

Söke Dinkla

Weltfluchten - Weltmodelle

Illusionsräume des 21. Jahrhunderts von Janet Cardiff und George Bures Miller, Wilhelm-Lehmbruck-Preisträger 2020

Ist unsere Gedankenwelt weniger real als das, was wir anfassen können, oder als das, was wir sehen? Wir alle erleben tagtäglich, dass Gedachtes, Gefühltes und Gehörtes nicht in Opposition stehen zu einer objektiven, gegenständlichen Wirklichkeit. Es sind keine starren Gegensätze, oft sind es vielmehr verschiedene Ebenen einer Welt, die sich in unserem Erleben beständig wechselseitig beeinflussen. Das Geistige und das Materielle gelten seit der Antike als Gegensatzpaare; die fundamentale Frage, welcher Stellenwert dem Geistigen, welcher dem Materiellen in unserem Weltbild zukommt, wird in der Philosophie seit je kontrovers und teils erbittert diskutiert. In unserer durch technische Medien geprägten Wirklichkeit des 21. Jahrhunderts hat sich zunehmend die Einsicht durchgesetzt, dass sowohl das Geistige, die Welt der Ideen und Vorstellungen, als auch das Materielle, die Welt der Gegenstände, unsere Wahrnehmung der Wirklichkeit prägen. Beides existiert gleichzeitig, beides steht in Wechselwirkung miteinander. Unsere Gedanken, Gefühle und Vorstellungen, die durch die Kommunikation und Informationsvermittlung der Medien wesentlich geformt sind, bestimmen die Art und Weise, wie wir die Welt um uns herum wahrnehmen. Janet Cardiff und George Bures



Cardiff & Miller, *Escape Room (Fluchtraum)*, 2021

Miller sind die Bildner dieser Wirklichkeitswahrnehmung, die charakteristisch ist für das Weltbild im frühen 21. Jahrhundert.

Die Ausstellung von Cardiff und Miller im Lehmbruck Museum entführt uns in andere Welten. Wie Alice im Wunderland begeben wir uns auf eine Reise zu Orten und Ereignissen, in denen die Maßstäbe dessen, was wir als wirklich erachten, ins Wanken geraten. Die Klanginstallationen und Environments von Cardiff und Miller umfassen uns mit allen Sinnen, sie sind immersiv.¹ Wir tasten uns vorsichtig heran, sowohl körperlich als auch mental. Unsicher und zugleich voller Neugierde begeben wir uns – Forschenden gleich – auf eine Erkundungstour. In aufwendigen Arrangements kombinieren die Künstler ebenso souverän wie meisterhaft Elemente des Kinos, des Theaters, des Hörspiels, der Musik und der Klangkunst. Mit einer enormen Fantasie schöpfen sie aus den Möglichkeiten der bekannten Kunstformen und Medien und kreieren ein ganz eigenes neues Genre. Die Werke appellieren auf zuvor

ungekannte Weise an unseren Hörsinn, an unseren Sehsinn, unser Körperbewusstsein, an unsere Vorstellungskraft, unsere Gefühle und Erinnerungen. Sie erschaffen so virtuelle Räume, die ihre Wirkkraft sowohl durch die Präsenz und Aktivität des Körpers als auch durch unsere Vorstellungskraft und Emotionen entfalten.

»Wir alle suchen nach der wirklichen, authentischen Erfahrung, die uns fühlen lässt, dass wir tatsächlich auf dieser Erde sind.«²

Die Ausstellung ist sorgfältig orchestriert: Den Auftakt macht mit *The Paradise Institute* ein Schlüsselwerk von Cardiff und Miller aus dem Jahr 2001. Es ist eine Holzkonstruktion, die wir über zwei Treppen betreten können. Im Innern erwartet uns das Halbdunkel eines kleinen Kinoraums mit zwei Reihen von bordeauxroten Samtsesseln. Die Funktion bestimmt die äußere Form der Holzarchitektur. Haben wir auf den roten Kinossesseln Platz genommen, schauen wir über eine Balustrade in das Modell eines Miniaturfilmtheaters mit einer Filmpro-



Cardiff & Miller, *The Paradise Institute* (*Das Paradiesinstitut*), 2001

jektion an der Stirnseite. Sobald wir die Kopfhörer aufgesetzt haben, die uns zur Verfügung gestellt werden, verfolgen wir nicht nur das Geschehen auf der Leinwand, sondern hören zugleich die Stimmen eines Publikums, das nicht anwesend ist und das wir nicht sehen können. Zu Beginn flimmert das Bild auf der Leinwand, wir hören Rascheln und Husten, und eine nahe flüsternde Stimme fragt: »Wo ist sie? [...] Warum sind wir hier?« Der Zuschauerraum verdunkelt sich, und Schritte sind zu hören. Auf der Leinwand erscheint der Kopf eines schlafenden Mannes, und eine Stimme sagt: »Gestern Abend habe ich einen Mann unter meinem Fenster gehört. Ich lauschte seinen Schritten.« Die Stimme einer Krankenschwester ist zu hören: »Es ist jetzt Zeit aufzuwachen.« Ein Klingelton ertönt. Der Mann erwacht. Wir hören Flüstern,

Autohupen, Husten, dann das Bild eines hupenden Kleinbusses im Morgengrauen auf einer leeren Straße aus der Vogelperspektive. Eine Person steigt aus dem Bus, Kirchenglocken läuten. Dazu sagt eine weibliche Stimme: »Es ist alles geregelt.« Ein Schuss knallt. Erst dann folgt die »passende« für eine Kriminalgeschichte charakteristische Musik. Die Atmosphäre ist geheimnisvoll, konspirativ, spannungsgeladen. Szenenwechsel: Der Bühnenauftritt einer Sängerin im Innern einer Bar. Wir werden Ohrenzeugen eines Telefongesprächs, in dem ein Mann sagt: »Ich habe den perfekten Ort gefunden. Ja, mitten im Nichts. [...] Ich werde morgen dort sein.« Dann ertönt die Sirene eines Polizeiautos.

Der Film wird immer wieder von Stimmen und Klängen begleitet, die die erzählte Zeit des Leinwandgeschehens unterbrechen. Die Stimme, die sich den Zuschauern von Zeit zu Zeit nähert, kann die eigene innere Stimme sein oder die einer fiktiven Begleiterin. Sie sagt: »Ich habe etwas über diesen Film gelesen, er beruht einer wahren Geschichte über die Experimente, die das Militär in den 50er Jahren durchgeführt hat. [...] Oder vielleicht war es ein anderer Film?«³ Immer wieder wandert die Stimme direkt in den Zuschauerraum: »Hast du geschaut, ob der Herd aus ist bevor wir weggegangen sind?« Ein lichterloh brennendes Haus ist zu sehen. Das Knistern der Flammen ertönt direkt neben uns.

Die Simulation körperlicher Präsenz

Das Besondere an der Erfahrung, die wir in *The Paradise Institute* machen, ist die körperliche Präsenz der Stimme einer abwesenden Person, die wir über die Kopfhörer wahrnehmen. Irritierend ist die Räumlichkeit des Tons, er lässt die Stimmen und Geräusche, die uns näherkommen, täuschend echt erscheinen.⁴ Durch die besondere Qualität des binauralen Klangs sind wir noch stärker als im herkömmlichen Kino von der Außenwelt isoliert. Was aber ist die Außenwelt? Ist es die Welt der anwesenden Sitznachbarn im kleinen Kinoraum? Oder sind es die Stimmen der nicht anwesenden Personen, die sich uns von Zeit zu Zeit zu nähern scheinen? Wir sind hochkonzentriert und versuchen



Cardiff & Miller, *The Paradise Institute* (*Das Paradiesinstitut*), 2001

mit gesteigerter Aufmerksamkeit, die verschiedenen Ebenen der Klänge zu identifizieren, zu separieren, um sie unterschiedlichen Realitätsebenen zuordnen zu können. Das gelingt nur unvollständig; es bleibt eine Reihe von Lücken und Leerstellen, die wir mit unseren je individuellen Vorstellungen füllen. Die Erzählung verläuft nicht linear; sie ist strukturiert wie ein Hypertext, ein Text, der sich wie ein Rhizom verzweigt.⁵ In *The Paradise Institute* erleben wir intensiv, wie unsere Fähigkeit, echt und unecht, wahr und falsch, fiktiv und real voneinander

zu unterscheiden, ins Wanken gerät. Wir beginnen unserer eigenen Wahrnehmung nicht mehr uneingeschränkt zu vertrauen. Das Werk kreierte einen Möglichkeitsraum, einen virtuellen Raum, dessen Erfahrung so intensiv ist, dass er sich mit dem realen Raum verschränkt. Die Fiktion gewinnt an Authentizität.

Cardiff und Miller nutzen die klassischen Elemente eines Kinoerlebnisses und legen die kinematischen Strategien offen. Cardiff nennt es »Kino vom Kino«.⁶ Es geht nicht um das Einfühlen in das Leben von fiktiven Charakteren mit den klassischen Mitteln der Narration, sondern darum, mit den Mitteln des Kinos die Strategien des Kinos zu intensivieren und sie bewusst zu machen. Es ist eine mentale Aktivität, die dem kubistischen Verfahren vergleichbar ist.⁷ Die Dekonstruktion der kinematischen Mittel verändert unsere Realitätswahrnehmung, es entsteht eine virtuelle Wirklichkeit, in der eine neue Sensibilität und Offenheit der Sinne wirksam wird.⁸ Cardiff und Miller sind Bildhauer in einem neuen und zugleich ursprünglichen Sinn: Sie arbeiten in besonderer Weise mit der Immaterialität von Stimmen, Geräuschen und Klängen. Der Klang wird zum plastischen Material, das unser Denken und Fühlen und unsere Wahrnehmung der Welt prägt.

Virtualisierung des Raumes mit den Mitteln des Plastischen

Mit einer geschärften Wahrnehmung und den filmischen Bildern von *The Paradise Institute* vor unserem inneren Auge treten wir in die Helligkeit des großen Ausstellungsraums mit *The Forty Part Motet* (2001). Wir sind unmittelbar von dem überwältigenden Klang des Gesangs



Cardiff & Miller, *The Forty Part Motet* (Die vierzigteilige Mottete), 2001

umgeben, der aus 40 Lautsprechern erklingt. Er besticht durch seine Viestimmigkeit, die dem Stück eigen ist. Zu hören ist eine Adaption der Renaissance Chor-Motette *Spem in Alium* (Hoffnung auf einen anderen) von Thomas Tallis, die wahrscheinlich 1573 entstanden ist.⁹ Sie erschafft im neutralen White Cube des Museums eine sakrale,

spirituelle Atmosphäre. Jeder der Lautsprecher, die alle auf Stativen im Oval angeordnet sind, gibt eine Stimme wieder; es sind acht Chöre zu je fünf Stimmen, die a capella singen. Aufgenommen wurde das Stück vom Salisbury Cathedral Choir im mittelalterlichen Kirchenschiff der englischen Kathedrale. Jede einzelne Sängerin und jeder einzelne Sänger wurde mit einem Mikrophon ausgestattet, das den Gesang aufnahm. Die Lautsprecher sind auf durchschnittlicher Ohrenhöhe angebracht, so dass die Installation uns einlädt, zwischen ihnen umherzuwandern.

Wir erleben, wie der Gesang von einem Chor zum anderen wandert. Von Zeit zu Zeit wechseln sich einander gegenüberliegende Chöre ab, so dass eine Art Wettstreit entsteht.¹⁰ Anders als bei klassischen Konzerten erlaubt es die Installation durch die räumliche Positionierung der Lautsprecher die charakteristische Eigenständigkeit der Stimmen zu erleben. Wir wandern im Raum zwischen den Chören umher, kommen einzelnen Stimmen sehr nah und entfernen uns, um uns auf wieder andere zu konzentrieren. Wir hören, dass jede einzelne Stimme ihre Eigenheiten hat und stellen uns die junge Sängerin, den älteren Sänger vor »[...] hier einen selbstbewussten Tenor, da einen gequetschten Bariton, dort einen Jungen im Alt, der vielleicht bald in den Stimmbruch kommt. All die Stimmen provozieren Vorstellungen von Geschichten und Gesichter.«¹¹

The Forty Part Motet ist im Herzen der Ausstellung positioniert; diese Position entspricht der Bedeutung, die dieses Werk im Œuvre von Cardiff und Miller besitzt. Die Klangarbeit kann als auditiver Gegenpart zu *The Paradise Institute* verstanden werden, beide sind im selben Jahr entstanden. Während *The Paradise Institute* die Bildmächtigkeit des Kinos dekonstruiert, führt uns *The Forty Part Motet* in einen wirkmächtigen Klangkörper, um uns als Zuhörer:innen eine neue Rolle zu geben: Wir befinden uns inmitten des Werks, wir sind diejenigen, die das Werk in unserer Bewegung durch den physisch wahrnehmbaren Raum der Klänge in jedem Moment neu erschaffen. Beide Werke brechen die etablierten Wirkmechanismen der klassischen Aufführungsformen: Während uns in *The Paradise Institute* die »Nebengeräusche« des virtuellen Publikums aus dem kinematischen Sog herausholen, sind wir es in *The Forty Part Motet* selbst, die die Totalität des Klangs aufheben, indem wir uns zwischen den Stimmen bewegen. Wir relativieren und steigern zugleich ihre Wirkung und setzen sie in unmittelbaren Bezug zu unserer Position im Raum. Auf diese Weise emanzipieren wir uns von der Totalität der Klangwirkung.

Ursprünge in der Avantgarde des 20. Jahrhunderts

Das Werk von Cardiff und Miller reflektiert historische und aktuelle Formen der Erzeugung von illusionistischen Räumen, die seit jeher Modelle für unser Verständnis von Welt bilden. Ihr Werk wurzelt zugleich in den Avantgardebewegungen der jüngeren Kunstgeschichte des 20. Jahrhunderts, in denen die Veränderbarkeit des Betrachterstandpunkts zu einem Leitthema wurde. Die Redefinition der Rolle der Betrachter:innen steht stellvertretend für ein neues Selbstbewusstsein des Menschen in der Gesellschaft, der sich von etablierten Konventionen zu lösen beginnt. Vorläufer sind hier die dadaistischen Performances und Theaterformen der Futuristen, in denen die Werke nicht länger für ein statisches Publikum konzipiert wurden.¹² Die körperliche Aktivierung der Betrachter:innen hat eine befreiende Wirkung; jenseits der fixen Vorgaben des Künstlers bekommt das Publikum eine selbstbestimmte Rolle, in dem es zur (spielerischen) Aneignung des Werkes eingeladen wird. In der Musik knüpfte Eric Satie 1920 daran an und versuchte in seiner *Musique d'ameublement* die klassische Sitzordnung des Publikums aufzubrechen, indem er es aufforderte, sich wie in einer Galerie durch den Raum hindurch zu bewegen.



John Cage, *Variations V (Variationen V)*, 1965

Mit den »Events« am Black Mountain College in North Carolina hat John Cage in den 1960er Jahren neue Formen der Aufführung erfunden.¹³ In audiovisuellen Aufführungen, wie beispielhaft in *Variations V* (1965) setzten Cage und Merce Cunningham als Choreograph elektronische Klangsysteme ein, die über fotoelektrische Zellen auf die Bewegungen der Tänzer und auf

die wechselnden Lichtintensitäten von Film und Videobildern reagierten.¹⁴ Diese experimentellen Aufführungen können als Vorläufer der späteren interaktiven Environments gelten, wie sie von Cardiff und Miller geschaffen wurden. Dabei kommt akustischen Erfahrungen von Beginn an eine besondere Bedeutung zu. So hat Cage erstmals die Wahrnehmung der Stille nicht als akustisches Phänomen beschrieben, sondern als ganzheitliche Erfahrung des gesamten Körpers und des Geistes, die Bewusstseinsveränderung ermöglicht.¹⁵

Auf paradigmatische Errungenschaften wie diese bauen Cardiff und Miller in ihrem Werk auf. Während die Happenings und Events der 1950er und 1960er Jahre meist an eine traditionelle Bühnensituation gebunden waren, konzipieren Cardiff und Miller ihre Werke bewusst für den Ausstellungskontext. Ihr Interesse unterscheidet sich von den frühen Experimenten und richtet sich auf die skulpturalen Qualitäten des Klangs: »Es interessiert mich auch, wie Klang einen Raum physisch wie eine Skulptur entstehen lassen kann und wie sich ein Zuschauer einen Weg durch diesen physischen und doch virtuellen Raum bahnen kann«, so Janet Cardiff.¹⁶ Damit definiert sie eine der wesentlichen Eigenschaften einer neuen Raum- und Wirklichkeitswahrnehmung, die sich in den 90er Jahren des 20. Jahrhunderts zu formieren begann. Sie beschreibt die Qualität eines virtuellen Raumes, der sich durch die Bewegung der Besucher:innen in deren Wahrnehmung erst konstituiert. Damit werden Cardiff und Miller zu Wegbereitern einer Kunst, die den Phänomenen der Virtualisierung eine neue plastische Form verleiht.

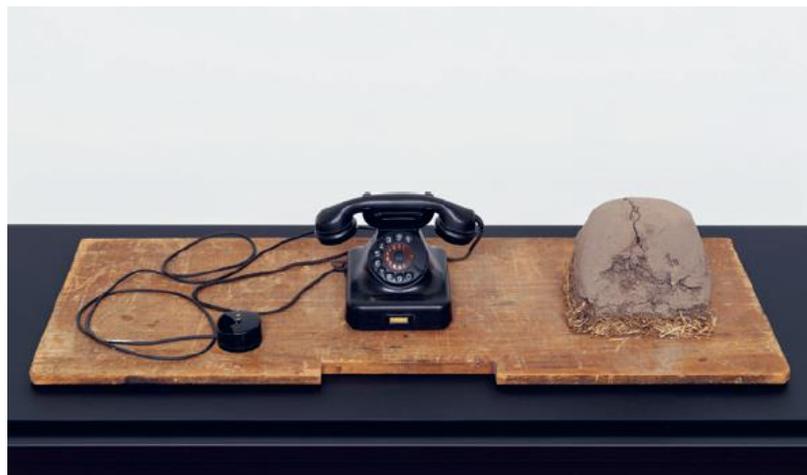
Interaktion als Verstärker der Realität

Die Werke von Cardiff und Miller sind technisch elaboriert. Beide Künstler begannen ihre Karriere in einer Zeit, in der die Rolle der neuen digitalen Technologien in Kunst und Gesellschaft grundsätzlich und kontrovers diskutiert wurde. Chancen und Verheißungen der Gestaltung

einer neuen »künstlichen Welt« – einer »Artificial« oder »Virtual Reality« – standen Unter- gangsszenarien und Ängsten vor einem drohenden Eskapismus gegenüber. Cardiff arbeitete 1991 am Banff Centre for Arts and Creativity, einer der Ideenschmiede für Kunst und Techno- logie in Alberta, Kanada. Nahezu gleichzeitig wurden in Deutschland die Kunsthochschule für Medien in Köln und das Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe gegründet. Jede neue Technik hat zu allen Zeiten die Künstler inspiriert und zu neuen Formen geführt. Diese Offenheit, Neugierde und Experimentierfreudigkeit prägen auch die Kunst und die Tech- nologiebewegung des 20. Jahrhunderts. Gleichwohl steht insbesondere die Kunst, die digitale Medien einsetzt, bis in die heutige Zeit unter einem besonderen Legitimationsdruck. Zur De- batte stand gerade in den 1990er Jahren, ob und wie der Computer – mit seinem Ursprung in der Militärindustrie – in der Kunst in aufklärerischer Weise eingesetzt werden kann. Wie kann es gelingen, den Tendenzen der Rationalisierung und Automatisierung, für die der Computer steht, entgegenzuwirken?

Cardiff und Miller schlagen mit ihrem Werk einen ganz eigenen Weg ein, abseits des Mainstreams der Medienentwicklung: Für sie ist die Technologie eine Quelle der Inspiration. Sie gibt ihnen die Möglichkeit, eine neue Komplexität zu erzeugen, so dass sich in ihren Wer- ken verschiedene Wahrnehmungsebenen überlagern. Cardiff und Miller werden selbst zu Ent- wicklern neuer Technologien. Ihre Werke sind technische Meisterwerke, ohne dass wir es ihnen ansehen. Anders als in vielen kommerziellen Anwendungen der »Artificial« oder »Vir- tual Reality« richten sich viele ihrer Werke nicht vor allem an unseren Sehsinn, um illusionis- tische Räume im Dreidimensionalen entstehen zu lassen. Sie perfektionieren vielmehr die Möglichkeiten des binaural aufgenommenen Raumklangs Surround Sounds, um virtuelle Klangräume zu schaffen.

Kunsthistorisch wichtig ist vor allem die Erweiterung des Skulpturenbegriffs durch Joseph Beuys: Beuys bezieht sich mit seinem Begriff der »Sozialen Plastik« explizit auf das Werk von Wilhelm Lehm- bruck, wenn er sagt, dass »seine Skulpturen eigentlich gar nicht visuell zu erfassen [sind]. Man kann sie nur er- fassen mit einer Intuition,



Joseph Beuys, Erdtelefon (Earth Telephone), 1968

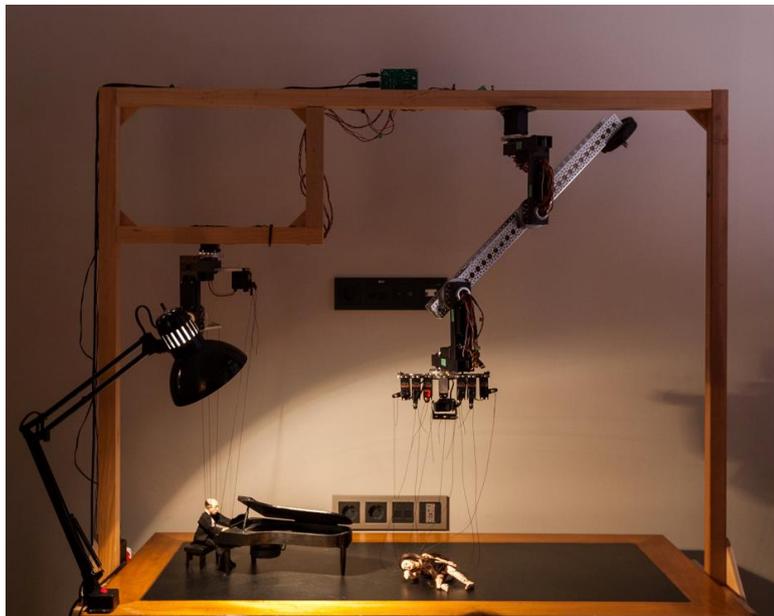
wobei einem ganz andere Sinnesorgane ihr intuitives Tor offen machen, und das ist vor allen Dingen das Hörende - das Hörende, das Sinnende, das Wollende, das heißt, es sind Kategorien in einer Skulptur vorhanden, die niemals vorher vorhanden waren.«¹⁷ Der Beuys'sche Skulp- turenbegriff beschreibt erstaunlich präzise die Eigenheiten des Werks von Cardiff und Miller. So wie Lehmbrucks Figuren ihren Blick nach innen richten und aus ihrem Innern Kraft

schöpfen, ist für Beuys die Kreativität und das Potenzial des Geistigen die eigentliche Essenz der Skulptur. Es geht also nicht mehr vor allem um die Gestaltung von physischem Material, sondern von seelischen Zuständen.¹⁸ So wie die Skulpturen Lehmbrucks und die Arbeiten von Beuys das Geistige, die menschliche Kreativität ins Zentrum ihres Werkes stellen, so aktivieren die Klanginstallationen von Cardiff und Miller die Kraft unserer Imagination. Sie kreieren mit ihren Werken Gegenwelten zu der Dominanz des rationalen Denkens und zu hierarchisch organisierten Blickregimes gleichermaßen. Kreativität und Imagination sind Energien, die ein Gegengewicht zur technokratischen, kapitalistischen Wirtschaftsordnung schaffen können.

Beseelte Objekte

Cardiff und Miller verwenden in ihren Environments – ebenso wie Beuys oder Jean Tinguely¹⁹ – Gegenstände aus dem Alltagsleben, die bereits eine Geschichte in sich tragen. In *Sad Waltz and the Dancer Who Couldn't Dance* (2015) wird ein gebrauchter Küchentisch zu einer Bühne eines Marionettentheaters für zwei Figuren. Eine grob geschnitzte Marionettentänzerin ver-

sucht zu dem »Traurigen Walzer« des armenisch-sowjetischen Komponisten Edward Mirzoyan einen Tanz aufzuführen. Ihre Bewegungen werden von Fäden an einer robotischen Apparatur gesteuert. Eine männliche Marionette scheint ein kleines hölzernes Piano zu spielen. Beleuchtet wird die Szenerie von einer einfachen Schreibtischlampe. So schlicht das Setting anmutet, so dramatisch ist das Geschehen. Denn es will der Tänzerin einfach nicht gelingen, sich rhythmisch



Cardiff & Miller, *Sad Waltz and the Dancer who Couldn't Dance* (Trauriger Walzer und die Tänzerin, die nicht tanzen konnte), 2015

zur Musik zu bewegen. Sie bewegt sich ungenau, mal stürzt sie zu Boden, mal baumelt sie an den Fäden in der Luft, um später scheinbar erschöpft zu Boden zu sinken und sich erneut aufzurappeln, um ihre Versuche von Neuem zu beginnen. Keiner hat ein Einsehen, keiner ausreichend Empathie, um dem hoffnungslosen Bemühen ein Ende zu bereiten. Der Pianist setzt sein Spiel unaufhörlich fort, die Tänzerin bewegt sich im endlosen Kreislauf. *Sad Waltz and the Dancer Who Couldn't Dance* zeigt das Große im Kleinen: Es kann als eine Parabel für menschliche Unzulänglichkeiten gelesen werden und für die Zumutungen, denen er ausgesetzt ist, ohne sich aus eigener Kraft daraus befreien zu können. Das Stück zeigt die Allmacht und Gnadenlosigkeit der Maschine und die Ohnmacht des Menschen in den maschinell gesteuerten Kreislauf einzugreifen, um das Geschehen zu verändern. Es ist eine melancholisch-dunkle Vision des Welttheaters. Allein die Schönheit der Musik spendet Trost.

Verschüttete Erinnerungen

Im nächsten Ausstellungsraum, den wir betreten, können wir selbst in die Rolle des »Klavierspielers« schlüpfen. Ein Hocker lädt uns ein, Platz zu nehmen und die Tasten eines Keyboards zu drücken. Es ist ein Mellotron aus den 1960er Jahren, ein elektromechanisches Keyboard, das die Aufnahmen eines Tonbandes wiedergibt, sobald eine der insgesamt 72 Tasten gedrückt wird.²⁰ Der Ton, erklingt aus 28 Lautsprechern und erfüllt den Raum mit Stimmen, Geräuschen, Klängen und Musik. Bestimmt wird der Soundtrack von der einprägsamen poetischen Stimme Cardiffs, die wir schon aus *The Paradise Institute* kennen: Sie erzählt: »Ich schließe meine Augen und drücke mein Gesicht in ihr Kissen. Ich kann ihr Haar noch immer riechen. Ich wachte heute Morgen auf und hörte, wie



Cardiff & Miller, *The Instrument of Troubled Dreams (Das Instrument der unruhigen Träume)*, 2018

meine Mutter sich im Badezimmer am Ende des Flurs die Zähne putzte und meine kleine Schwester mit ihrem Hund spricht. Sie verschwanden so schnell, als die Soldaten kamen. [Klopfgeräusche an der Tür] Ja, Mama, bis später. [...] Mach den Abwasch, bevor du zur Arbeit gehst, okay? Ich habe sie nie wiedergesehen. Ich schließe meine Augen und drücke mein Gesicht ihr Kissen. Ich kann immer noch ihr Haar riechen.«

Die Klänge, die wir selbst in Gang setzen, entfalten sich wie der Soundtrack eines Films, der vor unserem inneren Auge abläuft. Wir versetzen uns in die Rolle der Protagonisten, die sich in einem dunklen Raum vor der eintreffenden Polizei verstecken, wir hören den militärischen Gleichschritt von Soldaten, Maschinengewehrschüsse und immer lauter werdende Hubschraubergeräusche. Die Atmosphäre der Bedrohung weicht schließlich dem Lied einer Sängerin. Eine geisterhafte Stimme berichtet von einer kleinen Statue und einem Grammophon, das gerettet wurde. »Unsere Annäherung an die Audiotechnik ist der Druckgrafik sehr ähnlich«, so Cardiff. „Ich bin als Druckgrafikerin ausgebildet und habe den Beruf bis in die 1990er Jahre ausgeübt. Man kann verschiedene Quellen jedweder Herkunft verwenden und dann in einer Collage zusammenbringen. Von der Idee her fand ich das immer interessant. Mit den Tonaufnahmen geschieht dasselbe: Man kann heute und vor zwanzig Jahren aufgenommenes Material verwenden und es durch die Audiotechnik perfekt zusammensetzen. Es ist eine

Mischung von Zeit und Raum.«²¹ Mit der systematischen Überlagerung verschiedener Zeit- und Raumebenen beschreibt Janet Cardiff das Konzept, das ihr Werk und auch unsere gegenwärtige Wahrnehmung der Wirklichkeit treffend charakterisiert.

Der Einsiedler – das Individuum des 21. Jahrhunderts

Im folgenden Ausstellungsraum bewegen wir uns zunächst in die Welt des Gegenständlichen und Sichtbaren: Wir nähern uns einem grob gezimmerten Holzraum, in den wir durch eine fensterartige Öffnung Einblick bekommen. Wir schauen in einen überladenen Raum mit Megafonen, Verstärkern, acht Plattenspielern und unzähligen Schallplatten (fast 2000 Stück), die im gesamten Raum gestapelt sind. In der Mitte des kleinen Raumes befindet sich ein historisches Radiomikrofon und rechts daneben ein alter Radioapparat umgeben von 24 Lautsprechern, aus denen Geräusche, verschiedene Lieder, Arien und auch Popsongs, zu hören sind. Die Szenerie wird feierlich beleuchtet durch das schummrige goldene Licht eines opulenten gläsernen Kronleuchters und nackten Glühbirnen.

Rund um den Holzraum ist ein aufwendiges Lautsprechersystem installiert, aus dem der für Cardiff und Miller so charakteristische dreidimensionale Raumklang ertönt. Ähnlich wie in *The Paradise Institute* und auch zu Beginn von *The Forty Part Motet* hören wir zuerst das Hüstel, Rascheln, Tuscheln und Kleiderrascheln des Publikums, begleitet von dem Stimmen der Streichinstrumente. Es führt uns in das Bühnengeschehen der »Oper für einen kleinen Raum« (*Opera for a Small Room*, 2005) ein.



Cardiff & Miller, *Opera for a Small Room (Oper für einen kleinen Raum)*, 2005

Das Stück beginnt mit der Ankündigung einer männlichen Stimme: »In der Mitte einer Bühne sitzt ein Mann allein in einem Raum, umgeben von Lautsprechern, Plattenspielern und Platten.« Von Zeit zu Zeit sehen wir einen Schatten, der sich durch den Raum bewegt. Sequenzen von farbigem Licht wechseln sich ab,

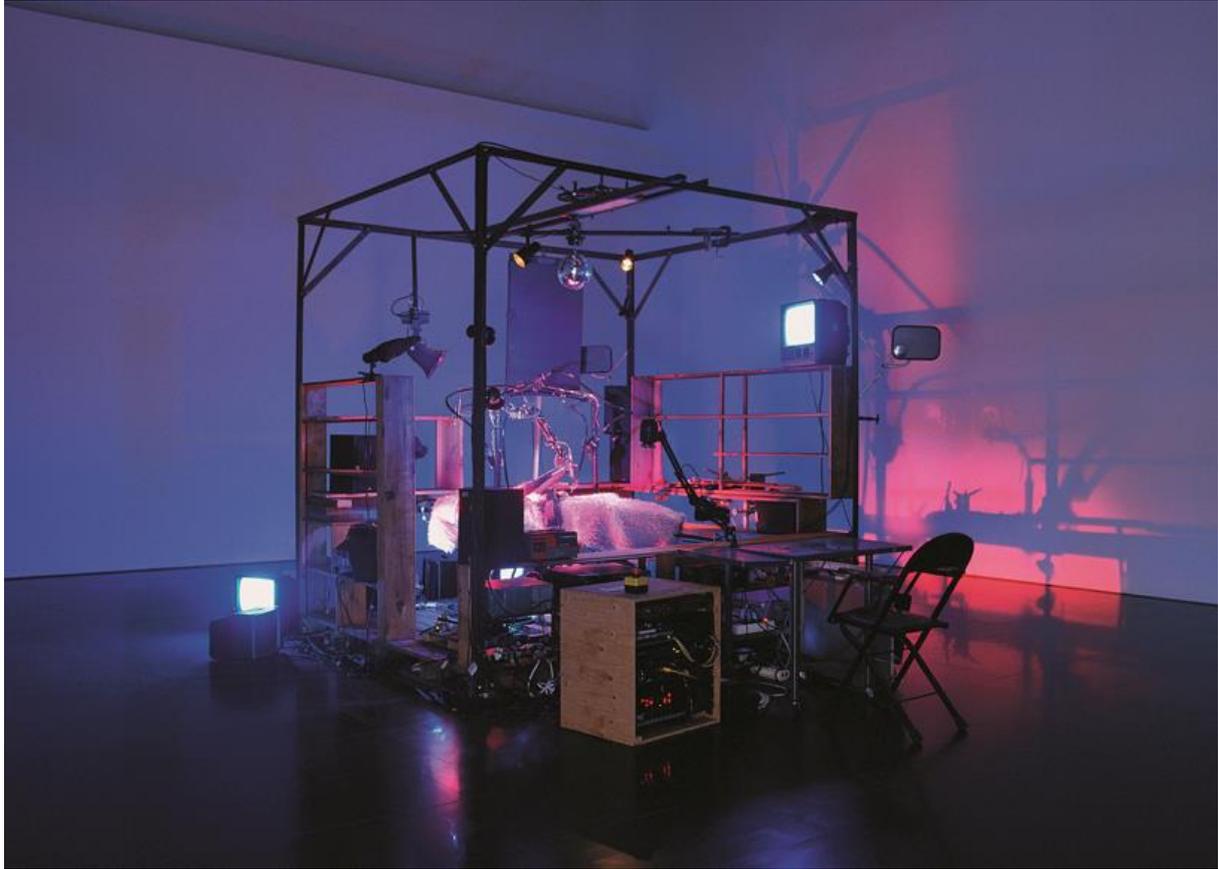
werden schwächer und wieder stärker, pulsieren, um den Rhythmus der Musik zu unterstreichen. Das Licht verwandelt den Raum von dem nostalgischen Zimmer eines alleinstehenden Herrn in die Bühne eines Nachtclubs. Christy Lange vergleicht den Raum mit einer »geheim[e] Kanzel eines Radio-DJs« oder mit der »Hütte eines Radartechnikers in Alaska,

inmitten eines dunklen Winters«. ²² Die kleine hölzerne Zelle scheint die Behausung eines Einsiedlers zu sein, eines Sonderlings, der sich wie manisch mit einer Überfülle von technischen Tongeräten und Schallplatten umgibt, die er mit Akribie gesammelt und mit seinem Namen »R. Dennehy« beschriftet hat.

Cardiff und Miller reinszenieren Fragmente des möglichen Lebens eines ihnen unbekanntes Mannes und verbinden es mit biografischen Begebenheiten ihres eigenen Lebens: Das Innere des Raumes ist die Nachbildung des Innern des Hauses, das beide gekauft hatten, als sie nach Kanada zogen. ²³ Die Schallplatten gehörten einmal R. Dennehy, der in Salmon Arm in British Columbia gelebt hat. Cardiff und Miller kauften sie dort in einem Secondhand-Laden. Dennehy hatte vor allem Platten der großen Tenöre gesammelt. In *Opera for a Small Room* trifft die Enge der provinziellen Kleinstadt Salmon Arm auf die große Welt der Oper. Das Werk zeigt, wie im Verborgenen die unwahrscheinlichsten Lebensentwürfe, Leidenschaften und Sehnsüchte koexistieren. »Was uns interessiert, ist dieses extreme kulturelle Nebeneinander zwischen der Oper und der kleinen Westernstadt, in der Dennehy lebte. Woran dachte er, während er diese Platten hörte, die in fremden Städten am anderen Ende der Welt aufgenommen worden waren? [...] Hatte er eine Geliebte verloren und fand Trost in der Musik?« ²⁴ Das Kabinett der Reminiszenzen an eine längst vergangene Apparatewelt der Tontechnik ist die Folie, auf der sich das Leben neu entfaltet. Die Oper für einen kleinen Raum kreiert einen Ort, der es ermöglicht, eine virtuelle Person wie in einem luziden Traum zu erschaffen. Trotz ihrer physischen Abwesenheit fühlen wir mit ihr mit; die ihr eigene Einsamkeit ist ein Charakteristikum des Menschen in der heutigen Zeit.

Ist das Böse, das Inhumane darstellbar?

Gegen Ende unseres Rundgangs erwartet uns *The Killing Machine*: In einem abgedunkelten Raum nähern wir uns einer Apparatur, in deren Mitte sich ein skurriler Arztstuhl befindet, er ist bedeckt mit einem Kunstpelz und eingefasst von einem rechteckigen metallenen Gestänge, das einen käfigartigen Raum kreiert. Umgeben ist der Stuhl von zwei robotischen Armen, von Regalen, Lautsprechern, Scheinwerfern und Instrumenten, wie zum Beispiel einer Gitarre. Ein hell beleuchteter roter Knopf zieht unsere Aufmerksamkeit auf sich und fordert uns auf, ihn zu betätigen: »Hier drücken«. Sobald wir den Knopf gedrückt haben, wird es dunkel, und die Maschinerie setzt sich in Gang. Über dem Stuhl beginnt eine Stange mit einem Megafon eine kreisende Bewegung. Ein an derselben Stange angebrachter Scheinwerfer wirft Licht auf die Szenerie, er tastet sie wie ein Suchscheinwerfer ab. Das surrende Geräusch der Roboterarme geht über in die dissonanten Klänge einer E-Gitarre. An der Spitze der Arme befindet sich je eine metallene Nadel, die wie eine Injektionsspritze erscheint. Einer Schlange gleich inspiziert er den unsichtbaren Patienten auf dem Arztstuhl, reckt sich hoch auf, um dann seinem »Kopf« bedrohlich nahe zu kommen. Die Roboterarme beginnen einen »Tanz«; beide werfen ihre Schatten an die Wände und verdoppeln so visuell ihre Bewegungen. Blitzschnell fahren sie ihre spitzen Nadeln aus, die Lehne des Zahnarztstuhls wird hydraulisch zurückgefahren, begleitet von kryptischen Ansagen aus dem Megafon, die Anweisungen geben. Die Roboterarme



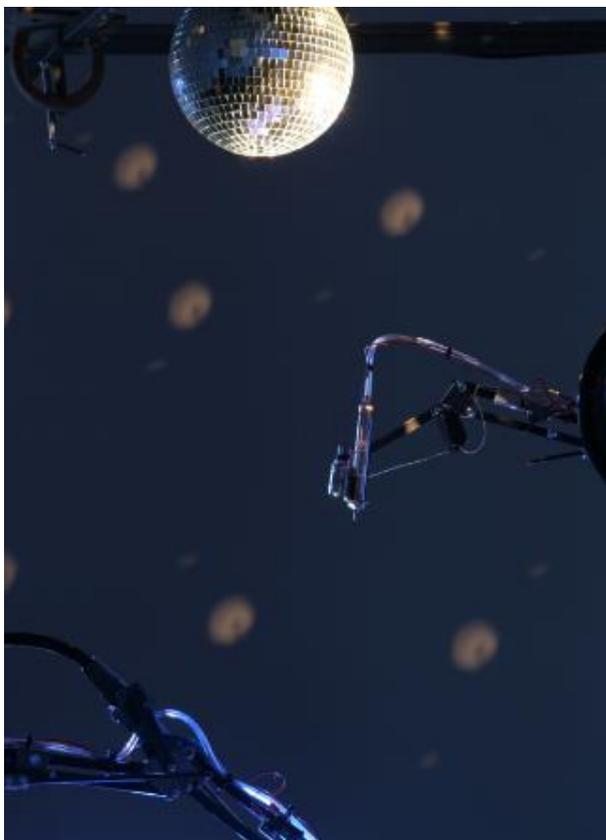
Cardiff & Miller, *The Killing Machine (Die Tötungsmaschine)*, 2007

richten sich, Folterinstrumenten gleich, auf den »Patienten« aus und beginnen ihn mit ihren spitzen Nadeln zu attackieren. Die Installation ist zuerst in rotes, dann violetteres Licht getaucht, das steigert die Dramatik des Geschehens. Das Licht wechselt in ein unwirkliches Blau, und die »Roboterschlangen« scheinen sich zu sammeln, um zu einem neuen Angriff anzusetzen. Wieder und wieder fahren sie ihre Nadeln mit einem rhythmischen, klackenden Geräusch aus und nähern sich bedrohlich dem »Patienten«/Opfer. Die gesamte Installation und die Wände des Raumes werden jetzt von den Lichtreflexen einer Discokugel überzogen und in Bewegung versetzt. Ekstatisch bewegen sich die »Schlangen« auf ihrer »Bühne«. Der Arztstuhl entpuppt sich als Folterstuhl und wird zum Requisit einer grotesken Disco-Szenerie. Schließlich richtet sich die Lehne des Stuhls langsam wieder auf. Licht, Klang und Bewegung brechen abrupt ab.

The Killing Machine ist nicht nur eine Maschine, sondern erschafft einen Raum, allerdings mit einem entscheidenden Unterschied zur *Opera for a Small Room*: Es fehlen alle vier Wände. Während die Betrachter in der *Opera for a Small Room* die Rolle der Voyeure einnehmen, gewährt uns die *Killing Machine* den ungehinderten Überblick: Wie in einem Panoptikum können wir alles sehen. Der leere Arztstuhl macht uns bewusst, dass wir zu Augenzeugen eines intimen, eigentlich nicht öffentlichen Geschehens werden. Auch die plötzlich eintretende Dunkelheit impliziert, dass etwas passiert, das sich der öffentlichen Sichtbarkeit entzieht. Wir werden so nicht zu Voyeuren, sondern zu Komplizen der Maschinerie.

Nolens volens sind wir durch das Drücken des roten Knopfes zu Täter:innen geworden. Ohne unsere initiale Aktion wäre die Folterung nicht geschehen. Es ist dieses neue Bewusstsein, das die Erfahrung der *Killing Machine* auszeichnet und einzigartig macht. Wir sind zwangsläufig involviert, verstrickt in die unsichtbar gesteuerten Abläufe des Apparates; es ist nicht möglich, dass wir uns in die überkommene Rolle von distanzierter Zuschauer:innen zurückziehen.

The Killing Machine entstand in Berlin, in den Jahren nach 2000, die Cardiff und Miller als »dunkle Jahre« bezeichnen, unter dem Eindruck der Gewalt des Irak-Kriegs, den Folterungen in den Gefangenenlagern von Abu Ghuraib und der Attentate am 11. September 2001 in den USA.²⁵ Inspiration zu diesem Werk bot Franz Kafkas Kurzgeschichte *In der Strafkolonie* aus dem Jahr 1919, in der ein Forschungsreisender in einer Strafkolonie auf einer entlegenen Insel Zeuge eines grausamen Hinrichtungsverfahrens wird: Eine Maschine tätowiert in die Haut des Hinzurichtenden minutiös einen Text, der seine Schuld bezeichnet. Die Tätowiernadel gräbt sich stundenlang in die Haut ein, bis der Verurteilte auf grausame Art verblutet und stirbt.²⁶ Die Hinrichtungsmaschine bei Kafka ist der Inbegriff eines ausgeklügelten Unrechtssystems eines totalitären Staates: Sie exekutiert Urteile, die die Angeklagten nicht kennen und gegen die sie sich nicht verteidigen können. Die Funktion des Richters und Vollstreckers fallen zusammen; Legislative, Judikative, Exekutive sind ein und dieselbe. Zugleich übt diese mechanisch-elektrische Maschine eine große Faszination sowohl auf den Forschungsreisenden als auch auf den Vollstrecker aus: Ihre technische Perfektion verheißt das Erkennen der eigenen Schuld im Moment des Todes.²⁷



Cardiff & Miller, *The Killing Machine* (Die Tötungsmaschine), 2007

The Killing Machine stellt die fundamentale Frage nach Recht und Unrecht, nach Gut und Böse, nach Täter und Opfer. Entstanden in einer Zeit der Kriege in Irak und Afghanistan stellt es jenseits dieser aktuellen Bezüge die Frage nach dem Wesen des Menschen, das ihn zu Krieg und Gewalt befähigt. Cardiff und Miller, die lange Zeit in Berlin gelebt haben, berühren in ihren Werken immer wieder die tief verwurzelten deutschen Traumata zweier Weltkriege. Besonders eindringlich geschieht dies in der *Killing Machine*, die an die fundamentale Frage nach den Mechanismen von Gewalt rührt. Gewalt und Kontrolle werden in der Informationsgesellschaft des 21. Jahrhunderts zunehmend nicht nur physisch, sondern auch durch die unsichtbare Omnipräsenz der Medien ausgeübt. Der panoptische Blick, der unsere Betrachter:innenposition in der *Killing Machine*

charakterisiert, macht die Überwachungs- und Kontrollmechanismen spürbar. Michel Foucault beschreibt den von ihm eingeführten Begriff des »Panoptismus« als effektiven Mechanismus zur Disziplinierung und Kontrolle in der westlichen Gesellschaft, der sich seit dem 18. Jahrhundert beginnt durchzusetzen. In den Kontrollfunktionen der digitalen Netzwerktechnik findet er seinen vorläufigen Höhepunkt. *The Killing Machine* macht den dadurch entstehenden Teufelskreis des kybernetischen Systems erlebbar: Durch die permanente Möglichkeit der Beobachtung etabliert sich das System des ständigen gegenseitigen Überwachens: »Derjenige, welcher der Sichtbarkeit unterworfen ist und dies weiß, übernimmt die Zwangsmittel der Macht und spielt sie gegen sich selber aus; er internalisiert das Machtverhältnis, in welchem er gleichzeitig beide Rollen spielt; er wird zum Prinzip seiner eigenen Unterwerfung.«²⁸

Cardiff und Miller zeigen die verschiedenen Aspekte von Menschlichkeit und Unmenschlichkeit jenseits einer simplen Dichotomie: Im Zentrum steht der Mensch mit seinen Manien, Obsessionen, Ängsten, Fantasien, mit seiner Verführbarkeit und Verwundbarkeit, die ihm eigen sind. In der Schlusszene bringen uns die fantastischen Lichtreflexionen der Discokugel, die den ganzen Raum in Bewegung versetzen, ins Taumeln, als wollten sie die Intensität der vorangegangenen Folterszenen auflösen. Von Zeit zu Zeit und am anrührendsten in der Schlusssequenz schlüpfen die Roboter aus ihrer Rolle als Folterer und bewegen sich rhythmisch im Einklang miteinander, magisch verwandeln sie sich in ein anmutiges Tanzpaar eines kunstvollen Balletts. Gerade dieses überraschende Finale trägt die Möglichkeit einer Befreiung von verwurzelten Ängsten und Traumata in sich – Cardiff spricht von »emotionaler Befreiung«.²⁹

Der kybernetische Raum



Cardiff & Miller, *Escape Room (Fluchtraum)*, 2021

Das neueste Werk von Cardiff und Miller *Escape Room* kann sowohl als Auftakt wie auch als Abschluss der Duisburger Ausstellung gelten, je nachdem, wie sich die Besuchenden entscheiden. Es ist im Lehmbruck Museum zum ersten Mal in Europa zu sehen und hatte seine Premiere im Oktober 2021 in der New Yorker Ausstellung mit dem Titel *After the Summer of Smoke and Fire* in der Luhring Augustine Gallery. Im *Escape Room*

begegnen uns wesentliche Charakteristika des Werkes von Cardiff und Miller in einer dichten Form. Wie bereits in *The Paradise Institute*, *Sad Waltz*, *The Instrument of Troubled Dreams*, *Opera for a Small Room* und *The Killing Machine* betreten wir einen abgedunkelten Raum. Die gesamte Installation ist begehbar und erinnert uns in ihrer Überfülle unwillkürlich an die

Opera for a Small Room. Im Halbdunkel eines blauen Lichts begeben wir uns unsicher auf den Weg. Begleitet werden unsere ersten Schritte von Vogelzwitschern, gefolgt von dem Gesang einer Opernsängerin. Wir bewegen uns durch schmale Gänge zwischen Tischen hindurch, auf denen eine Vielzahl unterschiedlicher Objekte, Architekturmodelle, Skulpturen und Requisiten arrangiert ist. Es könnte das Studio der Künstler sein, mit Werkzeugen, Farbtuben und Bechern, Büchern und Fotografien und Notizen an der Wand. Gregory Volk beschreibt es in seiner Rezension der Ausstellung wie folgt: »[...] es ist vollgepackt mit Hinweisen auf die möglichen Bedeutungen und Einflussfaktoren der Skulpturen, darunter Fotos von eklektischen Gebäuden und eine Seite aus Jorge Louis Borges Labyrinthen (1962).«³⁰ *Escape Room* ist ein interaktives Environment: Über Sensoren lösen unsere Bewegungen Tonspuren und Lichter aus.



Cardiff & Miller, *Escape Room (Fluchtraum)*, 2021

Die einprägsamen Stimmen von Cardiff und Miller leiten uns durch die Szenerie: Wir schauen in ein kleines geöffnetes Kästchen mit einem Hügel, dessen Krateröffnung von innen türkis leuchtet, und hören Cardiffs Stimme: »Da ist ein wunderschönes, weites Feld. Man kann das Geräusch von Schaufeln hören. Die Kamera schwenkt zu zwei Männern, die mit Schaufeln ein großes Loch in den Boden graben [...]« Das Licht wechselt zur blauschimmernden Kulisse einer verlassenen Industriearbeit: »Wenn das Fabrikgebäude blau leuchtet sieht es aus wie im Winter und als wäre das Metall mit einer Eisschicht bedeckt. Es ist genau die Art von gefrorener Oberfläche, an der man mit den Fingern kleben bleibt. So kalt war es hier noch nie. Ich weiß nicht, wie lange wir hier noch weiterarbeiten können. Wir sind jetzt nur noch zu zweit, also muss ich weitermachen.«

Wenn wir uns einer bergartigen Skulptur nähern, hören wir ein knarzendes Geräusch und das Licht wechselt in warmes Rot. Cardiff und Miller nennen dieses Gebäude auch The »Mud

Castle«, das »Schlammschloss«, es hat eine raue, getreppte Oberfläche und gewährt durch kleine fensterartige Öffnungen Einblicke in sein Inneres. Cardiffs Stimme erzählt: »Man nennt es den Bienenstock wegen der Geräusche, die man nachts hört, zahlreiche Stimmen summen wie hundert Bienen [...] Wir müssen die Technologien entwickeln, um den Turm zu bauen und unter Kontrolle zu halten.«

Diesen kurzen Sequenzen können wir nur dann kontinuierlich folgen, wenn wir uns nicht bewegen. Da die Installation allerdings zur Erkundung einlädt, ist es wahrscheinlich, dass wir nur Fragmente der Erzählungen akustisch wahrnehmen, die sich mit Musik mischen. (So hören wir zum Beispiel wieder Soundtracks, die uns an die letzten Sequenzen aus der *Killing Machine* erinnern.) »The Hive«, also der Bienenstock, entpuppt sich als Gefängnis und wir schlüpfen unversehens in die Rolle der möglichen Befreier:innen, wenn Cardiffs Stimme uns auffordert: »Es ist deine Aufgabe, in den Bienenstock einzudringen und die Gefangenen zu befreien.« Die Aufforderung macht uns zu Spieler:innen eines Spiels mit unbekanntem Regeln, die wir uns erst nach und nach erschließen.

Das Licht wandert zu einer devastierten Industriearuine, zum Teil überwuchert von Zweigen und strukturiert von metallenen Traversen, die ihr einen bühnenartigen Charakter verleihen. Die Modelle von zwei Hochhäusern bestimmen einen Teil der Installation. Durch die Fensteröffnungen schauen wir ins Innere von Büroräumen, Archiven, Wohnungen und Studios. Das Licht und die ruhige Stimme Cardiffs lenken unseren Blick: »Da ist ein Mann alleine in seine Wohnung und sieht fern. Er schaltet das Gerät aus, nimmt Mantel und Handy, geht zur Wohnungstür, schließt sie ab und geht die Treppe hinunter. Die Kamera folgt ihm, wie er



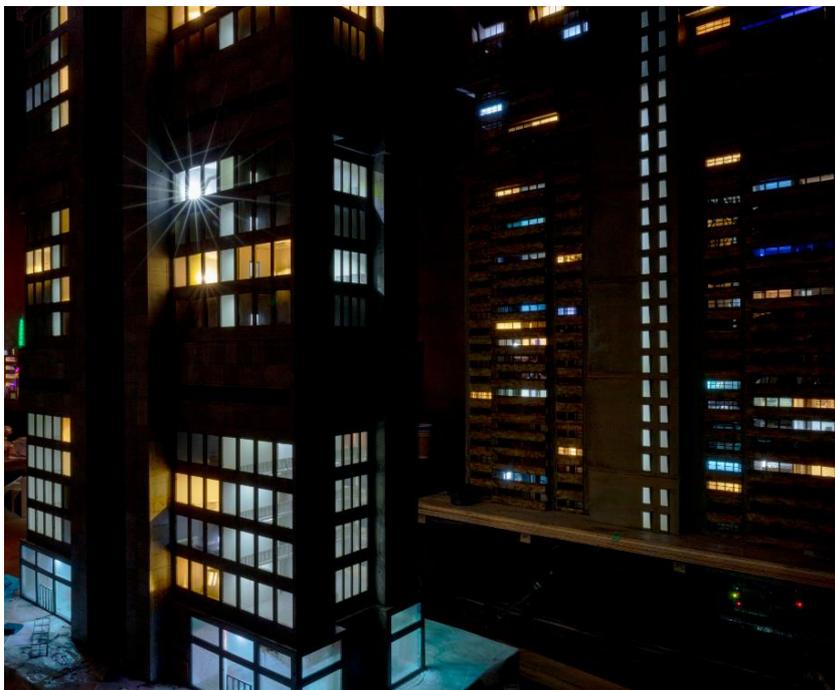
Cardiff & Miller, *Escape Room (Fluchtraum)*, 2021

die Straße überquert, das Bürogebäude betritt und zum Aufzug geht.« Weiter heißt es: »Man hört ihre Schritte auf der Straße, sie läuft schnell, in der Hoffnung, vor der Ausgangssperre ins Büro zu kommen [...]. Und im Büro wartet eine andere Person auf einen Besucher. Vielleicht ist die Frau auf der Straße die Besucherin und sie ist spät dran, vielleicht aber auch nicht.«

Unser Blick wandert von einem Fenster des Hochhauses zum anderen: In einem Raum sehen wir einen Soldaten mit hochgestreckten Armen bäuchlings an der Wand stehen wie kurz vor einer Hinrichtung oder Verhaftung. Durch die halbblinden Fenster sehen wir in einem weiteren Raum eine Miniaturversion der Installation *The Forty Part Motet* in einem derangierten Zustand.

Das Interieur des *Escape Room* wirkt verlassen, überall gibt es Relikte menschlicher Anwesenheit, die auf früheres soziales Leben hinweisen. Hochhäuser und Industrieanlagen lassen den Eindruck einer aufgegebenen Stadt nach einer Katastrophe entstehen. Sie sind mit einer matten, mehligen Schicht überzogen, es könnte sich um Asche handeln oder aber um die Reste eines radioaktiven Niederschlags. Außenräume und Innenräume, Naturräume und Stadträume gehen ineinander über, und unterschiedliche Zeiten existieren gleichzeitig: Während die imposanten Industrieanlagen an die Zeit der Industrialisierung erinnern, gibt es Areale mit futuristisch anmutenden, grellbunt leuchtenden Türmen und andere mit Wolkenkratzern aus der Jetztzeit. Die Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Zeiten und Orte, die wir im *Escape Room* erleben, steht stellvertretend für unsere durch die digitalen Medien geprägte Wahrnehmung der Welt. Eine Inspirationsquelle für den *Escape Room*, so erläutert Cardiff, sind digitale Rollenspiele: das Werk kann als »eine analoge Version einer ausgefeilten digitalen Rollenspielumgebung« gesehen werden.³¹ Insbesondere die bedrohlich wirkende Abwesenheit von Menschen öffnet unsere Imagination für mögliche vergangene und zukünftige Ereignisse der virtuellen Bewohner:innen.

Der *Escape Room* stellt Bezüge zu historischen Darstellungen von Städten und Landschaften in der Kunst her: Es gibt Anklänge an die Form der Vedute, die Darstellung eines Landschafts- oder Stadtbildes, die im 17. Jahrhundert in Malerei und Grafik entstand. Der Anspruch auf Wiedererkennbarkeit ist gepaart mit einer größtmöglichen universellen Gültigkeit. Noch tref-



Cardiff & Miller, *Escape Room (Fluchtraum)*, 2021

fender ist der Vergleich mit dem Diorama des 19. Jahrhunderts, Schaukästen mit plastischen Stadt- oder Landschaftselementen, in denen oft mit Bewegung und Beleuchtung Tageszeiten simuliert wurden. Ziel ist es, eine nahezu perfekte Illusion von räumlicher Tiefe und Wirklichkeitsnähe zu erzeugen. Das Werk von Cardiff und Miller ist Teil einer langen Tradition virtuelle Welten zu schaffen.³²: Der *Escape Room* erreicht seinen Wirk-

lichkeitscharakter so vor allem dadurch, dass die Besucher:innen mit ihren Bewegungen die Stadt zum »Leben erwecken«. Sie sind es, die die verlassenen Gebäude mit Klängen, Stimmen, Musik und Licht erfüllen. Der *Escape Room* ist ein virtuelles Environment, eine Umgebung, in die Besucher:innen mit allen Sinnen »eintauchen« können und die auf die Anwesenheit der Besucher:innen reagiert.

Der *Escape Room* steht für die gegenwärtige traumatische Erfahrung der Menschen in der globalen Pandemie. Mit Nachbildungen ihres Ateliers besitzt es autobiografische Bezüge. An einer Stelle verlässt Cardiff ihre Rolle als auktoriale Erzählerin und lässt uns an ihren persönlichen Zweifeln und Sorgen teilhaben: » Ich weiß nicht, wie viel länger das noch dauern wird, diese Isolation [...].« *Escape Room* bezieht sich sowohl auf die Städte und Weltmetropolen als auch auf die Landschaft und Industrie. Dabei überwiegen die Blicke auf und hinter die Fassaden von urbanen Räumen: Auf groteske, gespenstische Weise haben sich die Städte von belebten und weltoffenen Metropolen in menschenleere, kulissenhafte Areale verwandelt. *Escape Room* findet eine eindringliche Form für die Isolation und Einsamkeit in Zeiten der Corona-Pandemie zu Beginn der 2020er Jahre.

Das Werk von Cardiff und Miller kreiert Seelenlandschaften der Gegenwart. Es aktualisiert das ästhetische Ideal des Pittoresken (engl. *picturesque*). Unter dem Begriff *picturesque* formulierte William Gilpin im ausgehenden 18. Jahrhundert Regeln, nach denen ein Bild als male- risch schön anzusehen war.³³ Im Unterschied zum klassischen Schönheitsideal setzte es sich zunehmend durch, dass auch Ruinen in der Landschaft als schön und als bildwürdig betrachtet wurden. Viele Werke von Cardiff und Miller verbinden, wie auch der *Escape Room*, Elemente des Verfalls und des Ruinösen mit einem lyrisch-romantischen Weltbild. Cardiff und Miller wecken die Erinnerung an vergangene Epochen. So wird die obsolete und vielerorts zum Denk- mal erhobene Industriearchitektur als Symbol der Vergänglichkeit inszeniert. Sie steht für die Ideale des technischen Fortschritts des Industriezeitalters, die nach und nach an Gültigkeit verlieren. Cardiff und Miller aktualisieren die Debatte über die ästhetischen Ideale des Schö- nen und des Erhabenen, die im letzten Drittel des 18. Jahrhunderts gegen die Ideen eines aufgeklärten Rationalismus gewendet wurden.³⁴ Diese grundlegende Debatte hat bis heute nichts an Aktualität verloren. Das Werk von Cardiff und Miller erschafft Modelle für eine un- sere Zeit bestimmende Weltauffassung. Es entwirft die Ästhetik einer Welt, die von den tech- nischen Nachrichtenmedien geformt ist, von den auditiven Apparaten (Telefon, Megafon und Grammofon) über die bildgebenden Medien der Kinematografie und des Fernsehens bis hin zu den digitalen Medien, die durch ihr Wesen der Vernetzung zu Veränderungen aller bisher- igen Formen der Vermittlung von Wissen und Kommunikation führen. Gemeinsam ist ihnen, dass sich das Sprechen, Sehen und Hören von der körperlichen Präsenz am Ort des Gesche- hens löst. Mit ihrem ebenso berührenden wie aufwühlenden Werk schaffen Cardiff und Miller Verbindungen zwischen der Vergänglichkeit und der Hinfälligkeit des Menschen (*humanitas fragilis*) und der dem Menschen eigenen Grausamkeit und Rohheit (*barbaritas*). Indem sie den Menschen in seiner aktiven Rolle und Verantwortung in den Mittelpunkt ihres Werkes stellen und ihm die Möglichkeit der Interaktion geben, gelingt es ihnen, die in uns widerstreitenden Kräfte immer wieder aufs Neue bewusst zu machen und sie im Idealfall in ein neues Gleich- gewicht zu bringen. Es ist ein Grundbedürfnis des Menschen, der Alltagswelt von Zeit zu Zeit zu entfliehen. Das Werk von Cardiff und Miller gibt uns die Möglichkeit, Vergangenes zu verge- genwärtigen und uns für Kommendes neu auszurichten.

¹ Das Adjektiv »immersiv« beschreibt den Eindruck, sich in eine Umgebung mit dem ganzen Körper hineinzubegeben (»einzutauchen«) und diese in ihrer Räumlichkeit wahrzunehmen. Es wurde vor allem im Zusammenhang mit der technologischen Entwicklung von Computern verwendet, die über eine Datenbrille den Sehsinn so stimulieren, dass die Nutzer:innen den Eindruck haben, sie bewegten sich durch Kopf- bzw. Handbewegungen in einem dreidimensionalen Raum. Ein wesentlicher Aspekt ist die Möglichkeit, mit den eigenen Bewegungen Veränderungen der Raumdaten zu bewirken. Diese Möglichkeit zur Interaktion mit den visuell und auditiv zugänglichen Daten führt dazu, dass wir die Umgebung als eine der Wirklichkeit vergleichbare Umgebung akzeptieren. Um diese neuartige Umgebung zu benennen, wurde der Begriff der künstlichen Realität (Artificial Reality) bzw. der virtuellen Realität (Virtual Reality) geprägt. Vgl. dazu u. a. Howard Rheingold: *Virtuelle Welten. Reisen im Cyberspace*, Reinbek bei Hamburg 1992; Originalausgabe *Virtual Reality*, New York 1991.

² »Janet Cardiff und George Bures Miller im Gespräch mit Brigitte Kölle«, in: *The Paradise Institute*, Ausst.-Kat. Biennale von Venedig, Kanadischer Pavillon, Venedig 2001, S. 15, zit. nach: Brigitte Kölle: »Eine Reise in die Windungen unseres Gehirns«, in: *Janet Cardiff und George Bures Miller. Works from the Goetz Collection*, Ausst.-Kat., hrsg. v. Haus der Kunst, München, Ostfildern 2012, S. 29.

³ Vgl. dazu auch *Janet Cardiff & George Bures Miller. The Killing Machine und andere Geschichten*, hrsg. von Ralf Beil und Bartomeu Mari, Ausst.-Kat. Institut Mathildenhöhe Darmstadt und Museu d'Art Contemporani de Barcelona, Ostfildern 2007, Abb. 7, S. 147.

⁴ Für die binaurale Aufnahme werden Minimikrofone an den Ohren eines Menschen oder an künstlichen Köpfen wie denen von Schaufensterpuppen befestigt. »Mit dieser Technik ist es möglich, die Anwesenheit physikalischer Phänomene zu suggerieren, die es gar nicht gibt«, so Cardiff in der Projektbeschreibung, in: *Skulptur. Projekte*, Ausst.-Kat., Münster 1997, hrsg. von Klaus Bußmann u. a., S. 83–85, hier: S. 83.

⁵ Den Begriff »Hypertext« prägte Theodor Nelson 1965; er definiert ihn als »nicht-sequenziellen Text – ein Text, der sich verästelt und dem Leser Wahlmöglichkeiten bietet und den man besten auf einem interaktiven Bildschirm liest.« Theodor Holm Nelson: »Getting it Out of Our System«, in: *Information Retrieval*, Philadelphia, 1966, Washington D.C. u. a. 1967, S. 191–210.

⁶ »Janet Cardiff und George Bures Miller im Gespräch mit Doris von Drathen«, in: *Kunstforum International*, Bd. 156: »49. Biennale von Venedig«, 2001, darin: Michael Hübl: »Kanada«, S. 238–241, www.kunstforum.de/artikel/text-von-michael-hubl-und-ein-gesprach-von-doris-von-drathen-mit-george-bures-miller-und-janet-cardiff/ (zuletzt abgerufen: 24.01.2022).

⁷ Ebd.

⁸ Der Begriff der Virtualität bezieht sich im heutigen Verständnis auf das, was als Möglichkeit vorhanden ist. Er bezeichnet das, was »nicht echt« ist, »nicht in Wirklichkeit vorhanden, aber echt erscheint«. Vgl. Duden 2013 Der Begriff der Virtualität bzw. Virtualisierung bekommt mit der weiteren Verbreitung des Computers seit den 1970er und 1980er Jahren eine immer größere Relevanz in allen Bereichen der Gesellschaft. In diesem Zusammenhang bezeichnet er die Möglichkeit, mit Texten, Bildern und Tönen, die digital gespeichert und verarbeitet werden, auch interagieren zu können: »Auf eben dieser Möglichkeit zur direkten Wechselwirkung mit symbolischen Strukturen bezieht sich der Terminus der ›Virtualisierung‹«, erläutert Sybille Krämer. Vgl. dies.: »Was haben die Medien, der Computer und die Realität miteinander zu tun?«, in: *Medien, Computer, Realität. Wirklichkeitsvorstellungen und Neue Medien*, hrsg. von Sybille Krämer, Frankfurt am Main 1998, S. 9–26, hier: S. 13.

⁹ Zur Entstehungszeit gibt es unterschiedliche Angaben: Es gilt als wahrscheinlich, dass es zu Ehren des 40. Geburtstags von Königin Elisabeth im Jahr 1573 entstanden ist. Vgl. dazu Nynne Martinusen: »Spem in Alium Nunquam Habui«, in: *Something Strange this Way. Janet Cardiff & George Bures Miller*, Ausst.-Kat. ARoS Aarhus Kunstmuseum, Aarhus 2014/15, S. 129f., hier: Fußnote 25, S. 144.

¹⁰ Janet Cardiff: »Er [der Ton] springt im Raum hin und her, und von überall kommen Stimmen, die eine das Echo der anderen. Wenn dich das ganze Ensemble aus allen 40 Lautsprechern umgibt und die Schallwellen deinen Körper treffen, kann das eine überwältigende emotionale Erfahrung sein.«, in: Aarhus 2014/15 (wie Anm. 9), S. 77.

¹¹ Claudia Wahjudi: »Janet Cardiff/George Bures Miller. The Paradise Institute/Forty Part Motet, Hamburger Bahnhof, Berlin«, in: *Kunstforum International*, Bd. 159, S. 301–302, hier: S. 302.

¹² Schon 1913 beschrieb Filippo Tommaso Marinetti eine neue Rolle des Publikums, das nicht mehr statisch und unbeweglich bleiben sollte: »Das Varieté-Theater ist das Einzige, das die Mitwirkung des Publikums anstrebt Anders als ein dummer Voyeur bleibt es nicht statisch, sondern beteiligt sich lautstark am Geschehen, am Gesang, begleitet das Orchester, interagiert mit den Schauspielern in überraschenden Aktionen und skurrilen Dialogen.«, Filippo Tommaso Marinetti: »The Variety Theatre (29. September 1913)«, zit. nach: Michael und Victoria Nes Kirby: *Futurist Performance*, New York 1986, S. 179–186, hier: S. 181.

¹³ Cage ging es vor allem darum, die Zuhörenden wie die Aufführenden für Alltagsgeräusche und zufällig gefundene Töne zu sensibilisieren. So hat er die Rollenverteilung von Künstler (Komponist) und Aufführenden neu bestimmt und den Aufführenden eine größere Autonomie in der Interpretation der Notation eingeräumt.

¹⁴ Vgl. dazu Söke Dinkla: *Pioniere Interaktiver Kunst*, hrsg. vom Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, Ostfildern 1997, S. 28ff.

¹⁵ Vgl. dazu Gabriele Jutz: »Grenzlinienkunst«, in: *See this Sound. Versprechungen von Bild und Ton*, hrsg. von Cosima Rainer, Stella Rollig, Dieter Daniels, Manuela Ammer, Ausst.-Kat. Lentos Kunstmuseum Linz, Köln 2009, S. 104ff. Siehe auch Dinkla 1997 (wie Anm. 15), S. 28ff.

¹⁶ Janet Cardiff zu »The Forty Part Motet«, in: *The Secret Hotel. Janet Cardiff und George Bures Miller*, hrsg. v. Eckhard Schneider, Ausst.-Kat. Kunsthaus Bregenz, Köln u. a. 2005/06, S. 91.

¹⁷ Joseph Beuys: „Dank an Wilhelm Lehmbruck. Rede zur Verleihung des Wilhelm-Lehmbruck-Preises 1986“, in: *Beuys – Lehmbruck. Denken ist Plastik, Lehmbruck – Beuys. Alles ist Skulptur*, hrsg. v. Stiftung Wilhelm Lehmbruck Museum, vertreten durch Söke Dinkla, und Kunst- und Ausstellungshalle der Bundesrepublik Deutschland, vertreten durch Eva Kraus, Ausst.-Kat. Lehmbruck Museum, Duisburg/KAH, Bonn, Berlin 2021, S. 13.

¹⁸ Vgl. dazu Söke Dinkla: »Das Unvollendete als plastisches Prinzip. Über geistige Gemeinsamkeiten von Wilhelm Lehmbruck und Joseph Beuys«, in: Duisburg/Bonn 2021 (wie Anm. 18), S. 14–21, hier: S. 16.

¹⁹ Cardiff und Miller sehen in den kinetischen Skulpturen Jean Tinguelys eine wesentliche Inspiration für ihr eigenes Werk, so die Künstler im Rahmen der Verleihung des Wilhelm-Lehmbruck-Preises am 20. September 2020 im Duisburger Lehmbruck Museum. Sie teilen mit Tinguely die Faszination der Selbsttätigkeit der Maschine, der sie eine oft groteske melodramatische Poesie verleihen.

²⁰ Das Gerät wurde 1963 in Birmingham entwickelt und gebaut. Jede gespielte Taste drückt ein Stück Magnetband gegen eine Tonwelle. Wenn die Taste losgelassen wird, zieht eine Feder sie wieder in ihre Ausgangsposition. Vgl. <https://de.wikipedia.org/wiki/Mellotron> (zuletzt abgerufen am 24.01.2022).

²¹ Janet Cardiff und George Bures Miller im Interview mit Michael Juul Holm und Mette Marcus, in: *Janet Cardiff & George Bures Miller*, Ausst.-Kat. Louisiana Museum for Moderne Kunst, Humlebæk 2006, S. 18, zit. nach: Bartomeu Mari: »Janet Cardiff, George Bures Miller und andere Geschichten«, in: Darmstadt/Barcelona 2007 (wie Anm. 4), S. 12–35, hier: S. 32.

²² Christy Lange: »Opera for a Small Room, 2005. Die Hypnotiseure«, in: Darmstadt/Barcelona 2007 (wie Anm. 4), S. 174-187, hier: S. 175.

²³ Vgl. dazu Jörg Heiser: »Imagination: das Making-Of«, in: *The Secret Hotel. Janet Cardiff und George Bures Miller*, Ausst.-Kat. Kunsthaus Bregenz, hrsg. von Eckhard Schneider, Köln u. a. 2005/06, S. 10–20, hier: S. 16.

²⁴ Janet Cardiff und George Bures Miller: »Opera for a Small Room«, in: Bregenz 2005/06 (wie Anm. 24), S. 75.

²⁵ Vgl. dazu den Text zur *Killing Machine* in: Aarhus 2014/15 (wie Anm. 9), S. 66, und »Artist Talk: One Work with Janet Cardiff and George Bures Miller«, am 3. Januar 2020 mit Glenn Lowry, Rockefeller Director des Museums of Modern Art, im Museum of Modern Art, New York. <https://www.moma.org/calendar/events/6230> (zuletzt abgerufen: 24.01.2022).

²⁶ Janet Cardiff und George Bures Miller kommentieren ihre *Killing Machine* wie folgt: »Diese Arbeit – teils von Franz Kafkas *In der Strafkolonie* (1919) und teils vom System der Todesstrafe in Amerika inspiriert – ist eine ironische Annäherung an Tötungs- und Foltermaschinen.« Zit. nach: Darmstadt/Barcelona 2007 (wie Anm. 4), S. 188.

²⁷ Franz Kafka: *In der Strafkolonie* [1919], hrsg. von Alain Ottiker, Stuttgart 2017, siehe auch: https://de.wikipedia.org/wiki/In_der_Strafkolonie (zuletzt abgerufen: 24.01.2022).

²⁸ Michel Foucault: *Überwachen und Strafen – Die Geburt des Gefängnisses*, Frankfurt am Main 1992, S. 260.

²⁹ KQED Arts, *One Collective Breath: Janet Cardiff's »The Forty Part Motet«*, 4. Dezember 2015, Video, ab 4:52 Minuten, <https://www.youtube.com/watch?v=rZXBia5kuqY>. (zuletzt abgerufen: 24.01.2022).

³⁰ Vgl. dazu Gregory Volk: »The Profound Soul of Janet Cardiff and George Bures Miller«, in: *Hyperallergic*, 14. Oktober 2021.

<https://hyperallergic.com/684073/the-profound-soul-of-janet-cardiff-and-george-bures-miller/> (zuletzt abgerufen: 24.01.2022).

³¹ Janet Cardiff hat Gregory Volk darauf hingewiesen, dass sie den *Escape Room* als »eine analoge Version von aufwendigen, rollenspielartigen digitalen Umgebungen« ansehen. Vgl. dazu Volk 2021 (wie Anm. 31; zuletzt abgerufen: 24.01.2022).

³² Janet Cardiff äußert sich so: »Ich denke, zeitgenössisches Kino ist eine Etappe einer langen Reise, auf der Menschen versucht haben, virtuelle Welten zu erschaffen. [...] »Ich nehme an, es begann mit der Höhlenmalerei und setzte sich mit der Linearperspektive in Gemälden der Renaissance fort, kam dann zu Fotografie und Film. Ich denke meine Video-Walks und Installationen sind eine Fortführung dieser Obsessionen.« Ralf Beil: »Ein Feuerwerk für Paukenhöhle und Großhirnrinde. Geräusch, Klang und Musik im Oeuvre von Janet Cardiff & George Bures Miller«, in: Darmstadt/Barcelona 2007 (wie Anm. 4), S. 61–83, hier: S. 79.

³³ Picturesque, wortwörtlich »In der Art und Weise eines Bildes; geeignet, um in ein Bild eingefügt zu werden«, war ein Begriff, der frühestens 1703 (*Oxford English Dictionary*) genutzt wurde und vom italienischen Begriff *pittresco* (in der Art und Weise eines Malers) abgeleitet wurde. Gilpins Werk »*Essay on Prints*« definiert *picturesque* als »Begriff, der eine sonderbare Form von Schönheit ausdrückt, die sich angenehm in ein Bild einfügt«. Zit. nach: https://de.wikipedia.org/wiki/Picturesque#cite_note-Buzzard-1 (zuletzt abgerufen: 24.01.2022).

³⁴ Vgl. dazu Edmund Burke: *Philosophische Untersuchungen über den Ursprung unserer Ideen vom Erhabenen und Schönen*, hrs. g. Werner Strübe, Philosophische Bibliothek, Band 324, Hamburg 1989, engl.: *A Philosophical Inquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful*, erschienen wahrscheinlich 1757 in London.