

JANET CARDIFF GEORGE BURES MILLER

PLAYING ROULETTE WITH REALITY
GHOST MACHINE IN THE HEBBEL-THEATER, BERLIN

BY: MATTHIAS LILIENTHAL | 2005

Bei einem ersten Treffen mit Janet Cardiff und George Bures Miller schlug ich zwei Projekte vor: eine gute und eine blöde Idee. Die gute Idee war die einer Installation in einer Privatwohnung, ein theatralischer Parcours in der Art von Jan Hoets *Chambres d'Amis*. (Bei diesem Projekt 1986 in Gent traten Kunst und urbanes Leben in einen unmittelbaren Dialog.) Zudem bot ich ihnen ein Theater an, das so aussieht wie das nachgebaute kleine Kino in *The Paradise Institute*. Nur ein wenig größer: das Hebbel-Theater, ein wunderschöner Jugendstilsaal von 1908. Im Grunde der Prototyp für den Kinosaal ihrer Installation. Janet antwortete, dass sie die gute Idee nicht mag und die schlechte vorziehe.

Nach einer Besichtigung des Hebbel-Theaters waren beide begeistert. Auf ihre unauffällige und freundliche Art besuchten sie in den nächsten zwölf Monaten immer wieder Vorstellungen, mischten sich unter die Besucher, saßen mit großer Begeisterung in einer Loge. Über ihnen schwebten zwei Jugendstil-Engel und eine alte Pergamentlampe.

Spannend wurde nun, wie Künstler, deren Werk wesentlich durch theatralische, inszenatorische oder auch cinematografische Elemente geprägt ist, sich auf ein tatsächliches Theatergebäude einließen. Sie entwickelten die Idee eines „Videowalks“, mit dem sie früher schon gearbeitet hatten, zuletzt im San Francisco Museum of Modern Art. In den Audio- und Videowalks überlagern sich drei Wirklichkeitsebenen: der eigene Gang des Besuchers durch die Räume, das Bild der Räume im modifizierten Zustand auf dem Display und der Soundtrack, der über Kopfhörer die Zuschauer führt.

Den Soundtrack, die Audiospur, nehmen Cardiff und Miller mit einer technologischen Erfindung aus dem alten Westberlin auf, dem so genannten Rias-Kunstkopfmikrofon. Das ist ein Mikrofon, das in einem nachgebildeten menschlichen Kopf steckt. Hört man diese Aufnahmen über einen Kopfhörer, haben sie einen ungewöhnlich räumlichen Effekt. Und durch das Zusammenspiel von Bild, Realität und ausgeklügelter Raumakustik entsteht eine mächtige Verführungskraft. Einen Audio- und Videowalk zu schaffen an einem Ort, der selbst eine Art von Illusionsmaschine ist, hat seinen besonderen Reiz.

An der Garderobe bekommt man Kamera und Kopfhörer ausgehändigt. Als Erstes erscheint der Titel *Ghost Machine* im Display der Kamera. Elektrogitarrenklänge sind zu hören: Ein Mann trägt einen Bewusstlosen auf der Seitenbühne vorbei. Das Bild verlischt. Eine Frauenstimme fragt: „Wo bin ich?“ Danach erscheint auf dem Display dasselbe Bild wie in der Realität: Zuschauer betreten das Theaterfoyer. „Es regnet heute Abend, genau wie er gesagt hat.“ Ein Zuschauer stürzt herein, scheint sich verspätet zu haben. Schon in den ersten Sekunden des Videowalks werden fast unterhalb der Wahrnehmbarkeit zwei verschiedene Erzählebenen etabliert: Musik und das Schleppen eines Bewusstlosen verweisen auf einen Krimi, gleichzeitig beginnt die Vorstellung in dem Theater, in dem man sich gerade aufhält. Die Frau spricht von vergessenen Schlüsseln. „Ich denke, die Dinge verschwinden manchmal einfach so, entgleiten dem Raum einfach so, um einige Momente später einfach wieder aufzutauchen. Bei mir passiert das ziemlich oft.“ Hier erklärt Janet Cardiff scheinbar beiläufig ihr ästhetisches Programm. Eine junge Chinesin taucht auf, und man wird aufgefordert, ihren Bewegungen zu folgen. „Ich denke schon länger, dass wir Menschen das auch tun. Von Zeit zu Zeit verschwinden. Wir schalten um in einen anderen Raum, in eine andere Phase der Zeit.“

Man folgt der jungen Frau in das obere Foyer, versucht das Bild und die Umgebung in Deckung

zu bringen, geht auf den Balkon, es regnet in Strömen. Jeden zufälligen Zuschauer auf der Straße erklärt sie zum Schauspieler ebenso wie die Radfahrerin dort unten. Jedes vorbeifahrende Auto hört man von links nach rechts fahren. Auf dem Mittelstreifen steht ein junger Mann. Man soll ihn mit dem Zoom heranholen, jetzt erkennt man, dass er der Bewusstlose aus der ersten Szene ist. „Ich habe dich gesucht. Was? Unsichtbar werden geht am besten, wenn man sich so gibt, anzieht, bewegt wie jemand anderer ...“, sagt er zu der weiblichen Stimme am Handy, um ihr dann mit dem Handy das Geräusch der Autos vorzuführen. Dann wird man aufgefordert, ins Foyer zurückzugehen und den Rundgang fortzusetzen.

Cardiff und Miller spielen mit den Wirklichkeitsebenen: der Walk, die Liebesgeschichte, eine philosophische Reflexion über Identitäten. Was man hört, ist das Gelächter der Zuschauer. Die Stimme flüstert angestrengt: „Sie müssen mir helfen.“ Die Gitarrenklänge des Anfangs ertönen wieder.

Beim Herabsteigen der Treppe erscheint die Warnung: „Hier stimmt etwas nicht.“ Alles wird blaustichig. Die Menschen im Film sind angezogen wie in den zwanziger Jahren, der junge Mann wird festgenommen. Die chinesische Frau steht in einem Abendkleid da, weiß geschminkt. Im Kontrast erscheint wieder das leere Foyer. Die Chinesin lockt den Besucher die Treppe herauf, bei einem Halt auf einem Treppenabsatz landet man in einem Auto, der Regen prasselt, wieder ein klassisches Krimisujet, die Landschaft verschwindet im Nebel. Jetzt geht man allein weiter hinauf zu einer Tür, hinter der schon ein Telefon klingelt.

Die erste Hälfte des Rundgangs spielt immer wieder mit dem Genre des Krimis. Die Atmosphäre verdichtet sich zu einer klaustrophobischen Situation, wenn der Besucher einen etwa ein Quadratmeter großen Raum betritt, aus dem vier Türen herausführen. Der zweite Teil des Walks bezieht sich mehr auf die Metapher des Theaters. Beide Sujets interessieren Cardiff und Miller, um damit zu spielen – und insofern interessieren sie sich nicht für Ergebnisse. In einem Moment der Tour begegnet man Janet Cardiff, wie Alfred Hitchcock taucht sie in einer Nebenrolle auf. Man geht mit der Kamera in der Hand in eine Garderobe, wird vor einen Spiegel geführt und sieht sich selbst. Im letzten Moment erscheint auf dem Display das Gesicht zu der Stimme, die man die ganze Zeit gehört hat. Hier geschieht erneut ein Bruch der Wahrnehmungsebenen.

In ihrer Arbeit *The Forty-Part Motet*, in der der alte geistliche Choral „Spem in Alium“ aus 40 Lautsprechern ertönt, bestimmt die Position im Raum den Rezeptionseindruck. Bei *The Paradise Institute* vermischen sich Bilder fundamentaler Angst und Krimiszene. In *Ghost Machine* wurde das Theater selbst zur Erzählung. Der Zuschauer, der den Rundgang macht, wird, wenn er auf der Höhe des Vorhangs steht, selbst zum Darstellenden. Er erhält den Applaus, und die Mythen und Ängste sind auch seine eigenen. Der Applaus erschallt aber aus einer Loge hinter dem Besucher, die fraglos leer ist: Die Verunsicherung der Wahrnehmung ist in immer neuen Spielarten das zentrale Thema.

Ein wirklich seltsames Phänomen, das ich hier nicht erklären, sondern nur beschreiben kann, ist, dass die Zuschauer während des Walks in eine völlig andere Welt versetzt werden. Entscheidend für diese Wirkung ist einerseits der erstaunlich realitätsnahe und raumechte Sound. Zum anderen aber legen Cardiff und Miller in den Zitatzen immer wieder Spuren, die den Theaterkontext dekonstruieren und am Ende eine hellwache Illusion erzeugen. Man taucht nach der Tour wie aus einem Wachsclaf, einem Traumwandeln auf. Die Wahrnehmung hat sich geschärft, man hat in 25 Minuten einen Krimi gesehen, eine Theatervorstellung, und man ist so frisch wie nach einem erholsamen Schlaf genau zur richtigen Zeit des Tages, nach einem Wachtraum, nach dem man süchtig werden kann.