krieg erklärt. Die Tänzer sind angehalten, den Tanz ins Subkutane zu verlagern, in die Amplitude des Innehaltens.







Theater und Dioramen sind bis ins Detail inszenierte künstliche Realitäten, deren Verwendungszweck darin besteht, Hintergrund, Kulisse oder »Display« für ebenso künstlich inszenierte Exponate, Handlungen oder Bild dramaturgien zu sein.

In *uncanny valley* besteht eine Beziehung oder Durchdringung mehrerer gleichzeitig neben- und miteinander existierender Wirklichkeiten, die das Reale und Modellhafte, das Vorläufige und Endgültige, das Tote und Lebendige zu verbinden sucht. Die durch das Diorama vermittelte Welt ist eine andere als die, welche sie umgibt. Aber beide Wirklichkeiten sind – tautologisch gesprochen – real, also im Hier und Jetzt.

Obwohl die Dioramen in ihrer physischen Existenz real sind, so ist es doch offensichtlich, dass es sich bei den erzeugten Bildern nicht um die Realität, sondern um vermittelte Repräsentationen von Realität handelt. Auf dieser Ebene scheint mir das Diorama eine machbare Form zu sein, den Ersten Weltkrieg auf die Bühne zu stellen, nämlich als *vermittelte* Repräsentationen von Realität. Die Bühne ist nicht mehr nur Ort der Präsentation, sondern durch die Bilder in den Dioramen auch Repräsentation einer anderen Wirklichkeit als der eben stattfindenden.

Möglicherweise fällt das Tote dadurch besonders stark auf, dass es von den Repräsentationen des Lebens und der Natur ausgeht. Im Diorama soll das Eingebunden-Sein der Soldaten im Krieg in ihrem ursprünglichen Raum simuliert werden. Dies ist natürlich nur als Annäherung möglich. In der Rekonstruktion soll er als Wiederholung auftreten und in einer gewissen Dauer gezeigt werden, wobei gerade das andauernde Zeigen mit der Fixierung des Gegenstandes verbunden ist und im Fall von Soldaten zwangsläufig deren Vernichtung bedeutet. Die Zeitlupe in den Dioramen als Blick

hindurch in eine vergangene Zeit. So kann ein realer Soldat aus dem Ersten Weltkrieg im Performer zwar wiederholt, nicht jedoch wiederhergestellt werden.

Die Performer sind auf der Bühne selbst schon Betrachter. Sie betrachten die Soldaten in den Dioramen. Das explizite Ausstellen der Performer vor dem Kriegsexponat zeigt konkret den Effekt der Inszenierung auf den Betrachter. Der Betrachter des Stücks sieht andere Menschen beim Betrachten des Exponats im Diorama. Durch die Doppelung wird gleichzeitig auch der eigene Status als Betrachtender hervorgehoben. Ein bisschen wie bei Caspar David Friedrichs *Wanderer im Nebelmeer* oder den Museumsbildern des Fotografen Thomas Struth.

Man kann den Krieg vielleicht betrachten, aber nicht zeigen. »Ceci n'est pas la guerre« ist man geneigt, in Abwandlung eines Bildtitels von René Magritte, zu sagen.





Sprache, Stimme und Körper

Definiert man die Sprache als Medium, die Kommunikation ermöglicht, also als Übermittlung von Informationen, und die Stimme als Träger dieser Vermittlung und betrachtet man das Verhältnis von Stimme, Sprache und dem erzeugenden Körper, so begegnet man dem Ausdruck der Akusmatik der Stimme. Mladen Dolar schreibt in seinem Buch *His Master's Voice* dazu: »Die akusmatische Stimme ist einfach eine Stimme, deren Ursprung man nicht sehen kann, eine Stimme, deren Herkunft nicht auszumachen ist, eine Stimme, die sich nicht verorten lässt. Es ist eine Stimme auf der Suche nach einer Herkunft, auf der Suche nach einem Körper, doch selbst wenn sie ihren Körper findet, stellt sich heraus, dass die Verbindung nicht wirklich funktioniert, die Stimme bleibt nicht beim Körper, sie ist ein Auswuchs, der nicht zum Körper passt.« Und später: »Wollen wir auf die Schnelle ein Beispiel, das trotzdem eindringlich ist, müssen wir nur an Hitchcocks Film *Psycho* denken, der sich gänzlich um die Frage dreht: »Woher kommt die Stimme der Mutter? Welchem Körper ist sie zuzuordnen?« Man sieht hier sofort, dass die Stimme ohne Körper von Natur aus unheimlich ist und dass der Körper, dem sie zugeschrieben wird, ihren gespenstischen Eindruck nicht zerstreut.«

Die Sehnsucht vieler Menschen vor dem Ersten Weltkrieg, den technischen Fortschritt durch den Krieg zu stoppen, durch den Kampf wieder eine Art Urzustand zu erreichen, erlebte in den Kämpfen ihre katastrophale Negation. Soldaten erlebten, wie technisch hoch entwickelte Kanonen, nicht sichtbar, Granaten abschnitten, die in den Gräben explodierten und die Kameraden töteten. Der »Körper« der Waffe war unsichtbar. Die Einschläge der Granaten für die Soldaten traumatisierend: Versteckt in den Schützengräben, waren nur diese Einschläge zu hören. Diese Intensität führte teilweise zur Erkrankung der Soldaten, genannt »shell shock«. Eine Akusmatik also, des Kampfes, der Waffe selbst.

uncanny valley beginnt mit Sängerinnen, die außerhalb des Aufführungsraumes, im Foyer, hinter der Bühne entfernt hörbar singen. Die Klänge nicht genau zuordenbar: Werden diese absichtlich für die Performance gesungen, oder sind sie nur zufällige Klänge aus einem Nebenraum? Erst durch die Technik, der Verstärkung dieses Gesangs auf den Lautsprechern, wird der Klang als absichtliches Klanggeschehen wahrgenommen. Die Lautsprecher, die Technik, erzeugt also erst eine Art Körper des Sängers, doch emanzipiert sich dieser Körper, indem der Klang des Gesangs nach und nach elektronisch verarbeitet wird.

In einer weiteren Szene werden über einen portablen, über die Bühne getragenen und positionierten Lautsprecher, Klänge einer Geige wiedergegeben. Material, das vorher von dem Instrument aufgenommen wurde und hier in seiner reinen technischen Form abgespielt wird.

In einem anderen Moment werden die Stimmen durch einen Ringoszillator entfremdet und synthetisiert. Orgelpfeifen, am Labium angeblasen, werden durch die elektronische Vervielfältigung plötzlich als Gewehrschüsse wahrgenommen. Ein synthetisierter, technisierter Klangprozess, weg vom menschlichen, instrumentalen Klang.

Musik und Performance, Zeit

Ausgehend von der Idee, die Wahrnehmung des Betrachters selbst zu thematisieren, der Frage nachzugehen, inwiefern man überhaupt Geschichte begreifen kann, wurde in *uncanny valley* das Verhältnis von Musik, Zeitwahrnehmung, Klangwahrnehmung, Performance und deren Gleichzeitigkeit, sowie deren Nebeneinander thematisiert.

Die Musik entspricht teilweise dem Geschehen auf der Bühne: Einzelne Dioramaszenen haben ihre eigene Musik, doch geht die Musik in Umbauphasen der Performance weiter, emanzipiert sich plötzlich vom Bühnengeschehen und verändert so die Zeitwahrnehmung.

Im Film, bzw. in der Filmmusik gibt es eine Technik, um eventuell zu kurz oder zu lang geratene Szenen zeitlich zu dehnen oder zu kürzen: Startet die Musik zum gleichen Zeitpunkt wie die Szene, dauert jedoch über diese Szene hinaus, wird diese als kürzer empfunden. So können also unabsichtlich lang gewordene Szenen »kürzer gemacht werden«. Endet die Musik schon während der Szene, wird diese als länger empfunden. Obwohl diese Technik, dieser Trick, künstlerisch sicher hinterfragungswürdig ist, wurde in *uncanny valley* dieses Verfahren mit Absicht verwendet, um beim Betrachter, beim Hörer auch das Zeitempfinden zu entfremden.

Die Klanglichkeit ändert sich so öfter während des Szenenwechsels bzw. nach oder genau mit dem Szenenwechsel auf der Bühne. In einer Dunkelphase während des Umbaus steht das Geschehen auf der Bühne still und die Musik ist plötzlich Mittelpunkt und in der Konsequenz ohne sichtbaren Körper.





Die Performance *uncanny valley* von Paul Wenninger / Kabinett ad Co. wurde am 30. Jänner 2015 am Tanzquartier Wien uraufgeführt.

Biografien:

Paul Wenninger ist freischaffender Tänzer und Autor choreografischer Werke. Er wirkte in internationalen Produktionen mit, arbeitete und lebte von 1994 bis 1998 in Frankreich. Von 1994 bis 1998 war er Tänzer der Cie. Catherine Diverres am Centre Chorégraphique National de Rennes et Bretagne. 1999 gründete er gemeinsam mit Loulou Omer Kabinett ad Co., eine Plattform für KünstlerInnen verschiedenster Kunstrichtungen, um Projekte ohne hierarchische Struktur zu erarbeiten.

Peter Jakober ist ein österreichischer Komponist. Von 1998 bis 2006 Kompositionsstudium an der Universität für Musik und darstellende Kunst Graz bei Georg Friedrich Haas und Gerd Kuehr. Seine Werke wurden international aufgeführt. Mitbegründer der seit 2003 jährlich stattfindenden Veranstaltung *Hoerfest*, die insbesondere jungen KomponistInnen eine Plattform für Aufführungen bietet. Lebt und arbeitet derzeit in Wien. *uncanny valley* ist die dritte Zusammenarbeit von Paul Wenninger und Peter Jakober.

Andreas Spiegel studierte Kunstgeschichte an der Universität Wien und unterrichtet seit 1990 am Institut für Kunst- und Kulturwissenschaften an der Akademie der bildenden Künste Wien. Seine Arbeitsschwerpunkte verknüpfen raumtheoretische Fragen mit Subjekt- und Medientheorien. Zahlreiche Publikationen zu Kunst, Kunst- und Medientheorie. Daneben arbeitet er als freischaffender Kurator und Kunstkritiker.



Fotos — Paul Wenninger
Stills — Peter Koger