

Paul Spengemann
One World One Sky

2021
Kunsthalle Bremerhaven

Elias Wagner

Langeweile ist eine tödliche Gefahr. Ein Ausweg ist die Immersion ins Spektakel, die Versenkung in eine zweite Welt innerhalb der ersten. Der Reiz der Immersion beruht aber gerade nicht auf der echten Täuschung, nicht auf dem vollständigen Glauben an die Realität der zweiten Welt, sondern auf dem Wissen über die Gemachtheit des Dargebotenen. Es darf nie ganz vergessen werden, dass die Marionette an einem Faden hängt, dass da eine Maschine ist, aus der der Geist kommt. Selbst der technisch versiertesten und überzeugendsten Illusion wohnt noch ein kleiner Rest vom Willen zur bewussten Selbsttäuschung inne, vom Staunen über die eigene Fähigkeit zur imaginären Verlebung. Wenn die Täuschung perfekt ist, ist auch die Langeweile wieder da.

Paul Spengemanns *One World, One Sky* versetzt mich in die Perspektive einer Subjektivität, die sich scheinbar nicht entscheiden kann. Ist die Welt eine Kulisse, zusammengesetzt aus symbolischen Formen, beliebig arrangierbar zu immer neuen Konstellationen mit genau den Bedeutungen, die wir suchen, damit uns die ganze Illusion möglichst lang bei Laune hält? Oder ist der Blick zu den Sternen über uns und auf die Erde unter uns vom Gegenteil dieser Lust auf Täuschung angetrieben, nämlich von der wissbegierigen Suche nach den großen, fast kosmischen Sinnzusammenhängen in der empirischen Welt?

Es wird natürlich genau dann aufregend, wenn beides ineinander fällt. Mit *One World, One Sky* greift Paul Spengemann den Titel einer Fulldome-Planetarium-Show der Firma Liberty Science Center auf, die in Los Angeles und Beijing virtuelle Realitäten für Kinder inszeniert. Figuren aus der Sesamstraße nehmen das Publikum an die Hand und weihen es in die Geheimnisse des Firmaments ein. Elmo und Hu Hu Zhu, so heißt es dort, leben zwar in verschiedenen Städten, aber der Himmel gehöre allen gemeinsam. Wenn sich das Subjekt in Paul Spengemanns *One World, One Sky* zaghaft und spielerisch an die Himmelskörper herantastet und aus ihnen wie in einer idiosynkratischen Sinnsuche einmal ein Mondgesicht, einmal das Symbol eines politischen Staatenbunds zusammensetzt, wird der bittere Ernst der versöhnlichen Einheitsbotschaft sichtbar: Dass es etwas gebe, was allen gehört, ist heute nicht viel mehr als eine nele Illusion.

Welche Funktionen erfüllen solche Illusionen in der modernen, technischen Welt? Das könnte eine der Fragen sein, für die sich *One World, One Sky* interessiert. Ich finde mich in einer Umgebung wieder, die diese Frage zur Suche nach einem Geheimnis macht. Die Objekte auf dem Boden könnten Requisiten aus Fantasy-Rollenspielen sein: Wunderlampen, Drachenkelche, Trinkhörner, ... Kerzen, die eine Tafelrunde beleuchten könnten. Sie rufen auch noch einen anderen Kontext auf, dem sie entstammen könnten, nämlich den der barocken Kunst- und Wunderkammern. Diese stellten den Versuch dar, die Mannigfaltigkeit der Welt in einer Sammlung aus seltenen, exotischen, wertvollen, besonders kunstvoll gestalteten oder kuriosen Gegenständen abzubilden. Ihnen lag sowohl naturphilosophisches Erkenntnisinteresse zugrunde als auch die einigermaßen größenwahnsinnige Fantasie, dass in einer solchen Sammlung der alles verbindende Zusammenhang, die Einheit der Welt panopLsch und immersiv

erfahrbar werden könnte. Etwas von dieser Fantasie hat sich bis ins heutige Museum überlebt, oder ins Planetarium. Sie wohnt aber vielleicht auch jedem Versuch inne, die Komplexität jeder einzelnen, subjektiven Erfahrung zu etwas greifbarem, verstehbarem zu reduzieren: etwas, womit ich selbst umgehen und über das ich sprechen kann.

In One World, One Sky treffen diese verschiedenen Sensibilitäten aufeinander. Im dilettantischen, ziellosen Animieren der körperlosen Licht-Marionette steckt eine Poetik der Verlebendigung, die die aufwendigen Immersionswelten der Unterhaltungsindustrie zurückübersetzt ins Kinderzimmer, wo der naive Virtuose spielerisch und mühelos eine Welt nach der anderen heraufbeschwört. Kindliche Spielerei unterläuft Objekt fetischismus. An der Wunderlampe, in der ein Geist steckt, reiben entweder die Hände eine*r Rollenspieler*in oder die eines barocken Souveräns, der die Welt als Spiegel seiner Macht begreift. Das Besorgniserregende daran ist nur, dass beide offenbar nicht sicher sind, was sie damit anfangen sollen.