

SLEEP LABORATORY
BERICHT MUSIKTEXTE

Rainer Nonnenmann

<https://texte.musiktexte.de/mt-174/328/bemerkenswerte-urauffuehrungen-bei-acht-brucken-in-koln>

Nach dem Ende der digitalen Revolution leben wir heute in einer postdigitalen Welt, bei der digitale Arten der Produktion, Präsentation, Wahrnehmung und Interaktion so alltäglich geworden sind, dass sie auch unsere analogen Kommunikations- und Verhaltensweisen mitbestimmen. An Schnittstellen von Realität und Virtualität bewegen sich die wahlweise eher konzertanten, theatralen, partizipativen oder installativen Arbeiten von Alexander Schubert. Der 1979 geborene Komponist und studierte Informatiker ist bei aller Faszination für die neuen Technologien kein gläubiger Glücksritter des Cyberspace, sondern ein differenzierter Beobachter aktueller transdigitaler Prozesse, der mit seinen Projekten zu ebenso genauem Erleben einlädt.

Sein „Sleep Laboratory“ in der seit Jahrzehnten leerstehenden DuMont-Kunsthalle verteilt das Publikum paarweise auf mit rosa Vorhängen abgetrennte Behandlungsräume, wo man wie eine Ärztin und Patient auf Hocker und Liege Platz nimmt. Über Kopfhörer bekommt man von einer sanften Computerstimme gesagt, man solle sich die VR-Brille aufsetzen und im Übrigen keine Sorgen machen, denn alles sei gut, und man dürfe entspannt alle kommenden Schönheiten genießen. Über integrierte Gaming-Bewegungssensoren sieht man die reale Umgebung auf dem Display als eine aseptisch bereinigte Computeranimation. Darin erscheint man selbst als pinkfarbener Avatar mit gesichtslosem, metallisch glattem Körper, der tatsächlich wie man selbst auf der Pritsche liegt und sich genauso bewegt.

Ebenso verwandelt erscheint der zweite Besucher, mit dem man versuchen kann, sich die Hände zu reichen. Während dies den virtuellen Replikanten gelingt, spürt man beim sichtbaren Händedruck aber selber keine Berührung, sondern greift ins Leere. Offenbar wird das VR-Bild doch stärker manipuliert als anfangs gedacht. Als sich dann ein dritter Avatar auf die Liege setzt, spürt man sofort, dass sich tatsächlich jemand niederlässt und einem dann auch noch eine warme Hand auf das Schienbein legt. Nachdem zuerst die Realität zum Video wurde, wird nun das Video sensomotorisch real. Schließlich fallen alle physikalischen Begrenzungen ab. Der Boden kippt langsam in die Vertikale, bis man sich wie im Traum oder bei einer Nahtoderfahrung unter der Decke hängend selber unten aufgebahrt sieht. Wie bei einer schizophrenen Störung schraubt sich ein Alter Ego aus dem eigenen Ich. Und wo es einen Avatar gibt, kann es auch weitere geben. Der digitalen Aufspaltung zu multiplen Identitäten sind keine Grenzen gesetzt.

Später heben sich im Video auf allen Seiten die Vorhänge. Mit 360-Grad-Rundumsicht blickt man wie in eine Unterwasserwelt, in der alles zu schweben scheint, während man selber wie ein Stein im fließenden Sandboden zu versinken droht. Oben und Unten, Fliegen und Fallen, real und fiktiv spielen wie im Traum keine Rolle mehr. Das euklidische Koordinaten- und Kategoriensystem verliert seine Funktion. In der Ferne spielen weitere Avatare Geige, Flöte, Melodika und andere Instrumente – Mitglieder des Ensembles United Instruments of Lucilin –, deren Klänge man sowohl über Kopfhörer als auch real in der Halle hört. Die Musik hybridisiert sich mit den weich verhallten Klangflächen der elektronischen Sounds, in deren vagem Endloskontinuum auch die Audioguide-Stimme verschwimmt.

In der Mitte der einstündigen „performativen Installation“ wechseln die Besucher ihre Positionen. Ohne VR-Brille sitzt man nun auf dem Hocker und sieht eine Geigerin real wie die anderen Avatare im pinkfarbenen Ganzkörperanzug einzelne Töne spielen und zeremoniell gestikulieren. Dabei erscheint sie zeitgleich auf einem Monitor, wo ihre rituellen Handbewegungen leuchtende Miniatursonnen hinterlassen. Was die VR-Brille zuvor als gefilmte Realität zeigte, sehen die Betrachtenden nun ohne Brille als verkleidete Realität, die ihrerseits gefilmt ins Video migriert, bevor man mit VR-Brille abermals selbst Teil des Videos wird. Die Medialitäts- und Realitätsebenen verschachteln sich zu einem nicht mehr in seine Bestandteile zerlegbaren Simulakrum.

Zum Schluss sollen sich die Besucher deckungsgleich mit ihren Avataren auf die Liege setzen und dann Kopfhörer und VR-Brille ablegen. Nun sind wirklich alle Vorhänge verschwunden und flutet von allen Seiten warmes Scheinwerferlicht die Halle. Wie erlöst vom Pakt mit der digitalen Schattenwelt ist man zurück im vertrauten Zeit-Raum-Gefüge und möchte wie Faust am Ostermorgen ausrufen: „O! tönet fort, ihr süßen Himmelslieder! Die Thräne quillt, die Erde hat mich wieder!“ Unter rosa Baldachinen sieht man die anderen Besucher. Medial vereinzelt hat jeder die abenteuerliche Reise durch das digitale Traum- und Totenreich bestritten und genießt nun die runderneuerte Gemeinsamkeit echter Menschen. Der virtuelle Tauchgang war faszinierend. Doch am stärksten beglückt nun die leibhaftige Auferstehung aus dem Metaversum.