A la recherche du temps perdu

KH Jeron und Valie Djordjevic 2005

"Lange Zeit bin ich früh schlafen gangen. Manchmal fielen mir die Augen, wenn kaum die Kerze ausgelöscht war, so schnell zu, dass ich keine Zeit mehr hatte zu denken: Jetzt schlafe ich ein."

Marcel Proust, Auf der Suche nach der verlorenen Zeit

Das Konzept

Es ist ein Binsenwahrheit: Elektronische Datenverarbeitung spielt in der modernen Welt eine wachsende Rolle. Wir arbeiten, lernen und spielen vor dem Computer. Der Rechner speichert Wissen und Zeit in Form von Texten und Bildern. Er dient als Medium der Erinnerung. Genau wie die Erinnerung ist er allerdings unzuverlässig: Seine Schätze sind schon bald im Bergwerk der Daten untergegangen und müssen vorsichtig wieder ausgegraben werden.

Unsere Arbeit entsteht im Prozess der Inszenierung des Romans "A la recherche du temps perdu" von Marcel Proust.

„Sie [die Kunst] ist das Jenseits der Gesellschaft. Alles was man in dieser verloren hat – Zeit, Erinnerung, die Wahrheit, sich selbst –, kann man in jener wiederfinden, so man denn Disziplin besitzt, sich ihr ganz zu widmen. Die Bedeutung der Kunst ist das letzte und höchste Ziel des Lebens.“
Ulrike Sprenger, Proust ABC

Wir nehmen den Code wörtlich und lesen die Suche nach der verlorenen Zeit im maschinenlesbaren Code. In der tatsächlichen Erfahrung der Codierung scheint ein Augenblick der Schönheit heraus.

Proust zeigt mit seinem Werk, dass auch der modernen Welt Schönheit innewohnt. Die erlebte, verschwendete Zeit wird durch Arbeit in Kunst transformiert. Diese Transformation wird sichtbar gemacht, indem der Text von A la Recherche du Temps Perdu vom Analogen ins Digitale und wieder zurück übertragen wird. Digitalisieren wird hier nicht im üblichen Sinn für Effizienz und Beschleunigung eingesetzt, sondern zur extremen Verlangsamung.

Die Arbeit

Unser Konzept greift prozessual auf verschiedene künstlerische Mittel zurück: die der Installation und der Performance. Gleichzeitig setzen wir Verfahren der Informationsverarbeitung ein, die in der Kontextverschiebung neue Bedeutung erlangen. Anstelle von Computern sind die symbolverarbeitenten Maschinen Menschen: Vier Akteure – Wahr, Falsch, CPU und Display – inszenieren den Text, indem sie die Vorgänge, die innerhalb des Rechners ablaufen, stilisiert nachspielen.

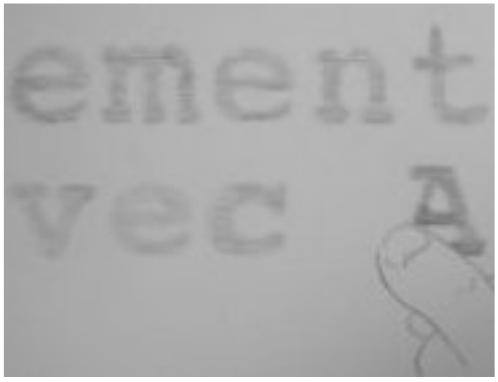
Der Text von Marcel Prousts "A la recherche du temps perdu" liegt in einem in der Computertechnik üblichen Format zur Textrepräsentation, dem ASCII-Format, vor. Dieses Binärformat kodiert den Text in Nullen und Einsen. Für die Inszenierung des Textes werden Listen dieses Binärcodes erstellt, die von den Darstellern von Wahr und Falsch abwechselnd vorgelesen werden. Dabei liest Wahr nur die Einsen vor und Falsch die Nullen. Immer acht Nullen und Einsen werden zu einem Buchstaben zusammengefasst: Die Folge „01000001“ bezeichnet zum Beispiel den Buchstaben „A“.

Eine dritte Person, CPU, interpretiert mittels der ASCII-Zuordnungstabelle das Vorgetragene, schneidet den korrespondierenden Buchstaben aus Papier aus und übergibt ihn an Display, den vierten Akteur. Dieser klebt den Buchstaben an die Wand. Fehler, die im Prozess entstehen, wenn etwa Wahr oder Falsch sich beim Vorlesen vertun oder CPU den Code falsch interpretiert, dürfen nicht korrigiert werden.

Auf diese Art kann während sieben Ausstellungstagen ungefähr eine Romanseite – von insgesamt 4224 – codiert/decodiert werden. Zeit ist das wesentliche Moment der Inszenierung: Das Kunstwerk entsteht in einem langsamen, kontinuierlichen Prozess.

Umsetzung

Für die Aufführung werden folgende Vorbereitungen getroffen:
- Drei neutrale Tische und Stühle stehen im Raum.
- Auf den zwei Tischen, die Wahr und Falsch zugeordnet sind, liegen die Vortragslisten mit dem Code der Romanvorlage, bestehen aus Nullen und Einsen.
- Auf dem dritten Tisch, an dem CPU die Decodierungsarbeit leistet, liegen Papierbögen mit der genauen Anzahl der benötigten Buchstaben, eine Zuordnungstabelle sowie Schere und Klebstoff.
- An der Wand werden „Seiten“ markiert, auf die Display die Buchstaben zeilenweise klebt.
- Alle Akteure tragen weiße Arbeitskittel mit den Funktionsbezeichnungen Wahr, Falsch, CPU und Display.

Beispielskripte und Anleitungen für ca. eine Stunde Performance und eine Lizenz für die Umsetzung sind dem Handbuch beigelegt.

Ablaufillustration