



L.I.S.A.: Akt 1

Lynn Klemmer

Keywords *Videoinstallation; Bildschirmmedien; digitale Realitäten*

L.I.S.A.: Act I ist Teil einer Reihe von experimentellen Reflexionen über die Ontologie von Bildschirmen. Die Videoinstallation zeigt einen schwer drapierten, blauen Vorhang aus verschiedenen Blickwinkeln, während im Hintergrund ein atmosphärisches Soundstück läuft. Die Ein- und Ausgänge des Ausstellungsraumes sind mit bläulich-gefärbten, transparenten PVC-Streifen bedeckt. Vor der Projektion sind Reste von Industrierohren platziert, die an eine zerstörte Ruinenlandschaft erinnern. Die Arbeit hinterfragt die Art und Weise, wie sich Bilder offenbaren und beleuchtet die materiellen, phänomenologischen und fiktionalen Ebenen, die sie durchqueren. Ebenso stellt sie die Frage, ob die Bildschirme nicht zwangsläufig einen transparenten Vorhang darstellen, der in unserer Wahrnehmung mit den gezeigten Bildern verschwindet.

Der Titel des größeren Projekts lautet aus mehreren Gründen L.I.S.A. Er bezieht sich nicht nur auf den Desktop-Computer von Apple aus dem Jahr 1983, der durch die Einführung von Skeuomorphismen (interaktive Bildschirmikonen) die Benutzeroberfläche des Computers revolutionierte, sondern der Name ist ebenfalls eine nicht so direkte Anspielung auf die Mona Lisa und referiert auf eine fiktionale Person.

Warum diese zwei Dimensionen? Der Apple-Computer ist ein prägnantes Beispiel dafür, wie unsere Beziehung zu einem Gerät wie dem Computer durch die Schnittstelle der Fiktion vermittelt wird: Wir »nutzen« den vermenschlichten Computer, indem wir auf Symbole klicken, die an reale Objekte erinnern und uns das Gefühl geben, dass wir zum Beispiel Dateien in den Papierkorb legen oder mit Dateien auf dem Desktop interagieren, die wir auf dem Bildschirm lokalisieren können. Der Name des Computers ist ebenso verwoben mit Steve Jobs eigener Familiengeschichte und referiert auf seine erste Tochter Lisa.

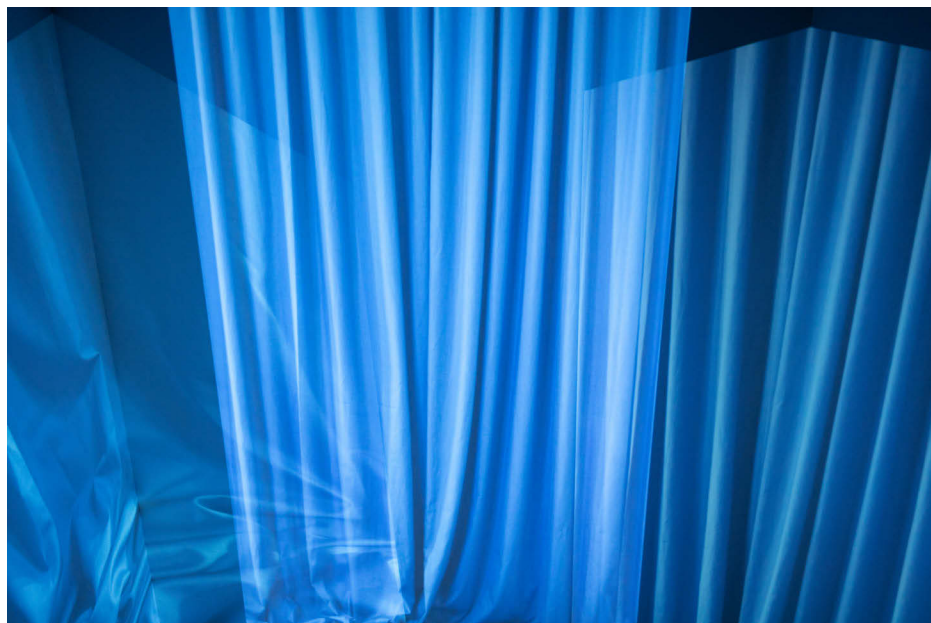


Abb. 1: I Will Not Return Installation Views 2 (Photo: Mathieu Buchler)

Abb. 2: Installationsansicht von L.I.S.A.: Act I. (Photo: Mathieu Buchler)



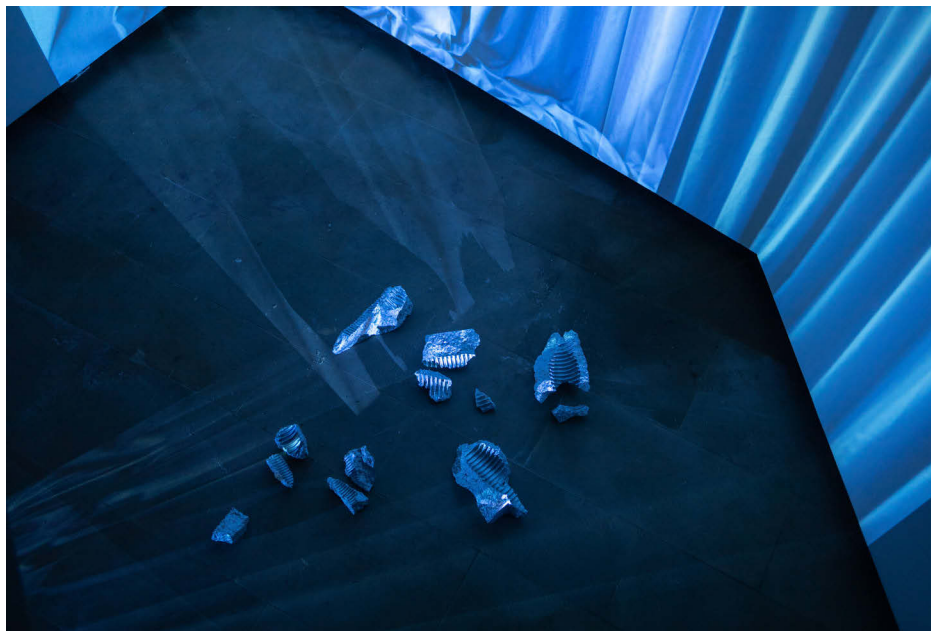


Abb. 3: I Will Not Return Installation Views 1 (Photo: Mathieu Buchler)

Abb. 4: Installationsansicht von L.I.S.A.: Act I. (Photo: Mathieu Buchler)



In ähnlicher Weise ist die Mona Lisa ein auratisches Objekt, das hinter ihrer eigenen Vermittlungsschicht eingeschlossen bleibt: ein Stück Schutzglas, das sie im Jahr 2022 vor der Zerstörung durch eine Kuchenattacke eines als alte Dame verkleideten Mannes im Louvre bewahrt hat.¹ Auch die Mona Lisa ist Gegenstand fiktionaler Spekulationen. Man sagt, dass ihre Augen dem*der Betrachter*in folgen. Sie ruft »Mandela-Effekte« und fiktive Erinnerungen über ihr enigmatisches Lächeln, welches laut Margaret Livingstone nur im peripheren Sehfeld während dem Betrachten anderer Teile des Bildes erscheint, auf.² Zuletzt wird ihr Schleier in Zusammenhang mit ihrer vermuteten Schwangerschaft zu dem Zeitpunkt der Herstellung des Gemäldes gebracht.³ In diesem Sinne ist ihre Persona umhüllt von verschiedenen Schichten der Fiktion.

Mit diesen Namensgebern und ihrer Geschichte – dem L.I.S.A.-Computer und der Mona Lisa – versucht das Projekt L.I.S.A. eine narrative Struktur aufzubauen, in der Fiktion und Realität miteinander verschmelzen. In Akt I werden die Rahmenbedingungen hierfür kreiert, indem die Verschleierung als Schnittstelle zwischen Wirklichkeit und Erzählung figurativ hervorgehoben wird. Das Netzwerk von Referenzen rahmt das Projekt und öffnet den Raum für die eigentliche projizierte oder gezeigte Videoinstallation. Durch den spielerischen Umgang mit der Realität und unseren Vorstellungen davon sind die Betrachter*innen eingeladen, ihre eigenen Geschichten zu spinnen und Fragen über die Künstlichkeit unserer Wahrnehmung zu stellen sowie der Tatsache nachzugehen, dass wir ständig fiktionale Welten in einer unvereinbaren Realität erschaffen. Ziel des Projekts ist es nicht, den Verlust eines objektiven Realitätssinns infolge des ›digital turn‹ zu beklagen, sondern den konstitutiven Schleier oder Bildschirm in den Vordergrund zu rücken, durch den wir die Realität – ob digital oder manifestierend – wahrnehmen und damit in Austausch treten. Durch das digitale Medium wird versucht, die Medialität (zwischen Subjekten, Objekten und Welten) unserer Interaktion mit der Realität selbst zu ergründen und dadurch die Trennung von Realität und Fiktion zu dekonstruieren und deren Schnittstelle als konstitutives Element der Bedeutung beider Begriffe hervorzuheben.

Anmerkungen

1 »Mona Lisa: Man dressed as old woman throws cake at da Vinci painting«, *BBC*, 30.05.2022. Aufgerufen am 21.05.24 (<https://www.bbc.co.uk/news/entertainment-arts-61635822>).

2 Livingstone, Margaret. »Is It Warm? Is It Real? Or Just Low Spatial Frequency?«, *Science*, AAAS.

3 »Mona Lisa scans suggest she was pregnant«, *The Guardian*, 28.09.2006. Aufgerufen am 21.04.2024 (<https://www.theguardian.com/world/2006/sep/28/arts.artsnews>).