

Kolja Reichert

SCHNITT / SCHNNNITT

Brust. Kopf. Arme. Natur. Mensch. Mensch. Erstes Bein. Zweites Bein: Eine nüchterne anatomische Bestandsaufnahme des Menschen mittels isolierter Begriffe wird in Heiner Franzens Videoinstallation "W A K E" in sieben Projektionen von einem 3D-modellierten Kopf ausgestoßen.

Die Worte sind Marquis de Sades Lobpreisung des Tötens entnommen, wie sie der Schauspieler Patrick Magee mit der kaum merklich zuckenden Mimik eines Psychopathen im Film "Marquis/Sade" von 1967 auf die Leinwand brachte (Peter Brooks Filmadaption von Peter Weiss' Theaterstück "Die Verfolgung und Ermordung Jean Paul Marats dargestellt durch die Schauspielgruppe des Hospizes zu Charenton unter Anleitung des Herrn de Sade" von 1964).

De Sade, der zum Revolutionsrichter ernannte Autor von Gewalt- und Sexfantasien und einstige Gefangene der Bastille, weidet sich hier an der Erinnerung an die stundenlangen öffentlichen Hinrichtungen, wie sie die Massen berauschten und einschüchterten, bis die Guillotine eingeführt wurde: das mechanische Schnittinstrument, das die Industrialisierung auf dem Schafott einläutet und in technischer Hinsicht als Vorwegnahme des Films gelten kann.

In der körperlichen Welt bricht der Schnitt das Leben ab. In der mentalen Welt wirkt er verlebendigend: Aus dem Aufblitzen filmischer Einzelbilder animiert das Hirn die Illusion lebendiger Abläufe. In der Kunst wiederum lässt der Schnitt den inneren Projektionsapparat, der alles, was wir sehen, abgleicht mit dem, was wir mal gesehen haben und so den reibungslosen Ablauf menschlicher Verständigung garantiert, von der Spule springen. Etwas passt nicht ins Muster, etwas sitzt nicht im gewohnten Winkel, etwas Vertrautes wirkt fremd, etwas Fremdes vertraut. Kein Geländer hält einen. Die produktive Leistung der Kunst liegt im Glitch: im Verrutschen des Kontexts, dem kurzen Fehler im Film, dem Blitz hinter der Augenhöhle. Ein Film ist eine Zeichnung ist eine Skulptur. Alle Sinne sind gespannt.

In Heiner Franzens Werk ist der Schnitt die zentrale Technik, die auch quer durch Medien schneidet: Jede seiner Zeichnungen lässt sich als fixiertes Einzelbild einer über Jahre belichteten Animation beschreiben, die sich mal in Objekten, mal in Häusern, mal in Videos niederschlägt, mal in seinen Vorträgen in der Hochschule oder im Atelier. In der Videoinstallation "W A K E" unternimmt Franzen eine Reihe von Schnitten: Er trennt die Mimik des Schauspielers Patrick Magee von dessen Filmbild, indem er den Kopf als 3D-

Modell nachbaut. Er teilt das Bild auf sieben Projektionen auf, die ihrerseits einander schneiden und verstellen. Er zerteilt die Tonspur und reduziert die verlebendigende Form der Erzählung auf eine serielle technische Aufzählung. Und dann ist da natürlich der vom Körper getrennte Kopf, der das Motiv der Enthauptung nicht nur auf der Text-, sondern auch auf der Bildebene spiegelt.

Der Kopf als motorisches Steuerungszentrum, Sinngenerator und Interface zur Welt ist auch Gegenstand der Arbeiten „Face1“, „Face2“ und „TysonTwin“. In der Ein-Kanal-Projektion „TysonTwin“ bewegt sich der Kopf Mike Tysons, zeitlich leicht verschoben im Double mit sich selbst (das traumatische Motiv der Dopplung taucht in Franzens Werk immer wieder auf, etwa im Videoloop „Twin“, 2009). Wir sehen den Boxer und Taubenzüchter zweimal nebeneinander mit leicht verschmitztem, in sich gekehrtem Lächeln, wie in dem Moment, in dem einem ein Gedanke kommt. Dieser Moment ist allerdings auf vierzehn Minuten gestreckt. Franzen hat die beiden Bewegungsabläufe aus zahlreichen Sequenzen montiert und Lücken mit Einzelbildern aufgefüllt, hat Tyson also animiert. Aus der filmischen Aufzeichnung Tysons wurde eine Simulation Tysons, in der Heiner Franzen die Regie über den Ausdruck des Boxers übernimmt – ein Spiel zwischen der Figur des auf Funktion getrimmten Sportlers und der des Künstlers, der Logiken des Funktionierens bis in ihr Umschlagen und Scheitern verlängert.

Die Interaktion der beiden Köpfe mit dem eigenen löst eine heitere Aufmerksamkeit aus, wie sie nur das Zusammenspiel von menschlicher Absicht und Material erzeugen kann. Maschinen können es nicht. „Künstliche Intelligenz funktioniert nicht“, erklärt Heiner Franzen, "weil sie die Imagination nicht aufrecht erhält."

Die Ausstellung "W A K E" hält also nicht nur dem Menschen einen Spiegel vor mittels digitalem Double eines Schauspielers, der einen Anstaltsinsassen doubelt, der sich als Todesrichter doubelt, und eines Boxers, der vom Künstler als sich selbst doubelnd gedoubelt wird. "W A K E" extrapoliert fundamentale Fragen des Bildes angesichts der Möglichkeiten seiner Automatisierung. Der Marquis de Sade kontert die objektivistischen Machbarkeitsfantasien der Revolution mit subjektiven Machbarkeitsfantasien menschlicher Grausamkeit. "W A K E" wiederum kontert die Machbarkeitsfantasien digitaler Automatisierung mit jener delirierenden Wachheit, die nur ein von menschlicher Imagination belebtes Werk verschaffen kann; ein Werk, das den Riss und den Glitch als die produktivste Form überhaupt versteht.