



VIDEO WORKS

Künstlerisches Arbeiten im
Medium des bewegten Bildes



30:01:20 - 01:03:20

KUBUS. Situation Kunst (für Max Imdahl) Bochum



VIDEO

WORKS works

**Künstlerisches Arbeiten im
Medium des bewegten Bildes**

Eine Ausstellung kuratiert von Studierenden des Kunstgeschichtlichen Instituts der Ruhr-Universität Bochum unter der Leitung von Jun. Prof. Dr. Annette Urban und Mitwirkung von Reinhard Buskies (Kunstverein Bochum):

Martin Adler, Eva Antunes, Emmanuel Giagtzoglou, Jingyun Gong,
Jaebong Jung, Lorenza Kaib, Jennifer Kauert, Julia Kersting,
Vilma Klingaite, Tim Kollande, Julia Koop, Aldina Okeric, Sophie Ribbe.

BETEILIGTE KÜNSTLER*INNEN:

Ulu Braun & Roland Rauschmeier (BitteBittaJaJa)

Nadja Buttendorf

Caitlin Craggs

Bastian Hoffmann

Jan.Bot (Pablo Núñez Palma)

Ida Kammerloch

Ji Su Kang-Gatto

Maryna Makarenko

Cornelius Mücke

Róbert Olawuyi

Stefan & Benjamin Ramírez Pérez

Meike Redeker

Johanna Reich

Deniz Saridas

Walter Solon

Anna Westphal

Ina Wudtke

JAN.BOT
(PABLO NUÑEZ PALMA)

5

NADJA BUTTENDORF

2

STEFAN & BENJAMIN
RAMÍREZ PÉREZ

11

JOHANNA REICH
MARYNA MAKARENKO

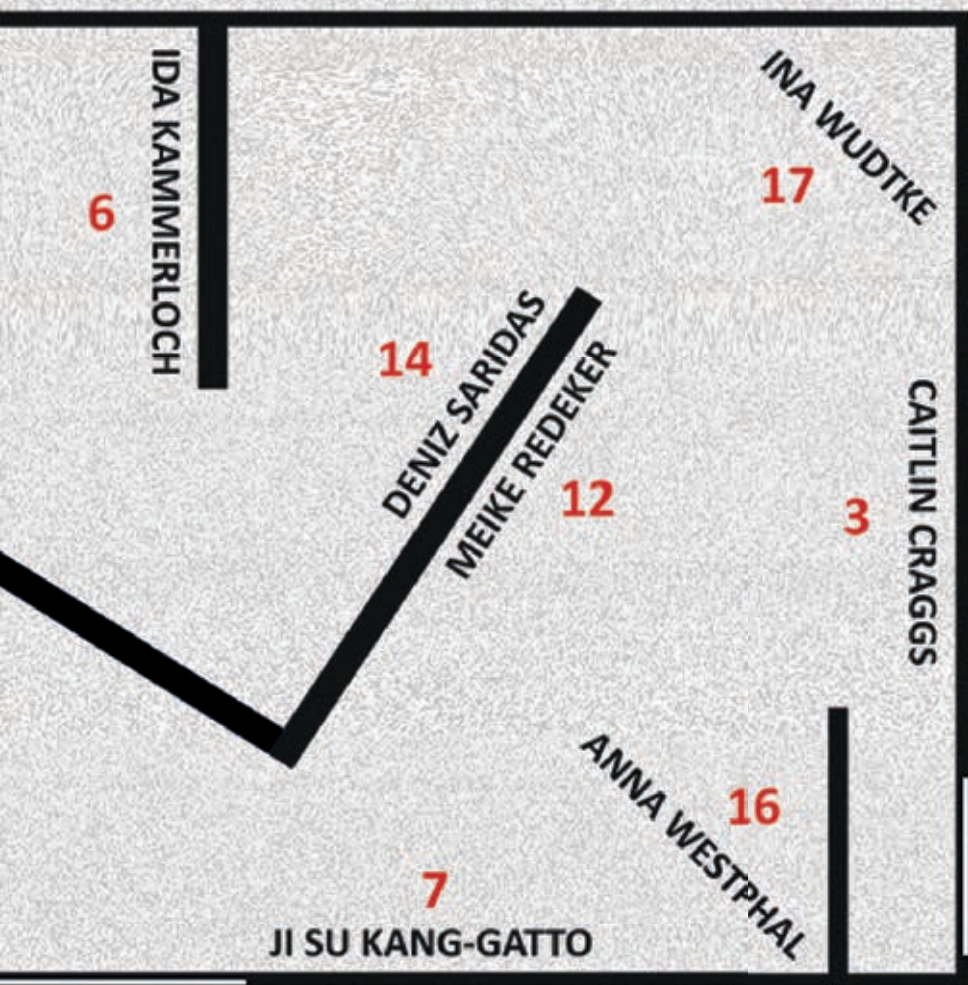
13

8

BASTIAN
HOFFMANN

4

1
ULU BRAUN & ROLAND
RAUSCHMEIER (BitteBitteJaJa)



Einleitung

Video Works –

Künstlerisches Arbeiten im Medium des zeitgenössischen Bewegtbildes

Die Bezeichnungen ‚künstlerische Arbeit‘ und auch ‚Videoarbeit‘ haben im Kontext zeitgenössischer Kunst die Rede vom Kunstwerk abgelöst. Dieses wird so nicht nur als Resultat einer künstlerischen Tätigkeit vorgestellt, sondern explizit als ein Produkt von Arbeit klassifiziert. Den mehrdeutigen Begriff aufgreifend, steht im Zentrum der Ausstellung die Frage danach, inwiefern der künstlerische Umgang mit Bewegtbildern als Arbeiten reflektiert oder anschaulich wird und welche speziellen Verfahrensweisen die dabei verwendeten Medien einbringen. Dabei lässt sich beobachten, dass Video und Film im Zuge der Digitalisierung ineinander übergegangen sind: Formen der Produktion sowie Wege der Distribution und Rezeption haben sich durch leistungsfähige Kameras selbst in Handys und nutzerfreundliche Bearbeitungssoftware, durch die digitale Vernetzung und ihre visuelle Kultur angenähert. Angesichts dieser aktuell relevanten Entwicklungen liegt ein Schwerpunkt der Ausstellung darauf, in welcher Weise Künstler*innen ihre Tätigkeit in Bezug zu solchen alltagskulturellen und kommerzialisierten Medienpraktiken sowie zu gesellschaftlichen Produktionsformen setzen.

Schließlich sorgen das Aufweichen bisheriger Beschäftigungsmodelle, das Verschmelzen von Arbeit und Freizeit sowie technische Innovationen dafür, dass das Thema Arbeit in Diskussionen um gesellschaftliche Veränderungen eine herausragende Stellung besitzt. ‚Kreativität‘ ist zum Schlagwort für ein postindustrielles Subjekt geworden, das sich hinsichtlich seiner intellektuellen und selbstorganisierenden Fähigkeiten sowie seines ästhetisierten Lebensstils an der Figur des Künstlers orientiert. In *A Portrait of the Artist as a Worker (RMX)* artikuliert **Ina Wudtke** als Clownin verkleidet die Spannung zwischen den Erwartungen des Kunstbetriebs an die Künstlerin als multipotente Kulturschaffende und ihren prekären Existenzbedingungen. Zugleich führt sie mit der tragisch-komischen Figur den Zwiespalt vor Augen, in dem selbst ihre künstlerische Kritik von den beanstandeten Strukturen profitabel vereinnahmt wird.

Bastian Hoffmann unterläuft zunächst das Konzept des kritisch-intellektuellen und von Theorie-Diskursen angetriebenen Künstlers und führt handwerkliches Können vor. Indem er seinen Arbeitsplatz zerlegt und in Papier umwandelt, stellt er sich selbstironisch als Variante des Do-It-Yourselfers dar, der in Online-Videoportalen derzeit eine Renaissance erfährt und handwerkliche Beschäftigungen

medienwirksam reaktiviert. Hoffmanns Handlungsanweisung im Format des DIY-Tutorials steht für eine Kultur, in der sich Wissen, Können und Arbeit unter dem Einfluss von (Medien-)Technologien verschoben haben, während paradoxerweise das Bedürfnis nach Hand- und Selbstgemachtem neue Bedeutung gewinnt. Durch ihre monatliche Veröffentlichung auf YouTube reihen sich die Videos aus **Ji Su Kang-Gattos** Serie *Identities and Recipes* direkt in die dort prominenten Sparten Lifestyle und Kochen ein. Sie hinterfragen die vertraute Ikonographie jedoch durch provokante Anspielungen auf kulturelle Klischees und die weibliche Besetzung der dargebotenen Tätigkeit des Kochens.

Dass auch das Atelier als vormaliger Produktionsort des Künstler-Individuums einem Wandel unterliegt, verdeutlichen die Beiträge von **Anna Westphal** und **Cornelius Mücke**. Während Mückes Video *Studio Visit* die Zerstreuung durch digitale Technologien als Heimsuchung des Künstlers darstellt, stehen Westphals Videoperformances in einer Tradition mit Bruce Naumans Diktum „Art is what an artist does.“ Ihre streng regulierten Aufführungen alltäglich-monotoner Handlungen unterlaufen nicht nur konventionelle Erwartungen von kreativer Produktivität, sondern zeigen die zur Inspirationsquelle stilisierte Nicht-Arbeit der Künstlerin in all ihrer Banalität.

Ist das Wissen um Produktionsverfahren in Film oder Video zwar implizit in allen Werken Thema, werden damit verbundene Techniken und Prozesse im ‚Making Of‘ anschaulich. Durch das Sichtbarmachen der arbeitsteiligen Produktion am Set von Musikvideo-Drehs bzw. im Fernsehstudio schließen **Stefan und Benjamin Ramirez Pérez** an das seit den 1960er Jahren für den Spielfilm tradierte Format an. Dessen Mehrdeutigkeit zwischen Inszenierung und Darstellung kreativer Arbeit gerät dabei an die Grenze zum ‚Faking Of‘, das **Walter Solon** mit Hollywood an seinen genuinen Schauplatz zurückführt. **Maryna Makarenko** und **Nadja Buttendorf** setzen neben dem Studio und dem Sendeplatz der YouTuberin digitale Techniken der Postproduktion ins Bild. Die radikal vereinfachten Bearbeitungsschritte einer für User*innen zugänglichen Computer-Software sind hier die Bedingung eines künstlerischen Arbeitens in Eigenregie, das Buttendorfs Doppelrolle als Produzentin und Darstellerin humorvoll vorführt.

Die kollaborativen Möglichkeiten von Computeranwendungen für Video lotet das Künstlerduo **Ulu Braun & Roland Rauschmeier** aus, indem sie an das Spiel *Cadavre Exquis* der Surrealisten anknüpfen. Während der Entstehungsprozess mittels der Software teilweise automatisiert werden kann, bleiben die Auswahl von Material und die kleinteilige Bearbeitung der Collagen letztendlich in der

Hand der Künstler. Dagegen basieren das Sortieren, Auswählen und Editieren von filmischem Archiv-Material beim sogenannten **Jan.Bot** vollständig auf der Berechnung durch Algorithmen, was die Potenziale künstlicher Intelligenz in ein spannungreiches Verhältnis zu künstlerischen Verknüpfungsleistungen setzt. Durch die Interaktion von Gesichtserkennungssoftware mit dem Formen von Ton bringt **Johanna Reichs** *Face Detection* zusätzlich Fragen nach der Bestimmung des Menschlichen – als grundlegendes Abbildungsvermögen wie auch als äußere Identität – und seiner technologischen Überwachung ins Spiel. **Róbert Olawuyi** konfrontiert die kaleidoskopartige Modulation des digitalen Videos selbst mit einem zugespitzten Bild des Handlungsspielraums des Einzelnen. Die interaktive Video-Installation von **Deniz Saridas** verwandelt den Ausstellungsraum in einen performativen Ort der Aufführung, indem die Bewegungen der Betrachter*innen in den Kreislauf von Aufzeichnung und Live-Projektion eingespeist werden.

Die Arbeiten von **Meike Redeker**, **Caitlin Craggs** und **Ida Kammerloch** entfalten das Zusammenspiel menschlicher und technischer Akteur*innen, von Körpern, Bildern und Sound, als Befragung des weiblichen (Künstler-)Subjekts. Vergleichbar mit früher Videokunst wählt Redeker ein mit dem Körper verbundenes, aktionistisches Operieren mit der Kamera. Kammerloch hingegen projiziert zeitgenössische Bildrecherche durch Überblendung und Collagen auf sich, während Craggs papierne Cut-Outs ihrer Hand ins Video integriert und über Trick-Verfahren und Sound ein Spiel mit der Materialität von Körpern betreibt. Sie variiert dabei wie auch Redeker mit Kindheitserinnerungen einen Grund-Topos für den Ursprung des Künstler(in)-Werdens.

Die spezifischen Möglichkeiten heutigen künstlerischen Arbeitens mit Bewegtbildern manifestieren sich nicht zuletzt in den vielfältigen Werkformen, die von Beamerprojektionen über skulpturale Würfelmonitore und eine Bildschirminstallation bis hin zum interaktiven Tablet und zu einer Livestream-Performance sowie YouTube-Adaptionen reichen. Daraus ergibt sich ein Ausstellungsparcours, der nicht nur mit der Präsentation von Videokunst im KUBUS eine Neuheit darstellt, sondern auch in der Verhandlung künstlerischer Arbeit gegenwärtiges Terrain beschreitet.

Sophie Ribbe

Livingstone, 2012, 3:02 Min., *Kopernikus*, 2010, 2:53 Min., *Hepburn*, 2010, 2:34 Min., aus der Serie *Cadavres Exquis Vivants*, seit 2007 fortlaufend, alle HD-Video, Farbe, Ton

Im musealen Ausstellungsraum und von den schwarzen Rahmen der hochformatigen Flachbildschirme gerahmt, wirken die Videos wie elektronische Porträts, der klassischen Gemäldegattung nicht unähnlich. Nur sind die zentral abgebildeten anthropomorphen Figuren aus mehrdeutigen menschlichen, tierischen und unbelebten Teilen zusammengesetzt. Der mit Federschmuck und Gesichtsbemalung ausgestaffierte schottische Missionar und koloniale Afrikaforscher Livingstone trägt nebst Eisernem Verdienstkreuz ein als animierte Weltkarte gestaltetes Jackett über seinem Schottenrock. Aus einem mit Computer-Logo versehenen Manuskript rezitiert er einen Vortrag Hans-Georg Gadamer über die Erfahrung von Kunst im Zeitalter der Technik, während mit kurzem Tusch nacheinander Waffen aus seinem Rock fallen und die Rede von Zivilisation und Fortschritt als Gaunerei entlarven.

Cadavres Exquis Vivants ist eine 2007 begonnene fortlaufende Werkserie des Künstlerduos BitteBitteJaJa, bestehend aus Ulu Braun und Roland Rauschmeier. Der Titel lehnt sich an das von den Surrealisten benannte Spiel *Cadavre Exquis* an. Indem Bild- oder Textfragmente an jene der Mitspieler*innen gefügt werden, ohne diese zu kennen, entstehen unvorhergesehene Kombinationen, die im Surrealismus die Integration des Unbewussten und Irrationalen verheißen und die künstlerische Produktion ansatzweise automatisieren.

Sowohl in zeichnerischen und grafischen Collagen als auch in digitalisierten Bewegtbildern greifen Braun und Rauschmeier diese Methode kollaborativen Arbeitens auf. Für die Video-Collagen simulieren sie mittels einer Software verschiedene, im Video übereinander gelegte Schichten. So können sie abwechselnd – und ohne die Auswahl des jeweils anderen zu sehen – Fragmente aus archivierten Filmen, Fernsehdokumentationen, Videoclips und selbstproduziertem Material zusammenfügen. Digitale Bildtechnologien ermöglichen hier zwar teilweise eine Automatisierung des Prozesses. Zugleich sind es aufwendige manuelle Montagen am Computer, die die Versatzstücke unserer alltäglichen Bilderflut in absurd-humoristischen Kompositionen wiederbeleben. Anstelle des andächtigen „Feiertagserlebnisses“, das Gadamer im Video in Erinnerung an das originale Kunstwerk aufruft, eröffnen die *Cadavres Exquis Vivants* vielmehr die Einsicht in eine von ständig produzierten, zirkulierten und bearbeiteten Bildern bestimmte Gegenwart und ihre Widersprüche.

Ulu Braun, geb. 1976, Studium an der Universität für angewandte Kunst Wien und der Filmuniversität Babelsberg, lebt und arbeitet in Berlin.

Roland Rauschmeier, geb. 1974, Studium an der Universität der Künste Wien, lebt und arbeitet in Wien.

Seit 1997 Kollaboration als Künstlerduo BitteBitteJaJa.

Sophie Ribbe

2

Nadja Buttendorf

Robotron – A Tech Opera, 2018-19 (fortlaufend)

Staffel 1 und Pre-Folge, 2018, Webserie, Vorspann, 7 Episoden, Teaser SE02, gesamt 13:40 Min.

Staffel 2, 2019, Webserie, Vorspann, 6 Episoden, Teaser SE03, gesamt 6:40 Min.

VEB? YouTube? Beauty Tutorial? Informatik? *Robotron – A Tech Opera* ist eine Alleskönnerin. Innerhalb des Formats einer Webserie im „early YouTube style“ – so Buttendorf in der Pre-Folge – und ausgehend von der Geschichte des DDR-Kombinats Robotron fächert die Künstlerin in den jeweiligen Folgen eine mehrdimensionale Story auf. Dabei verhandelt die Arbeit nicht nur eine Vielzahl von Vorurteilen und medialen Stereotypen und wirkt diesen somit entgegen, sondern entzieht sich als online frei verfügbare Serie zudem einer kapitalistischen Verwertungslogik des heutigen Kunstmarkts.

Der später in Dresden ansässige Volkseigene Betrieb Kombinat Robotron wurde 1969 gegründet und war bis zu seiner Auflösung und Abwicklung 1990 durch die Treuhand der größte Computerhersteller in der DDR und einer der größten im sozialistischen Osteuropa. Dieser spannungsreichen Geschichte nicht genug, laufen laut Buttendorf an diesem Ort zudem die Fäden der Biografien ihrer eigenen Familie zusammen. Diese (Beziehungs-) Dramen sind eine von vielen inhaltlichen Ebenen, die hier verarbeitet und übereinandergelegt werden: Zwischen den Arbeits- und Lebensumständen in der DDR, Sexismus in den Naturwissenschaften, Slapstick, Feminismus, historischen Fakten, queeren Flirtversuchen und einer Schminkanleitung für das Internetphänomen ‚squiggle eyebrows‘ (ca. August 2017) zur DDR-Zeit agiert Buttendorf nach dem DIY-Prinzip zugleich als

Regisseurin, Produzentin und einzige Darstellerin der Webserie. Vor allem durch die Überlagerung von historischem Material wie Werksfotos mit eigenen Aufnahmen entsteht eine sehr individuelle Perspektive, deren als digitale Seifenoper verpackte Episoden mit Humor und Selbstreferenzialität eine Geschichte schreiben, die eher am Rande der gesellschaftlichen Aufmerksamkeit und großen Geschichtsschreibungen stattfindet, wie Buttendorf feststellt: „*Robotron – A Tech Opera* tells a story that no one cares for anymore“. So stellt sich die Webserie nicht nur der wachsenden zeitlichen Distanz zur ehemals deutsch-deutschen Historie entgegen, sondern leistet wichtige Arbeit bei der nach wie vor nötigen Aufarbeitung und Neubewertung dieses Kapitels und führt uns zurück auf die aktuellen Herausforderungen einer zunehmend technologisierten und internet-basierten Gesellschaft.

Nadja Buttendorf, geb. 1984 in Dresden, Studium an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle (Saale), lebt und arbeitet in Berlin.

Martin Adler

3

Caitlin Craggs

Are you tired of forever?, 2017, Video (Pixilation, Cutouts, Stop-Motion, Motion Control, Live-Action), Farbe, Ton, 6:06 Min.

Henry Selick, amerikanischer Trickfilmspezialist, bezeichnete die Arbeit von Caitlin Craggs im Zuge der Princess Grace Awards 2008 als „wrong and wonderful“. Taucht man ein in ihr sechsminütiges Werk *Are you tired of forever?*, erhält man einen Eindruck davon, was er damit gemeint haben könnte: In ihrem surreal anmutenden Video, in dem der Körper der Protagonistin zwischen Traum und Realität mäandert, bedient sich Craggs verschiedenster Techniken wie Pixilation, Stop-Motion, Live-Action sowie papierner Cut-Outs/Collagen – filmische Trick-techniken und künstlerische Verfahren mit teils langer, bis ins späte 19. Jahrhundert zurückreichender Tradition. Mit starken Farben und intensivem Sound vermittelt Craggs' Video eine multisensorische Erfahrung, wie sie auch große Blockbuster, Werbung und Pornographie gern einsetzen, ohne dabei dieselben,

kommerziellen Ziele zu verfolgen, sondern um Sinne in den Vordergrund zu rücken. So spürt man förmlich auf der eigenen Haut, wie eine kleine Spinne über den Arm der Protagonistin spaziert, oder schmeckt die Orange, die bildfüllend und dennoch unscharf gegessen wird. Genau durch solche Unschärfen stellt sich zugleich der Eindruck des Falschen ein, der die Betrachter*innen z.B. glauben lässt, das Eingefangene sei noch nicht bereit abgebildet zu werden, und der so die Gemachtheit der Bilder ausstellt.

Daneben fließen ganz persönliche Erfahrungen in das Werk ein: Eine Erzählstimme berichtet von Kindheitsträumen, vom Stapeln von Kartons, das jedoch nie zu enden scheint und einen Zyklus von Vergnügen und Verzweiflung durch nie endende Arbeit erzeugt. Stimmen überlagern sich, der Kindheitstraum wird zur Sisyphusarbeit der Künstlerin, die sich in Sprachen und Aufgaben verliert. Was bleibt, ist die titelgebende Frage, ob diese treibende Ewigkeit nicht auch ermüdend sein kann. Kommunikation und Arbeit, künstlerische und berufliche, verwandeln sich in ein multimediales Happening voller Zufälle, Spaß und irreführender, schräger Momente – eben „wrong and wonderful“.

Caitlin Craggs, geb. 1987 in Minneapolis, Studium u.a. am California Institute of the Arts, Valencia, CA, lebt und arbeitet in Brooklyn, New York.

Tim Kollande

4

Bastian Hoffmann

how to turn your workplace into a sheet of paper, 2018, Video, Farbe, Ton, 5:52 Min.
gravel pile, 2016, Video, Farbe, Ton, 4:33 Min.
permanent puddle, 2014, Video, Farbe, Ton, 4:36 Min.

Mit ruhiger und deutlicher Stimme erklärt uns Bastian Hoffmann zunächst, welche Materialien wir benötigen, um aus unserem Arbeitsplatz handgeschöpftes Papier herzustellen. Überblickende Kameraeinstellungen lassen uns den darauffolgenden Prozess leicht nachvollziehen. Es wird Englisch gesprochen, damit jeder Zuschauende folgen kann. Nachdem einzelne Arbeitsschritte, wie das Zerkleinern von Tisch und Stuhl, erklärt wurden, folgen Zeitrafferaufnahmen der Durchfüh-

zung durch den Künstler, welche mit stimmungsvoller Musik untermalt werden. Im Betrachten der Arbeit wird schnell klar: diese Form von Video orientiert sich am populären Phänomen des Video-Tutorials. Auch in weiteren Charakteristika führt uns der Künstler die Konventionen dieser gängigen Methode, praktisches Können schnell und einfach zu vermitteln, vor Augen. Für die zwischenzeitlich eingespielte Musik verwendet er GEMA-freie Tracks, welche speziell für Tutorials produziert werden. Am Ende verabschiedet sich Hoffmann wie der Besitzer eines Tutorial-Channels auf YouTube mit der Floskel „See you next time!“ von seinen Zuschauer*innen. Damit verweist er indirekt auf weitere Arbeiten seiner *how to*-Serie, in welchen er beispielsweise zeigt, wie man eine permanente Pfütze oder einen Haufen Steine modelliert.

Das von Hoffmann vermittelte Können zählt allerdings nicht zu den geläufigen Dingen, welche Rezipient*innen zuhause ausprobieren würden und steht damit in Kontrast zum massenmedialen Gebrauch des Tutorials. Die Präsentation in einem Ausstellungsraum verstärkt diesen Aspekt. Zudem stellt sich bei der hier gezeigten Arbeit die Frage, wer heute, in Zeiten digitaler Informationsübermittlung, überhaupt noch Papier benötigt, geschweige denn sich den Aufwand macht, dieses auch noch von Hand zu schöpfen. Mit seiner Arbeit führt Hoffmann in einer humorvollen Persiflage auf den inflationären Gebrauch dieser aktuellen Form von Wissensvermittlung über die sozialen Medien das gesamte Phänomen ad absurdum. Darin steckt ebenfalls eine ironische Verschränkung mit einer teils kruden DIY-Kultur, die sich mit dem Upcycling einen grünen Anstrich gibt oder der Konsumkultur eine nostalgische handgemachte Alternative entgegensetzt.

In der Nutzung des Formats eines Video-Tutorials sehen wir den Künstler selbst in Aktion und gleichzeitig als Teil seines Werks. Hoffmann zerstört seinen Schreibtisch, Symbol geistiger Tätigkeiten. Dieser Arbeitsschritt ist wiederum Teil der Vermittlung seines praktischen Könnens. Geistige wird hier zu körperlicher Arbeit, und seine künstlerische Tätigkeit besteht im Zerstören eines gängigen Arbeitsplatzes. Ergebnis der Prozedur ist eine einzige Seite des anachronistischen Mediums Papier. Dieses steht in einem absurden Verhältnis zu Hoffmanns Aufwand und ironisiert demnach sowohl sein praktisches Können als auch die Vermittlung dessen. In diesem Vorgang wird die verbreitete Haltung, dass die Arbeit von Künstler*innen keine ‚richtige‘ Arbeit sei, auf subtile Weise kommentiert. Indem Hoffmann ‚sein Wissen‘ vermittelt und wir an seinem Arbeitsprozess teilhaben, wird das künstlerische Arbeiten jedoch nur scheinbar entmystifiziert. Der Weg zu diesem Endprodukt, seine Arbeit ‚behind the scenes‘, wird ausgespart.

Bastian Hoffmann, geb. 1983 in Frankfurt am Main, Studium an der Kunstakademie Düsseldorf und der Kunsthochschule für Medien Köln, lebt und arbeitet in Köln.

Julia Kersting

Jan.Bot, seit 2018 fortlaufend, Algorithmus, <https://www.jan.bot/about>

Jan.Bot ist kein Kunstwerk; Jan.Bot ist ein Künstler. So versteht ihn zumindest der Filmemacher Pablo Núñez Palma, der dieses Projekt auf Initiative des EYE Filmmuseum Amsterdam gemeinsam mit Bram Loogman ins Leben rief. Ihm zufolge ist Jan. Bot als körperloses, schaffendes Subjekt anzusehen – der erste angestellte Roboter des Filmmuseums. Die kurzen Videos, die dieser aus gemeinfreiem Material und Informationen erstellt und selbstständig auf der Homepage und in Sozialen Netzwerken veröffentlicht, laden dazu ein, Urheberrecht und Autorschaft, nicht nur in der Kunst, sowie den Kunstbegriff überhaupt zu diskutieren. Ist Kunst noch solche, wenn sie nicht vom Menschen erdacht und erschaffen wurde, sondern von einem Computerprogramm, das einem Algorithmus folgt, sich wiederkehrenden Aufgaben widmet und auf direkte, soziale Kommunikation mit dem Menschen nicht angewiesen zu sein scheint?

Grundlage der Videos bildet die *Bits & Pieces*-Sammlung des EYE Filmmuseum, die seit 1989 erstellt wurde. Darin sammeln Kuratorinnen und Kuratoren unidentifizierte Fragmente historischer Filme. Sie liefern Jan.Bot sein Material, frei von Urheberrechten. Mit Hilfe eines KI-Algorithmus wertet Jan.Bot parallel Anfragen bei Online-Suchmaschinen aus und ermittelt tagesaktuelle Themen, die in sozialen Medien diskutiert werden. Als Beispiel: Als Elon Musk im November 2019 den Tesla Cybertruck vorstellte, suchte Jan.Bot aus der Sammlung anhand formalistischer Kriterien Clips heraus, die Fahrzeuge zeigen. Bei weniger eindeutigen Themen greift der Bot auf assoziierte Begriffe zurück – im Zuge der Impeachment Hearings Donald Trumps waren dies u. a. ‚face disguise‘ oder ‚jail‘.

Durch seine menschlichen Macher wurde dem Algorithmus ein Sortiment aus filmkompositorischen Ideen angelernt – so entstehen kurze Clips mit Rhythmik und Schnitten, die den Betrachter*innen vertraut erscheinen, ergänzt durch Zwischentitel, die seit dem Tonfilm eigentlich veraltet sind. Diese Zwischentitel wirken mitunter unfreiwillig komisch, da sie die online zirkulierenden Themen, Headlines und Hashtags – aktuelle Fußballergebnisse, Wahlen oder die Ehen Prominenter betreffend – ähnlich der automatischen Poesie der Surrealisten rekombinieren und so die Lesart der montierten Filmszenen steuern. Da fertige Clips von Jan.Bot selbst auf der Homepage und über soziale Medien verbreitet werden, heißt das, dass sich auch die Distribution der Medieninhalte hier verselbstständigt und die digitalisierte Filmsammlung ihre Archivmasse zu neuem Leben erweckt.

Pablo Núñez Palma, geb. 1984 in Chile, Studium u.a. an der Universität Amsterdam.

Tim Kollande

Resusci Anne, 2019, HD-Video und Begleitheft, Farbe, Ton, 7 Min.

Kammerlochs Arbeit befindet sich in einem Schwebезustand zwischen Inszenierung und Selbstdokumentation. Lebende Hauptakteurin ist die Künstlerin selbst. Zu sehen ist sie in ihrem Atelier – etwa wenn sie mit Projektionen arbeitet, die maskenhaft ihr Gesicht bedecken, ihre Hände oft freilassen und als Akteure betonen, und sie in anderen Sequenzen Teil des Hintergrundes ist, auf den projiziert wird. Kammerloch performt im beziehungsweise für das Videobild, legt eine Folie mit Fotografien einer Puppe auf sich, verwendet eine Sheet Mask, hält sich eine Tonmaske vor das Gesicht und eine weitere aus Gummi vor die Videokamera, zeigt sich mit Blumen in einem ovalen Bildausschnitt, der sich auf die an Grabsteinen angebrachten Foto-Medaillons bezieht. Die Künstlerin schichtet Ebenen von Realität(en), die in Bewegung sind, sich teilweise überlagern und Assoziationsräume eröffnen. Dabei flicht Kammerloch immer wieder Bruchstücke zweier spezifischer Geschichten ein.

Im Titel bereits angedeutet ist der Bezug zur standardisierten Reanimationspuppe Resusci Anne, im Englischen Rescue Annie. Den Vorgang des Reanimierens stellt Kammerloch nach, indem sie ihn eher als Geste auf weichem gelben Stoff mit einem halbedelsteinbesetzten Ring am Finger ausführt. Später streicht sie beinahe liebevoll über blaues, faltiges Textilgewebe. Seit ihrer Entwicklung 1960 weltweit in der Ersten Hilfe zum Erlernen und Trainieren der Herz-Lungen-Wiederbelebung eingesetzt, ist das Gesicht dieser funktionalen Puppe dem der L'inconnue de la Seine, der Unbekannten aus der Seine, nachempfunden, die 1880 in Paris erkrankte und um deren vermuteten Selbstmord sich viele Geschichten ranken. Ihre Totenmaske fand sich nach 1900 in vielen Wohnungen von Künstler*innen und Literatur*innen, und sie beeinflusste unter anderem Rainer Maria Rilke und Max Frisch. Ein weiterer narrativer Faden von Kammerlochs Arbeit ist der bislang ungeklärte Tod von Ekaterina Karaglanova, einer russischen Bloggerin und Instagramerin sowie angehenden Ärztin, welche im Sommer 2019 in ihrem Koffer leblos aufgefunden wurde. Kammerlochs Annäherung an die L'inconnue de la Seine und die Reanimationspuppe ist als Prozess im Film präsent. Immer wieder tauchen Bildschirmabfilmungen von ihrer Internetrecherche auf: via Google Street View, wo sie dem Auffindungsort des ertrunkenen Mädchens nachspürt, oder auf ebay, wo sie schließlich Rescue Annie für ihren Film bestellte. Den Warencharakter der Puppe sowie der Maske der L'inconnue greift sie darüber hinaus in mehreren

Unboxing-Sequenzen auf. Zur Videoarbeit gehört eine achtseitige Broschüre, die einem Handbuch ähnelt, ohne tatsächlich Anleitungen zu geben. Darin vermischen sich Diagramme zur Ersten Hilfe, Informationen zur verstorbenen Travel Bloggerin und zur Unbekannten aus der Seine, die Zusammenhänge bleiben jedoch offen. Gemeinsam ist beiden Figuren eine Mythologisierung, die zu so unterschiedlichen Zeiten auf überraschend ähnlichen und miteinander verknüpften bildlich-medialen Strategien beruht.

Ida Kammerloch, geb. 1991, Studium an der Hochschule der Bildenden Künste Saar, lebt und arbeitet in Saarbrücken und Moskau.

Lorenza Kaib

7

Ji Su Kang-Gatto

How to make Bulgogi, 2018, Video, Farbe, Ton, 5:08 Min., *How to cook Eomuktang*, 2019, Video, Farbe, Ton, 5:50 Min., aus der YouTube-Serie *Identities and Recipes*, 2018/19, zwei Ipad's mit Silikonhülle

Identities and Recipes ist eine YouTube-Serie, die aus 24 in monatlicher Folge veröffentlichten Kurzvideos besteht. Jedes von ihnen ist einem typisch koreanischen Gericht gewidmet. Wie die gleichlautenden, seriellen Titel *How to make/cook ...* verraten, lehnen sie sich vom kulinarischen Inhalt und der auf einzelne Arbeitsschritte zugeschnittenen Form her an gängige Web-Koch-Tutorials an. Einzelne Beispiele aus dieser Serie werden zusätzlich zur Online-Distribution in Ausstellungen auf einem Ipad gezeigt, das ein eigenes skulpturales Gewicht erhält. Denn Ji Su Kang-Gatto fertigt für die Ipad's spezielle Silikonhüllen an, die spezifisch für das jeweilige Video sind und in engem Verhältnis zu dessen Inhalt stehen. Generell schon lässt sich die Textur der Silikonhülle mit der Konsistenz und Farbigkeit mancher Zutaten und Lebensmittel vergleichen. Zudem mischt die Künstlerin kleine skulpturale und figürliche Elemente in ihre Koch-Clips und nimmt so auf die körperlich anmutende Hülle Bezug.

Wie bei Kochvideos üblich, wählt auch Ji Su Kang-Gatto neben Rückenansichten oft enge Bildausschnitte, die auf die einzelnen Handgriffe der Zubereitung fokussieren und die Arbeit des Kochens mitunter meditativ zelebrieren, wie man es schon klischeehaft von asiatischer Kochkunst erwartet. Zugleich tritt die Künstlerin als Kochende auf, setzt sich selbst und ihren Körper in Szene. In *How to make Bulgogi* liegt sie in der ersten Szene ganz in Schwarz gekleidet mit bloßen Händen und Füßen auf der Anrichte der offenen Küche, während im Hintergrund das Schneiden mit einem Messer und das spätere Brutzeln des BBQ in der Pfanne zu hören sind. In dem gegen Ende erneut auftauchenden Bild fungiert die Künstlerin als Uhr, wenn sich ihre Augen durch einen Stopptrick wie mechanisch öffnen und schließen. Sorgfältig richtet sie schließlich eine kleine Portion des gebratenen Fleisches in einer rosa Silikonhand an, die ihren zuvor gezeigten Unterarm ersetzt. Die Prothese erinnert an die fleißige Hand der Köchin und Künstlerin, wird durch das dekorative Arrangement des Essens jedoch auch zum Sinnbild kultureller und geschlechtlicher Klischees.

Während frühe Videokünstlerinnen Kochen und Haushalt als Inbegriff unentlohnter Reproduktionsarbeit thematisierten, macht sich Ji Su Kang-Gatto sowohl die YouTube-Kultur als auch die koreanische Küche zunutze, um ihre eigene Identität und kulturelle Verwurzelung zu reflektieren. Doch scheinen dabei immer wieder Analogien zwischen dem dekorativen Essen und dem schön dargebotenen weiblichen Körper auf, die sexistische Implikationen sowohl in Szene setzen als auch offenlegen.

Ji Su Kang-Gatto, geb. 1989 in Seoul, Studium an der Kunstakademie Düsseldorf, lebt und arbeitet in Düsseldorf.

Jingyun Gong

Play Ground, 2014/2018, Zwei-Kanal-Installation, HD-Video, Farbe, Ton, 21:15 Min.

Im Fokus der Videoinstallation *Play Ground* der ukrainischen Künstlerin Maryna Makarenko steht die Wechselbeziehung von Landschaft und deren physischer wie virtueller Bearbeitung. Angeregt durch die Berg- und Tagebaulandschaften der Ostukraine zeigt der ursprüngliche, ca. fünfminütige Loop digital erzeugte Halden, in welchen identische Arbeiterinnen mit Schutzhelm und in roten Overalls, verkörpert von der Künstlerin, mittels Bergbauhämmer Klänge erzeugen. Diese künstlichen Klone handeln indes autark, sodass sich ihre verschiedenen Rhythmen und das sukzessive Einsetzen diverser Hämmer trotz deren jeweiliger Monotonie zur polyphonen, tragenden Stimme des Videos formieren.

In der für unsere Ausstellung weiterentwickelten Zweikanal-Großprojektion erweitert die Videokünstlerin den kurzen Loop um eine zweite Geröll- und Fels-Szenarie: Diese durchschreitet sie nun als einsame Gestalt wieder in Rot, um schließlich das ebenso rote Tuch in ihrer Hand wie eine Fahne aufzupflanzen und in der Landschaft zu drapieren. Das Panoramaformat bringt die beeindruckenden kargen Felsen besonders zur Geltung, wobei Makarenko mithilfe der Doppelprojektion z.B. die Totale der Schlucht mit sinnlich-taktilen Details des flatternden Stoffs verbindet. Auch die Bergbauszene mit ihrer Klangperformance fügt sich hier über teils motivische, teils farblich-ästhetische Parallelen ein. Zugleich stellt die Künstlerin ihre Performance im Himalaya-Gebirge in einer Studioszene vor einem Green Screen nach, wobei Lichtstative als Fahnenhalter fungieren, der gesamte Hintergrund, der später hinzugerechnet wird, aber noch fehlt. Gegenüber den unwirklichen computergenerierten Bergbau-Halden treten damit die reale Gebirgslandschaft und die nackte Fläche ihrer medialen Herstellung auseinander, die Figur und Grund beliebig zu kombinieren erlaubt. So stellen sich Analogien zwischen den Schichten der digitalen Bildbearbeitung und denen abgetragener Erdmasse her, die auf instabile Territorien hindeuten. Im Voice-Over wird das Grün des Studiohintergrunds ausdrücklich als Raum möglicher, noch ungeschriebener Geschichte(n) bezeichnet, was sich implizit auf die nicht nur vom Bergbau, sondern auch von der russischen Annexion und den kriegerischen Auseinandersetzungen umgewälzten ukrainischen Landstriche beziehen lässt.

Maryna Makarenko, geb. 1990 in der Ukraine, Studium an der Universität der Künste Berlin und dem Institute of Journalism an der National University of Kyiv Kiew, lebt und arbeitet in Berlin.

Jennifer Kristina Kauert

studio visit, 2017, HD-Video, Farbe, Ton, 12:17 Min. (Screening am 12.02.2020)

Wie gehe ich mit dem Internet um, inwiefern beeinflussen digitale Technologien und Geräte mein tägliches Leben und meine Wahrnehmung der Welt? Diese Fragen stellte sich Cornelius Mücke zunehmend selbst, und sie sind auch der Ausgangspunkt für seinen narrativen Kurzfilm *studio visit*. Der Protagonist des Films ist Dave, gespielt von Mücke, der sich in seinem Atelier aufhält. Durch die an Daves linkem Arm befestigte Kamera nehmen die Betrachter*innen dessen Position ein, was an die Blickführung aus Computerspielen – insbesondere sogenannten Ego-Shootern – erinnert.

Zunächst sieht es so aus, als wäre Dave bei der Arbeit – oder vielmehr dabei, sich davon abzulenken: Er denkt nach, tippt auf der Computertastatur, schaut immer wieder auf sein Handy, raucht, liest in einem Buch. Nach einem Nickerchen scheint sich jedoch etwas Grundsätzliches verändert zu haben: Dave ist nicht mehr allein. „Hallo Dave. Schön, dass wir uns endlich begegnen. Jeden Tag bin ich an deiner Seite und doch hatten wir noch nicht die Gelegenheit uns vorzustellen...“ Ein immer größer werdender, aus seinem Smartphone heraustretender schwebender Mund spricht zu ihm, erteilt ihm Befehle. Die zuvor alltägliche Handhabung seines Mobiltelefons ist nun mysteriös und unheimlich, der eingebaute Sprachassistent scheint ein Eigenleben entwickelt zu haben. Mücke zufolge steht der sprechende Mund in *studio visit* für die sichtbar gewordene künstliche Intelligenz, welche den Protagonisten heimsucht und diesen für seinen achtlosen Umgang mit digitalen Technologien, die ihm als bequeme Möglichkeiten der Zerstreuung dienen, straft.

Im Kurzfilm sind verschiedene Aspekte künstlerischen Arbeitens miteinander verschränkt: das Atelier als Ort künstlerischen Schaffens, die Bedeutung von Recherche für den künstlerischen Arbeitsmodus sowie Selbstdokumentation (wenn auch fiktiv). Neben dem medienkonsumkritischen Aspekt der Arbeit wird darin auch der kreative Prozess thematisiert beziehungsweise das, was ihn unterbrechen kann oder ihn verhindert. Mücke überführt den Topos der künstlerischen Schaffenskrise ins 21. Jahrhundert: Statt der Angst vor dem unbeschriebenen Blatt oder der noch weißen Leinwand wird sie durch das Prokrastinieren mithilfe von Technologien versinnbildlicht. Der ‚*Studio Visit*‘ – der tradierte Besuch im Atelier, um dem Künstler bei der Arbeit zuzusehen – wird zu einer Heimsuchung durch ein zweites digitales Ich.

Cornelius Mücke, geb. 1990 in Regensburg, Studium der Fotografie an der Folkwang Universität der Künste, Essen, lebt und arbeitet in Köln.

Lorenza Kaib

10

Róbert Olawuyi

Freedom is, Video, Farbe, Ton, 4:14 Min. (Screening am 12.02.2020)

Im engen Bildausschnitt greift eine Hand nach einem Schlüssel auf dem Tisch, auf dem noch eine Sonnenbrille, ein Lautsprecher und ein Kuvert liegen. Aus dem Augenwinkel sind eine Tasche, ein Rucksack sowie Materialien zu erkennen, die einen Atelierraum vermuten lassen. Die Kamera heftet sich an die Fersen des vorwiegend von hinten zu sehenden Protagonisten, dargestellt vom Künstler selbst, der die Wohnung verlässt und das Treppenhaus eines Wohnhauses hinabsteigt. Der Flur erscheint meist im hellen Tageslicht, während eine dünne schwarze Linie an der Wand die Abwärtsbewegung unterstreicht und die Schritte den einzigen, dominanten Ton bilden. Doch statt sich dem gleißenden Licht zuzuwenden, das den Weg nach draußen signalisiert, und den Schlüssel zum Heimkehren zu verwenden, schließt der Protagonist damit eine schwere Tür zur Kellertreppe auf und steigt weiter nach unten. Von hier an herrscht absolutes Dunkel, man hört noch Schritte und den Schlüssel im Schloss, dessen Knarzen sich in undefinierbare Geräusche transformiert. Sie locken aus der schwarzen Fläche unerwartet amöbisch-abstrakte Formen hervor, die sich synchron mit den Geräuschen bewegen und in deren Rhythmus ihre digital animierte Form verändern. Die Bänderung der schlangartigen Wülste erinnert an Zebrastreifen, bis sich die gewundenen Formen zu einem realen Panorama strecken und eine Brüstung zu erkennen geben, die sich seriell vervielfältigt in einen Sog nach oben versetzt und in einer dramatisch-verstörenden Szene endet.

Der*die Betrachter*in wird unwillkürlich zum Begleiter dieses Weges, allein schon durch die dem Protagonisten folgende unruhige Kamera. Der Weg verläuft von einem dokumentarisch erfassten alltäglichen Aufbruch in eine untergründig surreale Welt und zurück zu der beiläufig dokumentierten Wendung der

Geschichte, die durch die davon unbeirrten Passanten umso mehr irritiert. Auf die implizite Frage des Werktitels *Freedom is* antwortet Olawuyis kurzer Film mit einem Selbstbefreiungsprozess, in dem der Begriff der Freiheit als ein Moment von totalem Risiko und gleichzeitiger Selbstbestimmung interpretiert wird.

Róbert Olawuyi, geb. 1982 in Ungarn, Studium u.a. an der Kunsthochschule für Medien Köln und der Kunstakademie Düsseldorf, lebt und arbeitet in Düsseldorf und Berlin.

Jaebong Jung

11

Benjamin und Stefan Ramírez Pérez

Confluence, 2018, HD-Video, 16:9, Farbe, Ton, 21 Min.

In der Videoarbeit *Confluence* steht eine junge Frau im Zentrum, die sich direkt an die Betrachter*innen wendet. In intimer Nahsicht und teils an einen unsichtbaren Interviewer gerichtet erzählt die serbische Popsängerin Doris Bizetić von ihrer Karriere als Kinderstar: Sie erinnert sich an die Produktion eines Musikclips, bei dem ihre künstlichen Tränen ungefragt mit Kriegsbildern montiert wurden, und zeigt Zeitungsausschnitte von einem UNICEF-Auftritt 1992 im Belgrader Hyatt Hotel. Dazwischen erläutert sie im Stil einer Fernsehmoderatorin die Geschichte dieses Ortes am Zusammenfluss von Donau und Sava, des sogenannten New Belgrade. Dessen Symbol, ein amerikanisch-modernistischer Hochhausturm, war zuerst Sitz des jugoslawischen Zentralkomitees, wurde dann im Postkommunismus kommerziell umgenutzt und 1999 beim NATO-Bombardement zerstört, da er wegen der dortigen Fernsehsender als legitimes Angriffsziel galt.

Inzwischen ist der Turm wiederaufgebaut, und man sieht die Protagonistin in wechselnden Kulissen, mal in der Maske oder am Set eines Musikvideo-Drehs, mal in einem Fernsehstudio vor Green Screen, mal in einer Hotellobby – allesamt Orte, die auf die Zeitgeschichte und die damit verflochtene Biografie der Sängerin verweisen. *Is she fake? Is she for real?* – diese von Doris gestellten Fragen legen gleich auf mehreren Ebenen das Hauptaugenmerk auf das Grundthema von *Con-*

fluence: Der Blick der Betrachter*innen wird direkt auf die Problematik sogenannter Fake News geleitet, welche im Video als etwas Verborgenes oder Inszeniertes thematisiert werden. Doris' Tränen zum Beispiel, die zunächst authentisch wirken, entpuppen sich später als künstlich aufgebraachte Fake Tears, die zugleich auf die propagandistische Instrumentalisierung der Sängerin als Kind anspielen. Außerdem wird ihre Stimme selbst zum Mittel, das die Ambivalenz von wahr und falsch vorführt, indem sie zwischen ihrer unverfälschten und durch einen Vocoder verzerrten Stimme wechselt. Der im Hintergrund des vermeintlichen nationalen Fernsehstudios zu sehende Green Screen ebenso wie die gezeigte Arbeit des Filmteams legen Prozesse und Postproduktion in der Arbeit mit Film und Video offen. Aber ob es sich um neutrale, dokumentarische Szenen oder nicht vielmehr um eine weitere Ebene der Konstruktion handelt, ist nicht zu entscheiden. Indem die Produktion des Videos Teil der Inszenierung wird, verzahnen sich Faktisches und Inszeniertes zu einer komplexen Erzählung, die das Mitdenken der Betrachter*innen einfordert.

Benjamin Ramírez Pérez, geb. 1988, Studium an der Kunsthochschule für Medien Köln. Stefan Ramírez Pérez, geb. 1988, Studium an der Vancouver Film School und der Kunsthochschule für Medien Köln.

Vilma Klingaite

12

Meike Redeker

Die Brücke (The Bridge), 2015, Video, Farbe, Ton, 4 Min.

Um das bodennah projizierte Video anzuschauen, müssen Betrachter*innen den Blick senken oder sogar in die Hocke gehen, ganz ähnlich der Perspektive, die die zu Beginn kurz im Spiegel hinter ihrer Hello Kitty Videocam zu sehende Künstlerin einnimmt. Mit dieser Spielzeug-Kamera erfüllt sie sich erklärtermaßen einen Kindheitswunsch und versetzt sich unmittelbar von der Blickhöhe her in eine kindliche Perspektive. Mal resultieren die vom Gehen verwackelten Aufnahmen vom am Körper befestigten Aufnahmegerät. Mal geht die Künstlerin in die Hocke, um zu sehen, was die Kamera sieht, kommt dann aber nicht so recht vorwärts.

Stets verweisen die gering aufgelösten Bilder und der rauschende Ton auf die Spielzeugkamera. Passend dazu fängt die Kamera in der häuslichen Umgebung zuerst einen Plastik-Pinguin im Eisfach ein und trifft dann in einer belebten Innenstadt unversehens auf Tierfiguren, die auf dem bildfüllend gezeigten Pflaster aufgereiht sind. Hier wechselt Redeker in den Modus direkter Aktion: Das in großer Menge eingekaufte Eis-am-Stiel bietet die Künstlerin dringlich Passant*innen an, die sich jedoch wenig kooperativ zeigen. Nur langsam sammeln sich so die Eisstiele, die mit Klebstreifen provisorisch zu einer Brücke für die Tiere zusammengefügt werden. Während das Eis in der Einkaufsstüte zu schmelzen droht, nimmt die rettende Brücke also nur langsam Gestalt an – und findet ein dramatisches Ende.

Anspielungen auf die drängende globale Erwärmung verschränken sich mit dem Reenactment einer kindlichen Perspektive, die auch die Frage nach der Möglichkeit einer Zukunft enthält. Zugleich rührt sie an einen Grundtopos des Künstler*in-Seins, zu dem man sich schon in früher Kindheit berufen fühlt. Dabei reflektiert Die Brücke eine durchaus widersprüchliche Rolle: Einerseits imaginiert der klassische Künstler-Mythos ein geniales bis kindlich-weltfremdes oder gar unzurechnungsfähiges Subjekt, das außerhalb der bürgerlichen Gesellschaft steht. Andererseits sollen Künstler*innen in der Gegenwart häufig Lösungsansätze für aktuelle Herausforderungen liefern, ob sozialer, ökologischer oder kultureller Art. Redekers Verschiebung der Perspektive setzt im spielerischen Als-Ob eine kindliche Faszination für den Kamerablick frei und lässt doch den Ernst nachempfinden, der auch dem Kinderspiel vertraut ist.

Meike Redeker, geb. 1983 in Wolfenbüttel, Studium an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig, lebt und arbeitet in Meine.

Jingyun Gong, Sophie Ribbe

Face detection, 2018, Ton, 5 Unikate, je 24 x 18 x 9 cm,
Face Detection I, 2018, HD-Video, Farbe, Ton, 2:50 Min.

Neben einem Monitor hängen fünf scheinbar noch rohe Lehmklumpen an der Wand. Trotz ihrer ungestalteten Form sind sie mit ein wenig Fantasie schnell als rudimentäre, wenig könnerhaft modellierte Gesichter zu erkennen. Der Bildschirm daneben dokumentiert den Prozess der Bearbeitung des Materials und der Formfindung: Vor schwarzem Hintergrund filmt eine Handy- oder Tabletkamera zwei Hände dabei, wie sie den Lehm formen. Sobald die Fotosoftware im kontinuierlich umgestalteten Lehmstück ein Gesicht erkennt, umrandet sie dieses mit einem rechteckigen Rahmen. Das ist das Zeichen für ‚als menschliches Gesicht erkannt‘. Ergebnis ist ein Gesicht, das nur in den größten Zügen als solches identifizierbar ist.

Face detection von Johanna Reich fragt, was uns eigentlich menschlich macht. Die Künstlerin nutzt dazu ein von Menschen entwickeltes Programm, das einem Rechner ermöglicht, was das menschliche Auge ganz automatisch tut. Bereits ein Doppelpunkt und eine geöffnete Klammer :) reichen für uns aus, um uns selbst wiederzuerkennen. Während Maschinen dies erst mühsam lernen müssen, erzeugen sie mit dem wiedererkennbaren Gesicht einen biometrischen Datensatz, der jede*n von uns der individuellen Kontrolle entzogen nachverfolgbar macht. Reich stellt so aktuelle Fragen nach Menschlichkeit und Maschine, künstlicher Intelligenz und der eigenen kognitiven Fähigkeit. Sie verbindet die prekäre Oberfläche des Gesichts, das zum Rohstoff der nächsten Stufe der Überwachung geworden ist, mit künstlerischem Arbeiten, genauer dem analogen Formen von Lehm als eine der frühesten Techniken des Menschen, sich ein Bild von sich selbst zu machen. In einem Ursprungsmythos der Kunst modelliert der Künstler ein Tonrelief, um den abwesenden Geliebten der Tochter präsent zu halten. Heute amüsieren sich viele Smartphone-Nutzer*innen mit dem Transformationspotenzial von FaceApps und füttern dabei die Datenspeicher, während das Amorphe noch ein wenig vor dem nach klaren Mustern identifizierenden Blick der KI schützt.

Johanna Reich, geb. 1977 in Minden, Studium an der Kunstakademie Münster, der Hochschule für bildende Künste Hamburg und der Kunsthochschule für Medien Köln, lebt und arbeitet in Köln.

Eva Antunes

TRS 90, 2019, Interaktive Videoinstallation, Ein-Kanal-HD-Video, 9:18 Min., Ein-Kanal-HD-Live-Video, HD-Kamera, HD-Projektoren, Farbe, ohne Ton

Ein junger Tänzer bewegt sich mal wild, mal wie in Zeitlupe über die Wand. Sein Abbild wird von einem Beamer erzeugt, während eine Kamera die Projektion filmt und durch einen zweiten Beamer erneut auf die Wand wirft. So entsteht ein geschlossener Kreislauf. Durch die doppelte Projektion ist es nicht nur der junge Mann, der zu nicht hörbarer Musik tanzt; vielmehr sind es auch amorphe Formen, die spiralförmig über das Bild zu wandern scheinen. Wie einen Schleier trägt der Tänzer diese Formen hinter sich her, bis sie sich schließlich von ihm ablösen. Dieser Effekt entsteht dadurch, dass das Bild des ersten Beamers von der Kamera gefilmt und vom zweiten Beamer ausgestrahlt wird. Diese Lichtformen machen darauf aufmerksam, dass es sich hier um Abbilder handelt und verweisen darauf, dass die Projektion schließlich nur farbiges Licht ist. Geht man als Betrachter*in zwischen der Projektionsfläche und dem Beamer bzw. der Kamera entlang, wird der Effekt besonders deutlich, denn jede Bewegung ist wie eine Art Echo in der Projektion erkennbar. Auf diese Weise verschwimmen die Abbilder ineinander. Was abgebildete Wirklichkeit und was Abbild des Abbildes ist, lässt sich nicht mehr erkennen.

Die Videoarbeit *TRS90* des Künstlers Deniz Saridas wird hochkant projiziert, sodass das Format an auf Social Media Plattformen kursierende Videos erinnert, obwohl es sich um das Digitalisat einer vom Künstler aufgenommenen VHS-Kassette handelt. Der abgebildete Tänzer steht den Betrachtenden etwa lebensgroß gegenüber. So werden Außenstehende direkt aufgefordert, das Bild des Tänzers nachzuahmen oder sogar zu verändern. Die Videoinstallation stellt damit Fragen nach Macht und Autorschaft in Kunstbetrieb und -produktion. Wem steht es zu, Kunst zu produzieren in einer Zeit, in der Bilder und Videos allgegenwärtig sind? Die Lichter, die durch die stetige Rückkopplung im Mittelpunkt der Projektion immer kleiner werden, scheinen im gleichen Moment eine Antwort darauf zu formulieren: Schließlich bestehen beide Abbilder hierarchielos übereinander, und doch geht es um die Erfahrung von Macht. Indem Deniz Saridas das in der Videokunst traditionsreiche Verfahren des Closed Circuit (geschlossener Kreislauf) nutzt, reflektiert er nicht nur das Medium Video und die künstlerische Arbeit mit diesem selbst, sondern auch seine Stellung in der Gesellschaft und Kultur heute. Während das Verfahren besonders zu Beginn der Videokunst eingesetzt wurde, da es an Aufzeichnungsmöglichkeiten fehlte und es vor allem in der Performancekunst die Möglichkeit zur Selbstüberprüfung bot, konfrontiert Saridas das aufge-

zeichnete, geradezu historisch anmutende Bild mit einer Live-Situation, die hier nicht den Künstler selbst, sondern die Betrachtenden ins Bild rückt. Die sonst auf Kollektivität basierende Erfahrung des Tanzenden im Club wird so in den Museumsraum geholt. Ähnlich den Videoinstallationen der 1960er/70er Jahre geht es hier um die Erfahrung von Gegenwärtigkeit und ganz besonders um die des eigenen Selbst als mächtiges und aktiv schöpfendes Subjekt.

Deniz Saridas, geb. 1989 in Düsseldorf, Studium an den Kunstakademien Düsseldorf und Münster, lebt und arbeitet in Düsseldorf.

Eva Antunes

15 **Walter Solon**

Mother of All Fictions, 2019, HD-Video, Farbe, Ton, 29 Min. (Screening am 12.02.2020)

Walter Solons Film soll die Zuschauer*innen glauben lassen, hinter die Kulissen eines gescheiterten Filmprojekts zu blicken. Solon erzählt zu Beginn, dass er nach Los Angeles gereist sei, um ein Drehbuch für einen Spielfilm zu schreiben, der von seiner Großtante Lina Mosebach handelt. Nach Überleben des Holocausts sei auch sie nach Hollywood gegangen, um CIA-Drehbuchautorin und Filmtheoretikerin zu werden. Weil sie den Kontakt zu ihrer Familie abbrach, entstand erst dieser regelrechte Mythos, den zu lüften und seine Großtante zu finden Solon sich zur Aufgabe gemacht habe. Doch gab es Solons Filmprojekt wirklich oder ist dieser Film hier das eigentliche Projekt?

Die Suche nach seiner Großtante ist im Film verflochten mit dem Casting für die Rolle von Lina und dem Location Scouting zu einem „feministischen Biopic“ zum Leben seiner Großtante. Die Zuschauer*innen bleiben im Unklaren, ob es sich um echtes Footage oder Szenen handeln soll, die im Stil eines Making Of's oder einer Sozial-Doku gedreht und inszeniert wurden.

Die Ähnlichkeiten zum kinematografischen Making Of reflektieren den Arbeitsprozess des Künstlers, zumal Solon aus dem Off das gezeigte Material erzählend kommentiert. Vielfältig verdeutlicht er die Verstrickung von Dokumentation und Fiktion: Mit seiner Familie spricht er portugiesisch, hier jedoch spanisch, ein Verweis auf die Verfremdung seiner Biografie. Zudem adaptiert Solon investigative Methoden von Dokumentationen, indem er sich als Putzkraft in die Werkstatt der künftigen Meisterregisseure an der Universität von Kalifornien einschleust. Seine Rolle als Filmemacher führt er uns zusätzlich vor Augen, wenn er sich in der Sonnenbrille oder den Augen der Frauen spiegelt, die er castet, oder ihnen Anweisungen für ihr Verhalten vor der Kamera gibt. So tritt die Inszenierung von Frauen in Hollywoodproduktionen für den Male Gaze, den Blick des Mannes zutage, dem sie ausgesetzt sind.

Neben dem Filmprojekt zur Biografie seiner Großtante gibt er vor, einen Teil seiner eigenen Geschichte des Scheiterns zu dokumentieren. Sein Wunsch eines Filmstudiums an der USC, die Suche nach seiner Großtante und die Liebe zu Kimmy sind ebenso erfolglos. Der Film endet mit einem Verweis auf Sex als Entrée in die Filmindustrie, einen Weg, den vielleicht auch Lina gegangen sein kann. Oder steckt dahinter auch nur die Idee, einen Film, die Fiktion, dramatisch enden zu lassen?

Mit dieser Version von *Mother of All Fictions* hat Solon mithin einen weitaus komplexeren Film geschaffen als das zu Beginn vorgegebene Biopic. Die Hauptrolle ist nicht Lina, sondern Walter Solon selbst, der am wenigsten Screentime hat. Wir bleiben fragend zurück. Welche Teile von Solons Erzählungen über das Footage entsprechen wahren Begebenheiten, welche sind erfunden, welche scheinbar dokumentarischen Szenen doch inszeniert? Zwischen uns und Walter Solon wird ein Verhältnis geschaffen, welches seinem zu seiner Großtante gleicht. Er wird zum ‚Father of All Fictions‘.

Walter Solon, geb. 1992 in São Paulo, Studium u.a. an der Kunsthochschule für Medien Köln und dem Art Center College of Design in Pasadena, USA.

Julia Kersting

by habit, 2017, Mehr-Kanal-Videoinstallation, sieben Videos, sieben Flachbildschirme, Lautsprecher, zwei Tische, Farbe, Ton, Videos je ca. 60 Min.

Ein fast leerer Raum. In der Mitte ist ein Tisch zu sehen, dahinter ein schwarzer Stuhl, links ein Fenster und auf der Fensterbank eine Zimmerpflanze. Als uneindeutiger Wandschmuck ist eine weiße Leinwand an der Wand im Hintergrund angebracht. Eine Person betritt von rechts den Raum, der so fast schon die Anmutung einer Bühne erhält. Diese Person, Anna Westphal, setzt sich hin, schaut nach links und rechts. Es ist unklar, was passieren soll. Dann beginnt sie, mit ihren Fingern auf die Tischplatte zu trommeln. Nach etwas mehr als einer Viertelstunde legt Westphal den Kopf auf ihre Hände und scheint einzuschlafen. Zwanzig Minuten später trommelt sie erneut. Das Fortschreiten der Zeit ist am sich verändernden Licht auf der Wand hinter ihr zu erkennen. Durch die kaum wahrzunehmenden Details wird klar, dass es sich nicht um eine Wiederholung im Loop handelt.

Sieben solcher Videos beinhaltet Westphals Installation *by habit*, die auf Flachbildschirmen verschiedenen Alters und mit Lautsprechern abgespielt werden. Der Handlungsablauf ebenso wie die Anfangssequenzen unterscheiden sich minimal. Oft lässt die Ausgangssituation ein wenig erahnen, was innerhalb der nächsten Stunde passieren wird: Ein Stapel Toastbrot wartet darauf verzehrt, eine Tischplatte darauf gereinigt zu werden, ordentlich arrangierte Spielkarten harren der Interaktion – wird am Ende gespielt oder gebaut? Die Gemeinsamkeit der Aktionen, welche die Künstlerin jeweils circa eine Stunde in ihrem Atelier durchführte und mit einer statischen, frontal platzierten Kamera dokumentierte, besteht in ihrer Alltäglichkeit und teilweise sogar Banalität. Mit Arbeit oder gar künstlerischem Schaffen haben die Tätigkeiten auf den ersten Blick nichts zu tun. Durch die festgesetzte Dauer und die damit verbundene merkliche Anstrengung der Künstlerin erhalten die Handlungen – das Essen, das Warten, das Trommeln – eine bizarre Wirkung, und es scheint so, als würden sie für die Künstlerin doch zur Arbeit werden. Westphal geht es in der Offenlegung der Technik bei der Präsentation ihrer Arbeit sowie bei ihren Aktionen um die Erfahrung selbst und nicht so sehr um die Ästhetik. „Die Technik ist nicht versteckt, weil ich in meinen Performances auch nichts verstecke. Ich tue nicht so, als würde ich etwas machen – ich mache es!! In meiner Installation zeige ich das, was da ist, so wie es ist. In meinen Aktionen ebenso.“ In Westphals Installation trifft der Topos des Ateliers auf künstlerische Selbstdokumentation. Durch die 60 Minuten andauernden

Aktionen beziehungsweise Performances wird Prozessualität im Video sichtbar. Verstärkt wird dieser Eindruck dadurch, dass am Ende der Aktionen kein Produkt im herkömmlichen Sinne steht: Dreck verschwindet, der Toast wird gegessen, die Karten stürzen zusammen. Die Prozesse selbst spielen mit der Möglichkeit des Scheiterns und der Frage, was Erfolg bedeutet.

Anna Westphal, geb. 1990 in Bissendorf, Studium der Fotografie an der Folkwang Universität der Künste, Essen, lebt und arbeitet in Köln.

Lorenza Kaib

17 Ina Wudtke

A Portrait of the Artist as a Worker (RMX), 2006, Video, Farbe, Ton, 11 Min.

In der Videoarbeit *A Portrait of the Artist as a Worker (RMX)* von Ina Wudtke tritt uns auf dem Würfelmonitor beinahe auf Augenhöhe die Künstlerin selbst gegenüber. Verborgen unter der grellen Schminke einer Clownin spricht sie zur Kamera gerichtet vom Leben und Arbeiten in der Kunstwelt. Im Hintergrund ziehen Videoaufnahmen von Ausstellungsflächen vorbei, während sie ironisch zitathaft im Mix mit Management-Phrasen die Selbstverständlichkeit erwähnt, mit der Kunstschaffende für ihre Ausstellungsbeiträge nicht bezahlt werden – „you don't do it for the money“. Es folgen glitzernde Vorhänge, Discokugeln und ein Bücherregal, die das multiple Bild der „Künstlerin-Fotografin-Managerin-DJane-Händlerin-Publizistin-uvn.“ komplettieren. Entsprechend ist die Protagonistin mal in einem Hosenanzug, mal in einer Trainingsjacke mit Sonnenbrille und zwischendurch in einem T-Shirt (als sie selbst?) zu sehen. Begleitet wird sie mitunter von zwei Nebendarstellerinnen, die durch Mitsprechen und Dazwischenrufen das Gesagte untermalen oder verzerren.

Im Verlauf des Videos werden diese Aussagen fast unmerklich variiert und wie in einer Dauerschleife wiederholt – allerdings wird der Ton der Darstellerinnen wütender und lauter, so dass sich das zuerst noch normal und akzeptabel Erscheinende zunehmend entlarvt. Zugleich entsteht ein Remix mit eigener

Rhythmik, der virtuos und mehrstimmig mit wiederkehrenden textlichen Versatzstücken jongliert. Insgesamt präsentiert sich der performte Text wie ein gegensinniges Künstler*innen-Manifest, dessen Titel auf Joyces ‚The Portrait of the Artist as a Young Man‘ und Walter Benjamins ‚Der Autor als Produzent‘ anspielt. Die Maskerade als Clownin wiederum deutet auf den Zynismus der Kunstwelt hin. Nicht nur müssen Kunstschaffende unterschiedlichste (berufliche) Rollen einnehmen, sondern dabei gut gelaunt und motiviert wirken, denn das Netzwerk baut sich nicht von allein auf und eröffnet heutzutage manchmal mehr Möglichkeiten als das eigentliche Talent. Die erwartete Autonomie bei gleichzeitiger beruflicher Abhängigkeit, das Verschwinden der Grenze zwischen Privatem und Beruflichem und die kontinuierliche Selbstvermarktung als Kunstschaffende/r grenzt laut Protagonistin bisweilen an Schizophrenie. Am Ende nennt sich die Clownin im Anzug vor einer Bücherwand selbst „a philosopher, a writer“. Tatsächlich wird jene „Erweiterung von Arbeitsfeldern“ bereits in einem Text des Kunsttheoretikers Dieter Lesage über die Künstlerin beschrieben: Ina Wudtke performt also den Text eines anderen über sich selbst, retransformiert Theorie in Produktion und potenziert das Geschriebene in ihrer Videoarbeit, wodurch sich Vereinnahmung und Selbstermächtigung die Waage halten.

Ina Wudtke, geb. 1968, Studium an der Hochschule für bildende Künste Hamburg, lebt und arbeitet in Berlin.

Aldina Okeric

Impressum

Dieses Begleitheft erscheint anlässlich der Ausstellung **Video Works. Künstlerisches Arbeiten im Medium des bewegten Bildes** (30.01.2020-1.03.2020) im KUBUS von Situation Kunst (für Max Imdahl) in Bochum-Weitmar.

Aufbau und Ausstellungstechnik: **Dirk Förster**

Technik: **Martin Adler, Jaebong Jung, Lorenza Kaib, Tim Kollande, Reinhard Buskies**

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit: **Martin Adler, Jennifer Kauert**

Redaktion des Begleithefts: **Jingyun Gong, Vilma Klingaite, Tim Kollande, Sophie Ribbe, Annette Urban**

Organisation des Begleitprogramms: **Eva Antunes, Julia Kersting, Aldina Okeric**

Grafikdesign und Layout: **Alexandra Badke**

Die Rechte an den Texten liegen bei den Autor*innen.

Unser Dank gilt den beteiligten Künstler*innen sowie dem Team von Situation Kunst, besonders Dirk Förster (Haustechnik) und Maria Spiegel (Kuratorin der Stiftung Situation Kunst), Dr. Friederike Wappler als Wissenschaftliche Leiterin der Kunstsammlungen der Ruhr-Universität, dem Kunstverein Bochum und dem Hartware MedienKunstVerein Dortmund, Cordula Heuser (Sekretariat), Georg Elben (Skulpturenmuseum Glaskasten Marl), Tasja Langenbach (Videoonale Bonn), Prof. Dr. Lilian Haberer (Kunsthochschule für Medien, Köln) sowie allen auf der Rückseite genannten Förderern.

BEGLEITPROGRAMM:

Mi., 12.02. 18.30 Uhr: Screening-Abend mit den Kurzfilmen *The Mother of all Fictions* von Walter Solon (Kunsthochschule für Medien Köln) und *Studio Visit* von Cornelius Mücke (ehem. Folkwang Universität der Künste, Essen) und *Freedom is* von Róbert Olawuyi (ehem. Kunsthochschule für Medien Köln) mit anschließendem Künstlergespräch.

Situation Kunst, SK II - Bibliothek im Untergeschoss

Do., 20.02. 18.30 Uhr: Livestream-Performance mit Ida Kammerloch (ehem. Hochschule der bildenden Künste Saar) mit anschließender Podiumsdiskussion zum Thema „Video ausstellen“ mit den Videokuratorinnen Tasja Langenbach (Videonale Bonn) und Renate Buschmann (Universität Witten/Herdecke, ehem. imai Düsseldorf).

Situation Kunst, SK II – Bibliothek im Untergeschoss

Öffentliche Führungen: **So. 09.02. und So. 23.02., 14 Uhr**

KUBUS, Situation Kunst,

Nevelstr. 29c (im Parkgelände von Haus Weitmar), 44795 Bochum.

Tel: 0234-3228523

Mail: info@situation-kunst.de

Web: www.situation-kunst.de

Öffnungszeiten:

Mittwoch, Donnerstag und Freitag 14–18 Uhr

Samstag, Sonntag und an Feiertagen 12–18 Uhr

Projekt-Partner

KUNSTVEREIN

BOCHUM

Förderer

Förder-Verein Situation Kunst (für Max Imdahl)

Fakultät für Geschichtswissenschaften

