

Lila-Zoé Krauß

[After her Destruction]

25.5.–28.7.2024

Lila-Zoé Krauß (*1994, Alice Springs, AUS) ist Multimediakünstlerin, Performerin und Musikerin, bekannt auch als L Twills. In ihren Arbeiten nutzt sie Klang als Ausgangspunkt, um Geschichten zu erzählen. Ihre multimedialen Inszenierungen beschäftigen sich mit dem Verhältnis von Wahrnehmung, Körper und Technologie. Dabei untersucht die Künstlerin die Konstruktion von Normativität in kapitalistischen Gesellschaften und deren Auswirkungen auf die psychische Gesundheit.

Im Kunsthaus Hamburg feiert das Musik- und Opernprojekt [After her Destruction] als Ausstellung Premiere. Das audiovisuelle Werk basiert auf einer mehrjährigen Recherche zu Erinnerung und Klang sowie einer intensiven Auseinandersetzung mit der persönlichen Biografie. Eigens für die Halle des Kunsthauses hat die in Hamburg aufgewachsene und zurzeit in Wien lebende Künstlerin das umfassende Projekt für die Dauer von neun Wochen in eine theatrale Installation transformiert. Das Publikum wird durch eine einstündige Inszenierung geleitet, deren Licht, Sound und Bild dramaturgisch aufeinander abgestimmt sind, sodass der Raum zur immersiven Bühne wird. Musikalisch verbinden sich elektroakustische Klänge und ausdrucksstarker Gesang zu dichten Avant-Pop-Kompositionen.

Im Mittelpunkt der Erzählung steht die Protagonistin Girl, die in einer dystopischen Gegenwart aufwächst. Sie lebt mit ihrer Mutter MOW (Manic Old Woman) in prekären Verhältnissen in einem Hochhaus am Rande einer deutschen Großstadt. Aufgrund ihrer grenzenlosen Fantasie vermuten Nachbar*innen eine Mutation in Girls Gehirn. Daraufhin beschließt sie, selbst herauszufinden, ob etwas mit ihr nicht stimmt. Mithilfe der Computersoftware *The Art of Mind*, welche Digitales, Analoges und Girls Traumwelten miteinander verschmelzen lässt, begibt sie sich auf eine Reise durch ihren Verstand.

Die Programmierung von *The Art of Mind* basiert auf der Methode des luziden Traums. Es transportiert Girl an Orte ihrer Erinnerung, die als Träume oder Halluzinationen konfiguriert werden. Darin begegnet sie verschiedenen Figuren wie der Mysterious Lady Without Name, deren Liebhaberin, dem Fortune Teller, der durch die Zeit reist, einer Tänzerin, einem Monster, ihrer Mutter MOW und dem Chor der Mutanten. Das Spiel mit Wahrnehmung wird zum wesentlichen Bestandteil der Erzählung. In fragmentarischen Dialogen entfaltet sich ein Geflecht aus Metaphern und Symbolen um die Themenkomplexe Normalität und Mutation, Schönheit und Begehren. Die Figuren demonstrieren unterschiedliche Umgangsweisen mit der Erfahrung, gesellschaftlichen Normen nicht zu entsprechen und diese nicht erfüllen zu wollen. Dabei wird das Spannungsfeld von Fremdzuschreibung und Selbstbeschreibung zum Verhandlungsort für Autonomie und Freiheit. „Do you even know the story about Girl, Girl?“, fragt der Fortune Teller und verweist so darauf, dass Narrative konstruiert und veränderbar sind: „Mutare; it means to change. You know, some people are afraid of change.“ Mit jedem Traum scheinen das Programm und Girls Verstand sich mehr und mehr miteinander zu verweben, bis kaum mehr erkennbar ist, wer die Reise steuert. Girls Versuch, ihre vermeintliche Mutation zu verstehen, entpuppt sich als Suche nach Identifikationsmöglichkeiten in einer patriarchal-kapitalistischen Gesellschaft, in der durch Klassismus, Rassismus und Misogynie Gewalt entsteht.

Als zentrales Mittel zur Veränderung begreift Lila-Zoé Krauß das Verlernen dessen, was wir als normal verstehen. [After her Destruction] hinterfragt konventionelle Wertvorstellungen und Realitätswahrnehmungen. Gesellschaftlich verankerte Narrative in Bezug auf Klasse, Geschlecht und Herkunft werden auf den Prüfstand gestellt. Die Figuren, denen Girl begegnet, haben trotz ihrer Ausgrenzung einen Weg gefunden, sich von repressiven Zwängen zu befreien. Ihr Sein stellt gesellschaftliche Normen in Frage und setzt ihnen eigene Erzählungen entgegen. Als komplexe Verflechtung sozialer, ökonomischer und sexueller Sphären wird Gender zu einem spielerischen Erfahrungsraum, um alternative Handlungsmöglichkeiten zu erkunden.