

Paul Spengemann

*Whoa Hoo-ah Huh!*

20 April – 02 Jun 2018

artothek Köln – Raum für junge Kunst

Rebekka Seubert

Flügel schwingen, Hüpfen, Schnauben - die rote Glut einer Drachenhöhle erfüllt den Raum, doch ihr Bewohner führt ein Schattendasein, er schleckt, pfeift, lacht und wütet bis ihm die Decke über dem Kopf zusammenbricht. Nach kurzer Pause steht er aus dem Geröll wieder auf, ein rüpeliger, dumpfer Kerl, der sich in dieser Ausstellungshalle Raum verschafft.

Manche Mythen verschwinden nicht. Die Aufklärung hat in den westlichen Kulturen mit ihrem Entzauberungsprogramm zwar größtenteils ganze Arbeit geleistet und den Glauben an böse Ungeheuer, Drachen, und Fabelwesen weitgehend als Irrational verdrängt. Doch aus der ihnen gebliebenen Nische in Fantasy und Science-Fiction schwappen Mythen oft zurück ins Bewusstsein und reichern mit ihrem Saft das Realitätsempfinden an. Sie springen in die Lücken, die von der abstrakten und durchrationalisierten Geometrie heutiger Lebenswirklichkeiten im Alltag zurückbleiben: Längst verschüttet Geglaubtes wächst in veränderter Gestalt aus unserem Bildgedächtnis wirkmächtig empor, kann als Scheinriese aus der Schattenwelt antesten, ob das alte Image noch das hält was es einst versprach und anschließend erneut seine hässlichen Flügel schwingen.

Der Preisträger des Art Cologne New Positions Awards 2017, Paul Spengemann, erweckt in seiner neuen Ausstellung *Whoa, Hoo-ah Huh!* in der Artothek einen digital animierten Drachen zum Leben. Der Beamer im Raum dient als Lichtquelle für die Schattenprojektion dieser mythologischen Gestalt, die schnaubend durch eine von Glut und Feuer erfüllte Höhle fliegt. Der 4-Kanal Sound gibt dem unsichtbaren Drachen eine deutlich zu verortende Räumlichkeit, und verdichtet die Ahnung seiner Präsenz im Schattenspiel. Die simple technische Installation ist eine Anwesenheitsmaschine für dieses künstlich beseelte Ungeheuer. Als Mischwesen aus Reptil, Vogel und Raubtier hat die digital generierte Hauptfigur dieses Films auf den ersten Blick noch große Ähnlichkeit mit den aus mittelalterlicher Literatur, Malerei und Architektur bekannten Drachendarstellungen der europäischen Mythologie, in welchen die schuppige Haut an die einer Schlange erinnert, Flügel und Füße an die von Greifvögeln und Verhalten an das eines Raubtiers. Während in asiatischer Mythologie der Drache den Menschen in ihrem alltäglichen Leben hilft und deswegen nach wie vor verehrt wird, sind in den längst verblassten Heldenepen der westlichen und orientalischen Kulturen Drachen Ungeheuer, die es zu bekämpfen und zu besiegen gilt, um zu verhindern dass sie die Welt in Chaos und Verderben stürzen. Wer in die Höhle des Drachen eindringt, muss einen Trick anwenden, um die Übermacht des Ungeheuers zu brechen, sonst ist das eigene Ende besiegelt: Ein Schulter-schluss oder der gezielte Lanzenstich eines wendigen Menschen führen die Geschichte in ein glückliches Ende.

Doch ähnlich wie die digital animierte Stabheuschrecke in Paul Spengemanns vorherigem Film *Walking Stick* (2017), ist auch der Drache in diesem neuen Film bei genauerem Betrachten eine ambivalente, originelle Figur mit anthro-

pomorphen Eigenschaften. Der Drache beeindruckt zunächst durch seine projizierte Größe im Schattentheater. Doch dem gewollten Ungeheuer-Charakter stehen nicht nur sein bewusst linkisch und selbstgemachtes Äußeres, das der Künstler mit demokratischen Mitteln aus open Source Software erstellt hat, sowie die gelegentlich ungelungenen Bewegungen des Drachen entgegen, sondern vor allem auch sein „unseriöses“ Verhalten. Seine Handlungen vor der Lichtquelle ähneln denen eines Rockstars, der auf seinen Auftritt wartet. Der Drache übt pfeifen, hüpfert herum, schleckt an irgendetwas in der Ecke und wütet so lange bis seine Höhle einstürzt. Mit dem Publikum kommuniziert er mit bekannten Handzeichen aus der Popkultur und wandelt in einer Szene seine Klaue von einem Peace-Zeichen zur Mano Cornuta, dem Teufelsgruß. Der onomatopoetische Ausstellungstitel, der die nichtsprachlichen Laute eines Ungeheuers vage mit sprachlichen Mitteln nachahmt und in Schrift übersetzt, unterstreicht, dass das Ungeheuer im Film nach menschlichen Kriterien animiert wurde: Genau wie seine historischen Vorlagen ist es dazu da, um menschliche Ängste zu spiegeln. Doch kann es seine Bühne nur so lange nutzen, wie das Publikum gebannt und ehrfürchtig seinem Spiel in der knisternden Glut zuschaut. Nur Abkehr oder Kampf würden eine Wendung in die Dauerschleife bringen! Kulturhistorisch dienen Abbildungen von Dämonen und bösen Geistern der Beeinflussung des Naturgeschehens oder zum Wenden des Laufs der Dinge hin zu einem positiven Ausgang (z.B. als Teil eines damit abzuhaltenden Rituals oder Schaukampfes). Beim genaueren Betrachten steht das Ungeheuer letztlich wie ein Panther im Käfig, ist ungeschickt, eitel, ergötzt sich an seinem wilden Schatten und dreht sich doch nur im allerkleinsten Kreise - hier müsste man angreifen! Es wäre ein leichtes - vielleicht so leicht, dass es schwer fällt.