

Einführung in die Ausstellung *I'm sorry* von Tessa Knapp

[Galerie b vom 15.06. bis 13.08.2016]

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich begrüße Sie ganz herzlich zur Ausstellungseröffnung in der Galerie b von **I'm sorry**, einer Videoinstallation von Tessa Knapp, die ich ebenfalls ganz herzlich begrüße. Außerdem begrüße sehr herzlich Bernd Hartwig, der dieses Projekt mit konzipiert hat.

Tessa Knapp lebt in Köln, ist aber hier in Stuttgart geboren und ich freue mich sehr, dass wir sie mit dieser großartigen Ausstellung nun schon zum 2. Mal hier nach Stuttgart in die Galerie b locken konnten.

Tessa Knapp hat zahlreiche Preise und Stipendien erhalten.

Für ihre legendäre Videoinstallation **99 beautiful** beispielsweise den Zonta-Preis der internationalen Kurzfilmtage Oberhausen. Mit **99 beautiful** war Tessa Knapp 2013 zum ersten Mal Gast in der Galerie b. Eine Ausstellung die uns und das Publikum so begeistert hat, dass wir mit Tessa sofort eine zweite Ausstellung vereinbart haben, ein Projekt, das heute seine Realisierung findet.

I'm sorry lautet der Titel der aktuellen Installation und bezieht sich formal durchaus auf **99 beautiful**.

Bei **99 beautiful** sahen wir auf den 16 Bildschirmen der Galerie b einzelne Menschen, die aus dunklem Off eines zu imaginierenden Theaterraums vor Sie – die Zuschauer – traten und über ihre türkischen Namen sprachen. Türkische Vornamen sind oft Wörter aus der Alltagssprache, wie Tagesanbruch, Erde, Regen, aber auch Sehnsucht, Krieg, Frieden und Hoffnung. Wenn in **99 beautiful** Personen sich vor uns stellten und von sich sagten, dass sie die „Sehnsucht“, der „Regen“ oder der „Krieg“ seien, ging es um die Frage von Identität, oder einfacher ausgedrückt, ging es um die Frage: Wer bin ich?

Bei der aktuellen Installation **I'm sorry** sehen wir wieder den dunklen Bühnenraum, in den Tessa Knapp ihre Protagonisten setzt. Den 16 Projektteilnehmern ist eine einfache Aufgabe gestellt: 7 Minuten vor der Kamera allein gelassen sollen sie den Satz "I'm sorry" und/oder "It's ok" so oft sprechen, wie ihnen möglich und notwendig erscheint. Die Aussage "I'm sorry" bzw. "It's ok" wird dabei immer zum Endpunkt oder zur Konklusion eines inneren emotionalen Erinnerungsprozesses, den der Protagonist durchläuft und den er mit der entschuldigenden oder bejahenden Aussage beendet und zusammenfasst.

Ging es bei **99 beautiful** um Identität, die Frage "Wer bin ich?" so geht es bei **I'm sorry**, was ich im Folgenden versuchen werde zu zeigen, um die Frage "Was bin ich?", geht es um die Frage der Humanität.

Der emotionale Erinnerungsprozess, den der Protagonist vor der Kamera ein oder mehrmals durchläuft, endet jeweils in einem Aussagesatz: einem verallgemeinernden Statement oder Erkenntnisschluss, der ein reflektiertes "vernünftiges" Urteil über die erinnerte emotionale Situation fällt: Es ist in Ordnung / Es tut mir leid.

"I'm sorry" und "It's ok" bilden somit ein binäres Aussagesatzpaar, in dem der emotionale Prozess des Gefilmten oppositär endet. Oder, um diesen Gedanken noch weiter zu treiben: ein analoges Gefühlspanorama mündet in einer digitalen Aussagelogik. Digital ist technisch gesehen ein Dualsystem mit zwei möglichen Signalzuständen. Zustand *It's ok* steht gegen Zustand *I'm sorry*.

Bevor ich darauf zurückkomme, lassen Sie uns zunächst auf das schauen, was ich gerade als analoges Gefühlspanorama bezeichnet habe.

Tessa Knapp hat ihren Projektteilnehmern eine schauspielerische Aufgabe gestellt. Sie sollen sich darstellerisch in eine Situation hineinversetzen, die mit den Sätzen "It's ok" oder "I'm sorry" beschrieben und aufgelöst werden kann.

In meinen Notizen habe ich den Satz gefunden: "Die Probanden spielen Gefühlskino. Wer nicht glaubwürdig ist, verliert" (will heißen: wird nicht Teil der Videoinstallation). Ich glaube, diesen Satz hat Tessa zu mir in einem Gespräch gesagt und er beschreibt sehr genau die schauspielerische Herangehensweise, die Tessa von ihren Protagonisten verlangt. Es ist das Method Acting eines Lee Strassbergs in Reinform, was hier darstellerisch umgesetzt wird. Beim Method Acting arbeitet der Schauspieler mit Erinnerung an eigene Erlebnisse, die er evoziert, in die er sich versetzt, um so zu einer möglichst glaubwürdigen, einer möglichst authentischen Darstellung zu gelangen.

Dieser schauspielerische Naturalismus macht es dem Zuschauer sehr einfach sich mit dem Gezeigten zu identifizieren. Method Acting ist sozusagen eine besonders radikale Variante der Mimesis, der Nachahmung, die Aristoteles gerade im Theater fordert, um den Zuschauern das Miterleben zur ermöglichen. Ein affektives Miterleben, das in der Katharsis, der Reinigung und Läuterung des Publikums mündet.

Allerdings - und das ist der große Unterschied in Tessas Installation zum Method Acting und Mimesis - wir kennen die Geschichte nicht, die das Gefühlskino der Protagonisten auslöst und zur oppositären Auflösung führt! Wir können zwar die emotionalen Zustände der Probanden emotional mitvollziehen, mit empfinden - dafür haben wir in unserem Gehirn die sogenannten Spiegelzellen -, die Interpretation des Gesehenen basiert aber auf unserem eigenen emotionalen Erfahrungsschatz. Indem wir das Gefühlspanorama der Darsteller nachvollziehen, spiegeln wir darin eigene Erfahrungen. D.h. das Gefühlskino auf den Bildschirmen verlagert sich in uns und wird zu Kino in unserem Kopf. Ein Prozess, der sich ganz klassisch der Konzeptkunst zuordnen lässt. In der Konzeptkunst entwirft der Künstler ein Setting, eine Handlungsanweisung, die das Publikum ausführt. Bei der Installation **I'm sorry** sind wir aufgefordert, die Darstellung der Protagonisten interaktiv spiegelnd nachzuvollziehen und emotional auszudeuten.

Mit interaktiv habe ich nun - nach binär und digital - einen weiteren Schlüsselbegriff der Computerwelt aufgerufen. Das hat natürlich einen Grund.

Ein aktuell populäres Modell des Menschen, genauer des menschlichen Gehirns, stammt aus der Computerwissenschaft: die künstliche Intelligenz. Künstliche Intelligenz ist danach erreicht, wenn wir in einem technisch vermittelnden Gespräch nicht mehr unterscheiden können, ob wir mit einem Computer oder mit einem Menschen sprechen. Die aktuelle KI-Forschung glaubt, dass wir diese Mensch / Maschine Ununterscheidbarkeit in wenigen Jahren völlig erreicht haben werden. Ray Kurzweil, der

Technikchef von Google prognostiziert echte künstliche Intelligenz beispielsweise für das Jahr 2040.

Die tiefste Kritik an dieser Vorstellung stammt ebenfalls von einem Computerwissenschaftler und KI-Forscher, dem Yale Professor David Gelernter. In seinem aktuellen Buch "Gezeiten des Geistes" legt er dar, dass dieses Verständnis von einer dem Menschen ebenbürtigen künstlicher Intelligenz sich nur auf einen Aspekt des menschlichen Geistes konzentriert.

Die Hypothese der KI setzt den Geist analog zu einer Software, die auf der "Maschine" Gehirn läuft. Software ist dabei immer die Abarbeitung von Entscheidungsprozessen.

Gelernter: "Die Computertheorie des Geistes behauptet, Rechnen sei das Wesen des Geistes: Danach ist das Gehirn eine Art organischer Computer, und der Geist gleicht der Software, die auf diesem Computer läuft."

Diese Vorstellung der berechnenden Vernunft steht in einer langen geistesgeschichtlichen Tradition. Schon in der antiken Philosophie wird der Mensch als "animal rationale", als vernunftbegabtes Tier bezeichnet, und definiert sich eben durch sein Denken und seine Vernunft. Die menschliche Emotion ist dagegen das Irrationale vom Geist zu Kontrollierende.

David Gelernter setzt dagegen einen Begriff von Geist, der zwischen verschiedenen Zuständen oszilliert. Er wählt dafür den Begriff "Spektrum". Durch diese Zustände des Spektrums seines Geistes bewegt sich der Mensch kontinuierlich und mehrfach im Laufe des Tages.

Gelernter: "Wenn wir uns durch das Spektrum (...) bewegen, wechselt das Ziel des Geistes als solches vom Tun zum Sein, von den mentalen Tätigkeiten, die wir als »Denken« bezeichnen, zu Empfindungen und Gefühlen (...). Wenn wir von ganz oben hinuntersteigen, lassen unsere Abstraktionsfähigkeit und Vernunfttätigkeit nach; gleichzeitig blühen Empfindungen und Gefühle behutsam auf, werden üppiger und bunter."

Vereinfacht gesagt: Gelernter begreift den menschlichen Geist als Kontinuum von Zuständen, durch die wir uns bewegen. Von emotional bildhaft bis kontrollierend rational.

Schauen wir auf Tessa Knapps Installation sehen wir genau dieses prozesshafte Geschehen uns vor Augen gestellt: Die Protagonisten imaginieren als Method Actor einen emotionalen Zustand bis sie ihn in einem Aussagesatz rationalisieren können: "It's ok" oder "I'm sorry". Gefühl und Aussage sind miteinander verbunden: Es sind verschiedene Zustände desselben Spektrums des menschlichen Geistes.

Tessa Knapp sagt in einer Beschreibung von ihrer Arbeit: "Die Videoinstallation thematisiert minimalistisch das Motiv der menschlichen Fehlbarkeit." Ich würde ergänzen: "Die Videoinstallation thematisiert minimalistisch das Motiv des Menschlichen, das Spektrum des Humanen als Kontinuum von Gefühl und Ratio."