

Harriet Häußler
Szenen des Unheimlichen
Veronika Veits skulpturale Installationen »Dusche« und »Sendepause«

Es gibt unverwechselbare Filmszenen, die sich im Unterbewusstsein vieler Menschen festgeschrieben haben. Zu diesen zählt die welt-berühmte Dusch-Szene aus Alfred Hitchcocks ›Psycho‹.¹ Wer kennt sie nicht, die Frau, die bei fließendem Wasser hinter einem Duschvorhang heimtückisch angegriffen wird? Die alltägliche Situation wird durch ihre Zuspitzung im Film zur Quintessenz eines Horror-Erlebnisses, das jeden Zuschauer emotional berührt.

Der erste Blick auf die Installation »Dusche« (S. 53) der Münchner Künstlerin Veronika Veit aus dem Jahr 2004 fällt auf einen ebensolchen banalen Duschvorhang, der eine einfache gekachelte Wanne umfängt. Auf den zweiten Blick stechen die zahlreichen bewegten und unbewegten Details des Kunstwerks hervor. So ist der Dusche eine kleine Metalltreppe zugeordnet, auf der eine ordentlich zusammengelegte Hose und ein Paar Schuhe angeordnet sind. Der Betrachter stellt sich die Frage, ob die Person, die beabsichtigt, die Dusche zu betreten, diese Kleidungsstücke soeben ausgezogen und derart sorgfältig abgelegt hat. Wo jedoch befindet sich diese Person? Erst bei genauem Hinsehen wird dem Betrachter die ungewöhnliche Stofflichkeit der arrangierten Bestandteile dieser Installation deutlich. Hose und Schuhe sind keineswegs echte Kleidungsstücke, sondern bemalte Kunstobjekte. Veronika Veit stellt eine scheinbar tatsächlich benutzbare Duschwanne mit Vorhang und imitierten Kleidungsstücken zu einem vielschichtigen Werk zusammen. Das Spiel mit diesen Elementen – welcher Bestandteil des Kunstwerks ist real? – wird in der Projektion einer als Loop verlaufenden Videoanimation weitergeführt. Der Betrachter erkennt an der Decke unmittelbar oberhalb der Dusche eine wie ein Zeichentrickfilm verlaufende Animation. Der Ursprung dieser bewegten Bilder befindet sich im Inneren der Dusche, auf dem Boden der gekachelten Wanne.

In der Animation scheinen wie Tropfen geformte Gebilde durch den blauen, nicht näher bestimmbareren Raum zu schweben. In der Mitte der Fläche bewegt sich ein menschlicher Körper, der sich mehrfach langsam um die eigene Achse dreht. Die Person ist stark verfremdet, zumal sie von oben gezeigt wird und wie ihre Umgebung in Blau gehalten ist. Auch in der Videoanimation spielt Veronika Veit mit verschiedenen Realitätsebenen. Die projizierte Fläche an der Decke über der Dusche wirkt wie ein Spiegelbild: Würde sich in der Wanne tatsächlich eine Person duschen, so gäbe ein an der Decke befestigter Spiegel genau die gezeigte Ansicht auf einen menschlichen Körper wieder, und man könnte die Person von oben als einen sich langsam bewegenden und sich drehenden Menschen erkennen.

Die Animation beantwortet die anfangs gestellte Frage nach der fehlenden Figur nur unzureichend. Ist diese nur im Video in Erscheinung tretende Person tatsächlich die gleiche, die ihre Kleidungsstücke so sorgfältig vor der Dusche abgelegt hat? Indem sie sich zudem farblich in der Animation an ihre blaue Umgebung anpasst, verstärkt sich die Assoziation einer sich im Wasser bewegenden, duschenden Figur. Doch die im Loop gezeigte Person ist ebenso wenig real wie die vor der Dusche abgelegten Schuhe mit Hose.

Veronika Veits Skulpturen lassen beim Betrachter zahlreiche Fragen zu Wirklichkeit und Traumwelt aufkommen. Das, was auf den ersten Blick als alltäglich, als banal erscheint, erfährt durch die verwirrenden Details der skulpturalen Gestaltung eine allmähliche Veränderung. Veits »Dusche« hinterlässt ein Gefühl des Nicht-Bestimmbareren, der Täuschung, sogar des Unheimlichen. So wie in ›Psycho‹ eine alltägliche Handlung in eine Mordszene mündet, wird im Kunstwerk aus einer zunächst harmlos anmutenden Skulptur eine künstlerische Arbeit, die graduell verunsichert. Schließlich ist nichts mehr das, was es anfangs zu sein vorgab.

Auch in einer weiteren bedeutenden Installation von Veronika Veit aus dem Jahr 2005 – der »Sendepause« (S. 62) – entstehen Gefühle der Verunsicherung, der Bedrohung. Wieder finden sich Parallelen zu berühmten Szenen aus Horror-Filmen. Wie in dem Film ›The Blob‹² wird aus einem anfänglichen Eindruck alltäglicher Behaglichkeit eine angsterfüllte Szene. Verbreitet sich im Film eine amorphe Masse, die Menschen in sich verschlingt, so wird auch in »Sendepause« nach und nach eine amorphe Form zum bedrohenden Element.

Zunächst fällt der Blick in Veronika Veits Installation auf ein skulpturales, scheinbar banales Objekt. Ein einladender, Bequemlichkeit versprechender Sessel zieht den Blick durch seine irritierend giftgrüne Farbe auf sich. Die kleinen Abdrücke auf der Sitz- und Rückenfläche des Möbelstücks suggerieren, dass hier ein Mensch gesessen hat. Ähnlich wie die Hose in »Dusche« ist auch der Sessel in »Sendepause« keineswegs ein Ready-made. Wiederum handelt es sich um eine bemalte Skulptur. Neben dem Sessel befindet sich ein Monitor, auf dem eine als Loop geschaltete Videoanimation zu sehen ist. Es entsteht der Eindruck, dass die weggegangene Person hier vor kurzem ferngesehen haben muss. Auf dem Video bewegt sich eine fast wurmartig aussehende, nicht näher bestimmbarere Form unregelmäßig nach vorne und hinten. Die Animation erscheint wie ein abstraktes

bewegtes Bild. Auffallend ist dabei, dass die amorphe Form ein Blumenmuster aufweist, das in einem ähnlichen Grünton gehalten ist wie der Sessel. Dieses Muster wiederholt sich in dem dritten Element der Installation »Sendepause«: Aus einem kleinen Klappfenster an der Wand neben dem Sessel quillt eine Masse in den Raum hinein. Die Masse mit eben diesem grünen Blumenmuster aus dem Fernseher – aus der Videoanimation – droht die Riegelung des Fensters zu zerbersten. Wird die Masse in den nächsten Minuten vollends in den Raum eindringen? Hat die Person, die im Sessel saß, gar aus Angst vor der ominösen grünen Gefahr den Raum fluchtartig verlassen? Ist die Animation eine Live-Schaltung, eine zeitgleiche Übertragung einer Invasion der grünen, mit Blumen gemusterten Masse? Auch der Titel der Arbeit »Sendepause« erhält durch diese Assoziationskette eine zweite Bedeutung. Nicht mehr wird nur auf die Pause zwischen zwei Sendungen hingewiesen, sondern der in der Umgangssprache häufig verwendete Begriff »Sendepause« wird zur Charakterisierung der Szene: Die Person ist vom Fernseher geflohen, ihr von der grünen Masse verkörpertes Ende naht. Die Angst des Menschen vor einem nicht näher bestimmbar, alles verschlingenden Etwas, das im Film als »Blob«² auftritt, besitzt in diesem Kunstwerk eine blumenverzierte Gestalt. Das während der alltäglichen Unterhaltung, dem Fernsehen, aufkommende Grauen erhält damit eine definitive Form.

Veronika Veits Installationen spielen mit diesen vertrauten, im Unterbewusstsein verankerten Motiven und Szenen. Kein Betrachter weiß, wohin ihn seine Assoziationen führen werden. Wird er sich beim Duschen beobachtet fühlen? Oder wird er beim Fernsehen vor geöffneten Fenstern an eine grüne Masse erinnert werden? Veronika Veit hat die vertrauten, behaglichen Muster aufgebrochen. Das Unheimliche ist endgültig in ihre skulpturale Bildwelt eingekehrt.

- 1 Alfred Hitchcock, Psycho. Mit Anthony Perkins, Janet Leigh, USA, 1959.
- 2 Irvin S. Yeaworth Jr., The Blob. Mit Steve McQueen, Aneta Corsaut, USA, 1958.

Copyright: Harriet Häußler (6.255 Zeichen, inkl. Leerzeichen)

Quelle: „Veronika Veit Substitute“, Kerber Verlag (ISBN 3-938025-17-4), 2005