

Naomi Clara Bergmann

ALPTRAUM HOSTEL?

ARBEITEN UNTER DRUCK IN STEFAN PANHANS' MINI-SERIE *HOSTEL*

Ein Waldhintergrund, vor dem Turnschuhe in Zeitlupe von der einen zur anderen Seite fliegen, ein kitzelndes Geräusch, dann ein Cut. Diffus urbane Bilder, die dann recht plötzlich in das Interieur eines Hostels überleiten – so beginnt die erste von vier Episoden, die zusammen Stefan Panhans' Mini-Serie *HOSTEL* bilden. Ausgangspunkt der untermalenden, beinahe hektischen Erzählung dazu ist zunächst ein beunruhigender Traum, der im Inneren eines ICEs beginnt. Eine rhythmische, atemlose Stimme berichtet, wie sich dieser Ort verwandelt und schließlich in einem Hosteltzimmer mündet:

„Ich hab' neulich geträumt, ich sitz' im ICE, der fährt immer und immer schneller und hebt plötzlich nach bedrohlichem Geratter fast unmerklich ab. [...] Ich hab' ein mulmiges Gefühl, aber gar nicht wegen dem Abheben, sondern irgendetwas anderem, es fehlt etwas! Allen fehlt etwas, aber ... ich komm' nicht drauf, was! Und das macht das mulmige Gefühl aus, nicht zu wissen, was fehlt, denk' ich im Traum – es fehlt wirklich was [...]. Ich versuche aufzustehen, aber das geht aus irgendwelchen Gründen nicht. Ich fühl' mich KLEIN, ich bin klein, alle anderen sind größer hier, VIEL größer, und jetzt ist der Zug gleichzeitig auch noch zu einer Art Hotel oder HOSTEL geworden, das Ganze fühlt sich jetzt an wie ein Teil einer Ausstellung. [...] Und ich versuche zur Rezeption zu gelangen, verirre mich aber, oder, jedenfalls finde ich sie nicht. Es fühlt sich jetzt alles an, als ob ich schwerelos wäre, aber auch ein bisschen wie in Watte gepackt, ein beunruhigend dumpfer *drive* durchdringt alles und ich hab' einfach ständig das Gefühl, *angesehen zu werden*, von etwas oder jemand, das oder den oder die ich nicht sehen kann!“¹

Was sind ICE und Hostel nun für Räumlichkeiten? Sie werden mit Enge und Anonymität assoziiert, es sind Transiträume, die zwischen Events und Terminen kurzweilig genutzt werden, und keine Orte eines längerfristigen Aufenthalts. Sich fremde Personen kommen auf kleinem Bereich zusammen, um für eine flüchtige Zeit zu verweilen. Mit der aufgeregten und hektischen Rede wird durch die Sprecherin das Gefühl von Zeitdruck impliziert – möglicherweise ist dies das beschriebene ‚mulmige Gefühl‘? Das Hosteltzimmer, der Haupthandlungsort der Mini-Serie, wird zunächst im Dunkel einer Nachtsichtaufnahme vorgestellt. Sobald dann die Kamera eine in einem Bett liegende Person fokussiert, verändert sich schlagartig die Beleuchtung, und der Raum wird mit grellem Licht ausgestrahlt. Im weiteren Verlauf erfährt man mehr von dem

Ort, der mit Stockbetten aus Metall und verschiedenen Geräten zur körperlichen Er-
tüchtigung ausgestattet ist (Abb. 1), und auch von den darin agierenden Personen.

In diesem Kontext
beginnt eine nerven-
aufreibende Videose-
rie, die zwischen Er-
zählungen von Jobs
und beruflichen En-
gagements der Perfor-
mer*innen oszilliert
und nach und nach
Misstände der heuti-
gen Arbeitswelt ent-



Abb. 1: Stefan Panhans: *HOSTEL*, 2018, vierteilige Videoarbeit, 4K, Farbe, Ton, Still.

ziffert – beispielweise den Druck zur Selbstperformance, eine erhöhte Eigenverant-
wortung und die Anforderung, im Arbeitsverhältnis stets flexibel zu sein. Durch die
einleitende Beschreibung eines Traumes erhalten die Betrachtenden das Gefühl, dass
alles, was in der Mini-Serie zu hören und sehen ist, im Modus einer (Alp-)Traumreise
geschieht, wodurch die Erlebnisse eine surreale Konnotation erhalten.

HOSTEL ist eine audiovisuelle Videoarbeit von 2018, welche aus vier einzelnen Epi-
soden besteht: *Please Be Careful Out There Lisa Marie* (21:42 Min.), *Und Alles*
Mussten Wir Mit Großen Augen Verängstigt Anschauen (18:39 Min.), *Je Ne Crois*
Pas Ça (20:50 Min.) und *There Must Be Something Better* (18:38 Min.). Die Mini-
Serie konfrontiert die Betrachtenden schrittweise mit einer emotional angespannten
Situation, in der sich die im Video gezeigten Darsteller*innen demonstrativ durch
eine unentwegte verbale und gestische Simulation auf ihren Arbeitseinsatz – vorwie-
gend als Schauspieler*innen – vorbereiten. In dem aufgrund des beengten Raums
zusätzlich bedrückenden Wartezustand und durch die insgesamt nervös aufgeladene
Stimmung werden die Charaktere zunehmend unruhig. Diese Unruhe wird immer
drastischer performativ umgesetzt und grenzt später an Hysterie, aus der schließlich
ein mentaler und körperlicher Zusammenbruch der Protagonist*innen resultiert. Un-
ter dem Druck des ständig präsenten Themas Arbeit scheinen sie einem durchgängi-
gen Zwang zur Performance unterworfen und bedienen sich eines uneigentlichen
Sprechens, was ihre Warte- und Probezeit sowie eine zunehmende Enervierung ob
des langen Ausharrens verdeutlicht. Es stellt sich die Frage, inwiefern die hier auf die

Arbeit von Performer*innen und Schauspieler*innen fokussierte Perspektive auch darüber hinaus für die zeitgenössische Arbeitswelt aussagekräftig ist.

IRRITATION UND ÜBERFORDERUNG DES PUBLIKUMS - ZUM FORMAT DER VIDEOREIHE

Die Videoarbeit wird von Panhans selbst als eine Mini-Serie beschrieben, die terminologisch zwischen „Doku-Soap und Gameshow“ zu verorten sei.² Die Kamera bewegt sich hierbei durch den Raum und fokussiert abwechselnd die Darstellenden, die ihrerseits den Blickkontakt zur Kamera suchen und sie als Ansprechpartnerin nutzen, wobei sie der Kamera oft sehr nahekommen. Durch die ca. zehnminütigen Drehsequenzen ohne Schnitt und die starke Thematisierung der Kamera selbst wird abermals das bereits im einleitenden Monolog angesprochene Moment der Performance unterstrichen: „[...] ich hab’ einfach ständig das Gefühl, *angesehen zu werden*, von etwas oder jemand, das oder den oder die ich nicht sehen kann!“

Wenn die Schauspieler*innen in der Serie direkt zur Kamera sprechen, entsteht der Eindruck, dass die Betrachter*innen selbst als Gegenüber adressiert werden, das sich zu den Äußerungen der Schauspieler*innen positionieren müsse. Gleichzeitig werden die Betrachtenden von einem sehr farbenfrohen Videobild bedrängt, das zusammen mit dem kurzweiligen Format der Serie Unruhe suggeriert. Einerseits spricht und handelt die Besetzung für die Betrachtenden ersichtlich nach den Vorgaben der Regie und des Skripts aus der Feder Panhans’, andererseits haben laut Panhans die Darsteller*innen auch ihre persönlichen Erfahrungen im Skript einarbeiten können.³ Es wird eine private, geradezu intime Ansicht der Menschen angebracht, was bei aller Inszenierung mitunter einen dokumentarischen Charakter suggeriert. Im Spiel erzählt dann jedoch nicht immer die dazugehörige Person von einer Erfahrung, sondern die Schauspieler*innen „wechseln [...] ständig die Rollen“:⁴ Es ergibt sich eine Synthese von verschiedenen, teils offenkundig fiktiven und teils dahinter zu vermutenden realen Ebenen – wahre Begebenheiten, die jedoch nicht realitätsgetreu von der dazugehörigen Person vorgetragen werden. Auch die eingeschobenen Gaming-Sequenzen aus einer betont fiktiven Welt sowie die Einleitung in Form eines Traumes lassen die Videoreihe so zwischen verschiedenen Genres diffundieren, was zur steigenden Irritation der Betrachtenden beiträgt und so die Komponente des Surreal-Traumhaften unterstützt.

Zudem ist die Handlung in den einzelnen Episoden von *HOSTEL* äußerst unstet und konfus. Meistens werden die Darstellenden in einem Hostelzimmer gezeigt. Unregelmäßig jedoch wird der fiktionale Raum von Gaming-Welten, die von einer Avatarstimme kommentiert werden, zwischengeschaltet. Bei einer Gesamtlänge von 79:49 Minuten ist es als Betrachter*in schwierig, den Überblick zu behalten und die Videoarbeit in ihrer Gesamtheit zu erschließen.

Auch ein Verfolgen der Gesprächssituation wird zunehmend problematisch, da sich die verbale Interaktion als verschlungene, gestörte Kommunikation darstellt, in der die Sprechenden die eigenen Probleme egozentrisch darbringen und erläutern, wobei die Sprechenden kaum Bezug auf das eben Gesagte nehmen. Darüber hinaus wechseln kontinuierlich und plötzlich die Themen, der*die Sprecher*in und die Szene. Viele Gespräche bzw. Monologe werden im späteren Verlauf der Serie wieder aufgegriffen.

Charakteristisch ist immer der Diskurs über die Prekarität im Arbeitsleben der Personen und auch daraus resultierende Momente rassistischer, sexistischer und allgemein diskriminierender Art. Oft ergehen sich die Darstellenden währenddessen in kurzweiligen, formal ebenso wie die Gespräche rotierenden Tätigkeiten, wobei besonders die Selbstoptimierung mittels sportlicher Aktivität betont wird. Hierfür nutzen die Darsteller*innen teilweise verschiedenes Sport-Equipment – sie trampeln auf einem Ergometer, hüpfen auf einem Gymnastikball oder betreiben Gymnastikübungen –, während sie über ihre Arbeitsbedingungen lamentieren. Die sportliche Ertüchtigung wird zur unterschweligen Begleiterscheinung fundamentaler Arbeitskritik, die durch die durchgängige Ausführung und Präsenz doch von enormer Wichtigkeit ist, was auch der installative Aufbau im Ausstellungskontext nahebringt.

DIE TRANSLOZIERUNG DES RAUMES

Panhans sieht zwei verschiedene Ausstellungsvarianten vor: ein Screening, bei dem die Räumlichkeiten funktional den Ansprüchen eines Kinos genügen und bei dem alle vier Folgen nacheinander vorgeführt werden sollen, und eine längerfristige Ausstellung im Museumsraum, in welcher Panhans den virtuellen Raum aus dem Video transloziert. Hierbei werden wiederum Sport und die Optimierung des Körpers hervorgehoben und die nähere Umgebung wird besonders gestaltet (Abb. 2).



Abb. 2: Stefan Panhans: *HOSTEL*, 2018, Installationsansicht *Video-nale.17 – Refracted Realities*, Kunstmuseum Bonn, 2019.

Statt der sonst meist üblichen Museumsbänke gibt es als Sitzgelegenheit einen Hocker und Sitzsäcke, die auf 49 Antirutschmatten aufliegen, welche die Ausstellungsfläche visuell abgrenzen. Die Stresssituation der Schauspieler*innen wird über (Panhans' Anweisungen zufolge „mindestens 75 inch“ große) Monitore nahegebracht, wodurch sich das Gesehene, auch mithilfe der akustischen Untermalung mittels Kopfhörer, intensiv vor der jeweiligen Person ausbreitet (Abb. 3). Trägt man noch keinen Kopfhörer, hört man den Installations-Soundtrack, der in Schleife gespielt wird. Außerdem liegt verschiedenes Trainingszeug, wie Gymnastikbälle, Yogamatten, ein Trainingsseil, Flex-Bänder und ein „Body Power Trainingsgerät“, auf der Fläche bereit – insgesamt ähnelt die Ausstellungsfläche eher einem kleinen Fitnesscenter als dem Ausstellungskontext eines Kunstwerks.



Abb. 3: Stefan Panhans: *HOSTEL*, 2018, Installationsansicht *Monitoring – 35th Kassel Documentary Film and Video Festival*, Kassel, 2018.

Dadurch, dass die Darstellenden in der Mini-Serie Sportkleidung tragen und unentwegt in Trainingseinheiten versunken sind oder diese beiläufig ausüben, ist vielleicht sogar vorgesehen, dass auch die Museumsbesucher*innen das gesehene Training imitieren und sich an den umliegenden Gerätschaften üben und ‚optimieren‘. Auch das Gegenteil ist denkbar: Die Zuschauer*innen fühlen sich in den Leistungsdruck der Darstellenden hineinversetzt und durch die Sportartikel abgeschreckt. Durch die zur Schau gestellte Fitness sowie auch die starke Thematisierung des Aussehens (durch z.B. rassistische oder sexistische Äußerungen) manifestiert sich letztlich das weiter

gefasste Bild der Selbstoptimierung. Selbstperformance, also der Ausdruck des eigenen Körpers, und Selbstoptimierung fordern die Museumsbesucher*innen auf, sich in Hinblick auf den gesellschaftlichen Druck zur Subjektivierung zu positionieren: Wie wichtig ist das Aussehen, die Attraktivität des eigenen Körpers? Wie wichtig ist die eigene Performance?

Die Personen, die sich im Hostelzimmer aufhalten und sukzessive in die Handlung integriert werden, werden von fünf Schauspieler*innen performt: Serge Fouha, Lisa-Marie Janke, Olivia Hyunsin Kim, Koffi Emile Odoubou und Anne Tismer; die Avatarstimme aus dem Off ist von Anne Ratte-Polle. Es handelt sich um bereits etablierte Schauspieler*innen, die in der Mini-Serie als Newcomer*innen interagieren, also in das Arbeitsleben von Schauspieler*innen einsteigen und mit dessen Konflikten konfrontiert werden. Dadurch, dass Panhans bereits erfahrene Schauspieler*innen als Newcomer*innen ausgibt und ihre Arbeitskritik aufgrund neuer Erfahrungen äußert, wird ein antithetischer Spannungsbogen eröffnet; die Negativerfahrungen sind zwar nicht neu, aber immer noch aktuell. Es wird langsam in eine desparate Lage eingeführt, die sich in der Mini-Serie zunehmend verschärft.

EPISODE I: PLEASE BE CAREFUL OUT THERE LISA MARIE

Die Personen scheinen in dem Hostelzimmer sowohl physisch als auch psychisch auf unbestimmte Zeit eingesperrt, und die Gedanken der Agierenden ruhen nicht, sondern kreisen um existenzielle Ängste, Zeitdruck, soziale Ungerechtigkeit und das nächste Bewerbungsschreiben. Immer wieder werden ihre Gedanken z.B. von Werbeeinlagen unterbrochen, sodass eine Folgerung, die Suche nach Lösungen für das Sammelsurium von Problemen nicht abgeschlossen werden kann. Diese Werbeeinlagen werden von den Darstellenden selbst gespielt und umgesetzt, wodurch statt der beworbenen Produkte vielmehr ihre Performance, also ihre Arbeit thematisiert wird.

„Ok, and in she walked! Please be careful out there, Lisa Marie Janke!“⁵ Audition-Situationen, in denen man vor den Casting Directors Vorsicht walten lassen müsse, werden simuliert; diesbezüglich wird für einen Audition-Ratgeber im Videoformat geworben, der vor folgenreichen Ausrutschern bei Castings bewahren soll. In der Manier einer Persiflage werden aus der Sicht eines Casting Directors „Audition-No-Nos“ vorgeführt, die in einem Vorsprechen zu vermeiden seien. Eine tatsächliche Hilfestellung bleibt jedoch aus, womit stärker die hierin thematisierte Problematik der strikten Auslese in einem Casting in den Vordergrund gestellt wird.

Dann schwenkt die Situation um: Es fällt das Gespräch auf einen sogenannten „Asiabonus“, worüber sich Fouha, für uns als Schwarzer Mann erkennbar, aufgebracht und verständnislos zeigt.⁶ Er „als Asiatin“ habe bisher von einem solchen Bonus nichts erfahren dürfen. An dieser Stelle zeigt sich beispielhaft der Rollen- und Perspektivwechsel der Personen, der sich durch einen Widerspruch zur ethnischen und geschlechtlichen Identität der Personen manifestiert. So ergibt sich hier eine Überschneidung zu Kim, einer als asiatisch gelesenen Darstellerin, mit der der „Asiabonus“ assoziiert wird. Sie greift an anderer Stelle den Gesprächsfaden über Rassismus gegen Menschen mit asiatischem Aussehen auf. Später wird das Thema Rassismus auch bezüglich eines „Deutsch-Bonus“ weiter ausgeführt,⁷ sodass damit verbundene Zugehörigkeits- und Identitätsfragen aufgeworfen sind: Wann wird man als deutsch, wann als asiatisch wahrgenommen? Wie wird diese Zuschreibung zu den Zwecken der Directors ausgeschlachtet? Warum ist die ethnische Identität von Belang? Dadurch, dass keine Antworten hierauf geliefert werden, wird die Ohnmacht und Aussichtslosigkeit der Personen, die mit ihnen konfrontiert werden, verbildlicht, und die Betrachtenden selbst werden zur Reflexion der Problematik und zur Selbsthinterfragung angeregt: Inwiefern haben sich Klischees und Stigmatisierung bei ihnen (unbewusst) festgesetzt?

Trotz des zeitlichen, finanziellen und psychischen Drucks, der immer wieder angebracht wird, wirken die Schauspieler*innen in der ersten Episode energetisch, wach und vor allem: motiviert. Das ist auch bei der Einführung der Gaming-Welten ersichtlich, die als kurze Filmsequenz geschaltet werden. In *Please Be Careful Out There Lisa Marie* wird zunächst der Game Space von *Horizon Zero Dawn* (Guerilla Games 2017) präsentiert, später folgen noch die Räume von *Grand Theft Auto V* (Rockstar North 2013), *Uncharted 4: A Thief's End* (Naughty Dog 2016), *Yakuza 0* (Sega 2015) und der Void-Raum eines nicht näher identifizierbaren Spiels.⁸ Es sind Spiele, bei denen die Betrachtenden aus der Third-Person-Sicht einen Avatar durch eine offene Landschaft steuern können. In den Gaming-Welten werden jeweils die Gespräche aus dem Hostelzimmer von Ratte-Polles Avatar-Stimme aufgegriffen; sie untermalt diese Reise durch den Game-Space mit Überlegungen zur emotionalen Werbung und zur finanzgesteuerten Konsumwelt. Jene Erzählerstimme wurde auch schon eingangs in der Traumsequenz eingeführt. Da sie genutzt wurde, um den vermeintlichen Traum der Schauspielerin Janke zu schildern, wirkt es auf die Betrachtenden, als sei sie ein Teil der Schauspieltruppe und spräche aus deren

Perspektive.

Aus den Gaming-Welten, so scheint es, wird zunächst ein aktivierender Stimulus gezogen, wenn es heißt: „KICK ASS BABY! I AM HIGHLY MOTIVATED AND COMMITTED!“⁹ Gegen Ende der Episode wird hingegen bereits psychische Überforderung in Form von Frustration angedeutet. Janke mimt mit blonder Perücke eine Schauspielerin, die „instantly commits at least 4 of the 15 ABSOLUTE AUDITION NO-NOs!“, dann zur Rolle des Casting-Direktors wechselt und sich letztendlich überfordert aufs Bett wirft.¹⁰ Aufgrund des hohen psychischen Drucks scheint es schwierig zu sein, die Motivation und Leistungsfähigkeit zu bewahren, denn die Schauspieler*innen müssen vieles gleichzeitig beachten, um zu überzeugen. Entsprechend zitiert Peter Reszczyński den ehemaligen Regisseur Sven Eric Bechtolf:

„Instinkt, Fantasie, Gestaltungslust, Ausdruckswille, Leichtigkeit, Atem, Fuß, Zwerchfell, Hand und Knie und Kopf und Auge und alles zusammen in Bewegung und mit Absicht. Und Angst und Mut und Aufregung und Beherrschung, Timing, Humor, Selbstironie, Distanz, Neugier, Stolz, Ehrgeiz, Wut, Sich-zeigen-Wollen, sich hingeben und sich zieren, Sprache, Stimme, Musikalität, Hellsichtigkeit, Umsichtigkeit, Ensemble, Gespür, Ahnung und alle Gangarten [...] und, und, und ...“¹¹

Die Erwartungshaltung gegenüber Schauspieler*innen ist also hoch und der psychische Druck, der daraus folgt, greifbar. Doch Reszczyński zählt nicht nur Eigenschaften auf, die ein*e Schauspieler*in vereinen müsse, sondern auch von Erwerbstätigen anderer Bereiche gefordert werden, da die gesellschaftlich übergreifende Arbeitsform immer mehr zur Aktivierung der eigenen Persönlichkeit zwingt und verstärkt Eigeninitiative verlangt. In *HOSTEL* wird dies speziell mit der Gruppe der kreativ Arbeitenden zusammengebracht, indem mehrmals wiederholt wird, dass Künstler*innen, Bühnenbilder*innen, Fotograf*innen und Regisseur*innen in ihren überbelegten Wohnungen saßen, Nebenjobs betrieben und „cool aufgepimpte Kurzbiographien“ zusammenstellten,¹² sich also dem heutigen Arbeitsmodus beugen müssen und unter den negativen Folgen der Subjektivierung leiden: diverse simultane Beschäftigungen, begründet aus wirtschaftlicher Prekarität.

EPISODE II: UND ALLES MUSSTEN WIR MIT GROSSEN AUGEN VERÄNGSTIGT ANSCHAUEN

In der zweiten Episode wird dem Publikum immer eindringlicher vor Augen geführt, was der unangenehme Alltag der Hostelgäste ist; die Situation und die Diskursthemmen spitzen sich zunehmend zu, und der Stresspegel steigt. Zwischen Chancenun-

gleichheit, rassistischer und sexistischer Reduktion, schlechter Entlohnung, Identitätskrisen durch ein Hineinversetzen in eine Rolle und Schizophrenie wird der Aspekt des Durchhaltens trotz Stigmatisierung virulent – egal, wie unangenehm und diskriminierend die Situation ist, die Performance der Darstellenden wird fortgeführt. Auch wenn stumpfe Resignation aus Fouhas Augen spricht, als er mit blonder Starlet-Perücke und asiatischem Kegelhut vor der Kamera tanzt, offenbar niedergeschlagen ob der transkulturellen Travestie, reißt er sich für die Tanzeinlage zusammen, macht seinen Job, bevor er schließlich in sich zusammenbricht. Und auch die Frauen erliegen dem Druck, der physischen und psychischen Belastung: Von ihrem erotischem Posing völlig verausgabt, erschöpfen sie zusehends.

„Aber, nur mal so, ist sicherlich nicht jedermanns Sache ... aber, Porno? Kannst du dir das vorstellen? Das würde doch sicher auch gehen, oder? So interracial, und so. Ähm, sorry, blöde Idee, vergiss es. Die Grand Jury ist sicher sowieso dagegen und der Verdienst ist auch da mittlerweile abgefächert bis unter die Tischkante.“¹³

Während Janke diesen Vorschlag anbringt, hüpfte sie auf einem Gymnastikball auf und ab, was das beleidigende und übergriffige Jobangebot zusätzlich untermalt – die finanzielle Zwangslage der Schauspieler*innen wird vorgeführt. Der finanzielle Druck sei laut Renate Möhrmann besonders bei den weiblichen Darstellenden belegt, da gerade die Schauspielerinnen dadurch vor dem Dilemma stünden, dass es einerseits nur halb so viele weibliche Rollen zu besetzen, andererseits hingegen doppelt so viele Bewerberinnen für die Rollenangebote gebe.¹⁴ Als Schauspieler*in in einer finanziellen Misere den Anspruch auf Arbeitslosengeld geltend zu machen sei generell oft problematisch, so Kira Marrs, da juristische und bürokratische Hürden dieses Auffangnetz entziehen würden und die finanzielle Lage der Freischaffenden „aussichtslos“ mache.¹⁵

EPISODE III: *JE NE CROIS PAS ÇA*

In der dritten Episode rückt das Bühnenbild durch zwei Aspekte stärker in den Vordergrund. Die Stockbetten stehen nun mittig und dadurch näher beieinander, wodurch der Raum noch kleiner wirkt. Außerdem wird die Zimmertür in das Geschehen integriert, da Fouha und Janke für kurze Zeit dem Wartezustand im Raum entronnen sind, nun aber wieder im Hostelzimmer erscheinen. Beide waren bei Arbeitsterminen, auf der Suche nach einer Agentur oder bei einem Casting, und ihre Gedanken kreisen weiterhin hierum. Sie können nicht zur Ruhe finden, sondern werden

immer weiter von Sorgen um ihre Arbeit geplagt und zeigen ihre Enttäuschung offen. Resignation und eine zunehmende Lethargie repräsentieren gerade in dieser Episode eine Ausdrucksmöglichkeit des Frustes, aber auch Wut ist ein Ventil, um die Unzufriedenheit mit der Arbeitssituation auszudrücken. So ruft Kim, während sie in die Ferne schaut, einem unbekanntem Du (dem Arbeitssystem?) Beleidigungen zu: „Du OPFER, du bist mir viel zu kompliziert, du blödes Ding! Du zerstörst alle meine Gewissheiten, und du kapiert es nicht und du verarschst uns nur und nimmst und alles weg! Hau' ab!“¹⁶

Später folgt eine rhythmische Zitation durch Fouha, Janke und Odoubou aus Kate Tempests Song *Perfect Coffee*, der am Ende der Episode durch Ratte-Polle im Abspann weitergeführt wird:

„The squats we used to party in – are flats we can't afford / It don't feel like home no more / I don't speak the lingo / Since when was this a winery? / It used to be the bingo. [...] And so I'm moving on / I've got it all to play for / I'll be the invader in some other neighbourhood / I'll be sipping perfect coffee / Thinkin', 'This is pretty good,' / While the locals grit their teeth and hum 'Another [fucking] one has come.“¹⁷

Der Songtext zeugt von gesellschaftlicher Isolierung und kapitalistischen Interessen, von Gentrifizierung und der Verdrängung von einer ursprünglichen Bevölkerung in einer sich verändernden Umgebung: Katie Beswick nennt den Song einen offenen Klagebrief, der eine Nachbarschaft kritisiere, die aufgrund von blitzartigen Entwicklungen und Firmengründungen ihre ursprüngliche Identität verliere.¹⁸ Jene Arbeitsfeldentwicklungen und *corporate interests* haben sich durch zunehmend globalisierte ökonomische Interessen entwickelt. Das Leitbild der (Industrie-)Arbeit des sekundären Sektors hat sich verabschiedet, und der Mensch „der Kommunikation und des Handelns“ des tertiären und quartären Wirtschaftssektors habe die Vorherrschaft übernommen, mit der das Primat einer neuen Arbeitsform vergangene Arbeitsprinzipien langsam ablöse, so Anja Lemke und Alexander Weinstock.¹⁹ Der Songtext unterfüttert die Mini-Serie gesellschaftskritisch: Große Firmen neben Einzelschicksalen – ein offensichtliches Machtgefälle wird vorgeführt.

Fürsorge und der Schutz von Arbeitenden werden in *HOSTEL* auch am Beispiel von Renee Alway bemängelt. Die Situation wird konfuser, und die Schauspieler*innen wirken zunehmend instabil, während sie durcheinander und abwechselnd sprechen und schließlich das Schicksal eines Menschen thematisieren, welcher es nicht geschafft hat, in der schnelllebigen Arbeitswelt erfolgreich zu bestehen, und dem psy-

chischen Druck erlegen ist: Renee Alway, 2008 Finalistin und Drittplatzierte des Reality-TV-Formats *America's Next Top Model*. Das Interview, welches in *HOSTEL* in Teilen rezitiert wird, fand in einem Gefängnis statt, denn Alway wurde für zwölf Jahre für verschiedene Vergehen, wie u.a. Drogenbesitz, in Haft genommen. Sie beschuldigt nicht das Fernsehformat für ihren gesellschaftlichen Absturz, sondern recht deutlich sich selbst dafür, an der heutigen Arbeitsform gescheitert zu sein. Scheinbar konnte Alway sich nach dem großen Finale der Show nicht im stark konkurrenzgeprägten Arbeitsleben durchsetzen und scheiterte letztlich an dem hohen psychischen Druck. Das Fernsehformat fungierte so für sie nicht als Sprungbrett für eine vielversprechende Karriere, sondern mündete in einem persönlichen Desaster. Alway wurde nur protegiert, solange sie dem profitorientierten Interesse genüge leistete, und sie betont, dass sie nach der Show auf sich allein gestellt war: „Once you're out the door, you're out the door.“²⁰

Durch Always Negativbeispiel wird das gesellschaftliche Ideal bzw. die Wunschvorstellung einer Welt, in welcher allen dieselben (beruflichen) Möglichkeiten offenstehen und man alles erreichen kann, was man will, entlarvt und stattdessen ersichtlich, was hinter einer immer perfekten Hülle steckt: die Limitation menschlicher Kapazitäten, persönliches Scheitern.

Die hohe Eigenverantwortung wird auch immerzu in *HOSTEL* proklamiert; besonders die Arbeit von Freischaffenden, so wird demonstriert, entpuppt sich als Full-Time-Job: durchgängige Konzentration, Organisation und Selbstperfektion – letzteres gerade in Berufsgruppen, in welchen oberflächliche Attribute von Belang sind, zu welchen das Modeln oder auch das Schauspiel zählen.

Dieses Thema wird auch in der Gaming-Welt weiter ausgeführt, indem der Organismus eines nicht näher definierbaren Spiels offengelegt wird. Die Kamera bewegt sich hierbei zwischen dem beispielbaren Game-Space einer Landschaft und dem dahinterliegenden Void-Raum, wodurch das Gaming-Gelände demaskiert wird. Es handelt sich bei den in *HOSTEL* vorgeführten Open-World-Spielen tatsächlich nicht um gänzlich offene Welten, die grenzenlos sind und nur pittoreske Landschaften beinhalten, sondern der Raum ist ein Konstrukt bzw. ein Käfig, in welchem sich der Spieler mittels eines Avatares bewegen und an der ansprechenden Fassade erfreuen kann. Man bekommt als Spielekonsument*in normalerweise nur das zu sehen, was man sehen soll: eine perfekte, auf den*die Konsumenten*Konsumentin zurechtgeschnittene Welt und nicht das graue, programmierte Konstrukt dahinter, welches den

Spielraum als gekonnt konstruierte Illusion enttarnt. Im übertragenen Sinne demaskierte auch Alway das Konstrukt des Reality-TV-Formats *America's Next Top Model* in ihrem Interview und legte dar, was hinter den Kulissen vonstattengeht und die Zuschauenden sonst nicht zu sehen bekommen. Das vorrangig profitorientierte Interesse der TV-Firmen und Desinteresse an der Einzelperson – jene Aspekte bleiben normalerweise im Verborgenen. Das Hostelzimmer entpuppt sich gewissermaßen als Äquivalent zum Gaming-Raum, als ein Ort, der zwar vorgibt, das authentische Leben der Darstellenden zu symbolisieren, aber tatsächlich auch schon geskriptetes Spiel ist. *HOSTEL* gibt ein fiktives Serien-Format wieder und ist letztlich genauso Fassade wie die Räume in Computerspielen.

EPISODE IV: *THERE MUST BE SOMETHING BETTER*

Dem Titel der letzten Episode, *There Must Be Something Better*, wohnt Hoffnung inne, der Gedanke, dass es besser werden könne. Doch es wird schnell klar, was aus der unablässigen und selbstauferlegten Dramaturgie, dem Druck und der Existenzangst resultiert: körperliche und geistige Erschöpfung.

„[I]ch hab’ da blöderweise jetzt gerade überhaupt keine Zeit darüber nachzudenken, wie über so einiges anderes auch noch, die Liste hier ist noch laaange nicht zu Ende [...]“²¹

Janke spricht von Zeitdruck und Komplikationen der Selbstfindung, während sie ermattet durch das Zimmer streift, einen Platz zum Ruhen sucht. Odoubou wälzt sich, sichtlich körperlich geschwächt, über das Feldbett und skandiert trotzdem mit überspannter Betonung Schlagzeilen. Tismer greift dies auf und setzt die Rezitation von Schlagzeilen aus dem Kultursektor fort, sich mit geschlossenen Augen von einem Stuhl auf den Boden schiebend. In ihrer Umgebung wälzen und räkeln sich auch die anderen Schauspieler über den Boden und auf Möbeln (Abb. 4). Die Körpersprache ist müde, wirkt wie erschlagen; die Sätze, die abwechselnd vorgetragen werden, zeugen von Überforderung und Frustration. Fouha spannt genervt ein Seil, auf dem sich Tismer und Janke dann buchstäblich ‚abhängen‘.



Abb. 4: Stefan Panhans: *HOSTEL Episode 4, There Must Be Something Better*, 2018, 4K, Farbe, Ton, 18:38 Min., Still.

Ein Interludium aus dem Bereich der Gaming-Welt folgt. Die traumhaften, idyllischen und geradezu perfekten Landschaften und eine beruhigende Hintergrundmusik der Spielwelt bieten zwar eine visuelle und akustische Fluchtmöglichkeit, aber die verbitterten Gedanken aus der Realität des Hostelzimmers bleiben durch die Avatar-Stimme Ratte-Polles bestehen und stören die harmonisch aufgeladene Szenerie.

Auch im Hostelzimmer gibt es kein Entkommen vor dem psychischen Stress, im Gegenteil: Nun ist die helle Beleuchtung ausgeschaltet, stattdessen blinken rote, blaue Lichter, kleine Glühbirnen und erzeugen zusammen mit einer unter die Gespräche gelegten Melodie eine unruhige Stimmung. Die Darstellenden sitzen auf den Stockbetten, beschäftigen sich, reziprok sprechen sie über ihre Sorgen, sich thematisch wiederholend. Die Beleuchtung sowie die hochaufgeladene Situation bereiten auf das anstehende Finale vor.

Schließlich proklamieren Tismer und Janke „STAY TUNED, we’ll soon be back with some spicy more footage for you!“, woraufhin es an der Tür klopft. Es tritt ein junger, bis dahin noch unbekannter Mann ein, schaut sich um und schließt die Tür hinter sich (Abb. 5). Der Neankömmling wirkt einen Moment lang verwundert und lächelt schließlich leicht in die Kamera. In der kurzen Zeit seines Auftritts wirkt er unsicher, aber positiv gestimmt. Somit mündet die Mini-Serie wieder in den Anfang – der neue Darsteller fügt sich in den Kreislauf ein.



Abb. 5: Stefan Panhans: *HOSTEL, Episode 4, There Must Be Something Better*, 2018, 4K, Farbe, Ton, 18:38 Min.

ZUR ARBEITSREALITÄT IN *HOSTEL*

Durch das Chaos wird die angespannte Stimmung der Personen, die sich aus der Arbeitssituation der Beteiligten ableitet, auf die Betrachtenden übertragen, die sich selbst angesprochen fühlen können, da die heutige Arbeitsform übergreifend ähnlich geprägt ist. Die arbeitenden Menschen in *HOSTEL* symbolisieren den Arbeitstypus des „flexible[n] Mensch[en]“, dem einerseits erhöhte Selbstbestimmung und Mobilität innewohnen, der andererseits aber auch „Überforderung, Depression und Burn-out“ zu ertragen hat,²² negative Auswirkungen des heutigen Arbeitens, die auch in *HOSTEL* durch eine zunehmende physische und psychische Erschöpfung thematisiert werden und sich gerade in den Episoden drei und vier entfalten. Der flexible Mensch enthüllt sich hier nicht als jemand, der von Arbeit persönlich profitiert, also die Arbeit nach eigenem Ermessen einteilen kann, sondern manifestiert sich in einem sowohl intern als auch extern erzeugten Zwang, immerzu arbeiten zu müssen. Auch laut Friederike Sigler wird die omnipräsente Beschäftigung mit der Arbeit als eine gesellschaftliche Konvention vorangetrieben: „The new ideal workers do not aspire to a break from work but to even more work [...]“.²³ Auch Lemke und Weinstock bringen eine Diffusion der Lebensrealitäten als Symptomatik für die heutige Arbeits- und Lebenspraxis an: „So fällt angesichts eines allumfassenden Networking-Gebots in den meisten Tätigkeitsfeldern die Abgrenzung von Arbeit und Nicht-Arbeit, Berufsausübung und Freizeit zunehmend schwer – bleibt doch unklar, ob das Feierabendbier der Erholung und/oder bereits der Vorbereitung des nächsten Projekts dient [...]“.²⁴

So beschäftigt der Diskurs um ihre Arbeit die Schauspieler*innen in *HOSTEL* auch vor und nach den Terminen, und sie bereiten sich durchgängig auf ihre tatsächliche Arbeit vor. Wann Arbeit aufhört und wann sie wieder beginnt, ist nicht bestimmbar. Die durchgehende Anspannung erzeuge schließlich bei Arbeitenden Sorgen und Angstzustände, die nicht zuletzt durch Schnelllebigkeit und Anpassungsfähigkeit der heutigen (Arbeits-)Welt entstehen: Die Illusion einer endlosen Transformation werde hervorgerufen, so Bojana Kunst.²⁵ Auch die Schauspieler*innen in *HOSTEL* unterliegen dieser; die Arbeit hört nicht auf, immerzu muss auf E-Mails reagiert werden, und das Ziel der körperlichen Ertüchtigung ist, einer Idealvorstellung zu entsprechen: Die Personen im Hostelzimmer unterliegen einem hohen äußeren und optischen Druck, sich selbst neu entwerfen zu müssen, um auf dem Arbeitsmarkt von Interesse zu sein.

„[...] Can I just switch to someone else? Redesign MYSELF in a trendy hip new character style, like popstars are often doing it, or letting it DESIGN for them by some special task forces, AGENCIES, THINK TANKS ... just new! Looking different, acting different, talking different, A DIFFERENT HAIRSTYLE, different opinions, perhaps a different RELIGION, or PHILOSOPHY! [...]“²⁶

Sie sind der „production of subjectivity“ verschrieben: Die immaterielle Arbeit, die sich hinter diesem Begriff verbirgt und Arbeit meint, die vor allem nicht-materielle Ergebnisse ‚produziert‘, wie z.B. kommunikative oder affektive Arbeit, wird in *HOSTEL* am Beispiel der performativen Arbeit dargelegt. Immaterielle Arbeit, so Kunst, produziere eine „standardisation of the social, affective and common aspects of the contemporary human being“, resultierend in „a radical individualisation as well as a homogenisation of subjectivity“.²⁷ So etabliert sich in *HOSTEL* eine stets abgrenzende, die Einzigartigkeit des Individuums bestärkende Aufführung, die zugleich einen gewissen Homogenisierungseffekt protegiert; persönliche und spezifische Erfahrungen werden angebracht, jedoch lassen sich die Missstände, die darin anklingen – Rassismus, Sexismus, Leistungs- und Existenzdruck, Verschmelzen der Lebensrealitäten o. Ä. –, auf die Gesamtbevölkerung übertragen, wodurch *HOSTEL* schließlich beispielhaft Gesellschaftskritik betreibt. Besonders wird die heutige Stellung von Arbeit kritisiert. Die eigene Arbeit und Autonomie werden zu einem Wettbewerb, und der inhärente Druck, der auf dem Individuum lastet, wird auch durch die Personen im Hostelzimmer verdeutlicht: Der nicht zur Ruhe kommende Geist, der sich immerzu mit der Arbeit beschäftigt, und auch die durchgehende körperliche sportliche Ertüchtigung zeugen von der Kritik an der Subjektivierung.

RESÜMEE

Panhans' Serie *HOSTEL* stellt sich als ein zugespitzter Alptraum der heutigen Arbeitsrealität anhand des Beispiels von Schauspieler*innen dar. Durch eine Symbiose von fiktiven (z.B. Gaming-Bereich) und realen (s. tatsächliche Erfahrungen der Schauspieler*innen, das Beispiel Renee Alway) Elementen erhält das Geschehen einen traumhaften, surrealen Charakter, und die Betrachtenden können Ereignisse nicht antizipieren und fühlen sich der Handlung ausgeliefert. Hierzu trägt auch maßgeblich der Ausstellungskontext bei: Teile des Hostelzimmers aus dem Video werden in den Ausstellungsraum transloziert, und die Betrachtenden werden so direkt mit der prekären Situation konfrontiert, welcher die Personen in der Mini-Serie ausgesetzt sind. Die verschiedenen Trainingsgeräte, die in der Installation ausgelegt sind, zeigen den inhärenten Druck zur Selbstoptimierung; dieser hat sich in der heutigen Gesellschaft herausgebildet und ist als ein Stressfaktor zu sehen, der die Personen in der Mini-Serie zu einem permanenten Performen zwingt. Sukzessive wird ein oberflächliches und synthetisch anmutendes Weltbild offenbart, welches die sozialen Strukturen durchläuft, und betont, dass der äußere Schein oft trügt: Der Blick wird von einer*einem Außenstehenden, als der*die sich die Betrachtenden zunächst sehen, umgekehrt, und die Betrachtenden nehmen teil an dem Geschehen und der prekären Lage der Schauspieler*innen. Diese Prekarität setzt sich aus verschiedenen Problematiken zusammen (Sexismus, Rassismus, Zeitdruck etc.), die iterativ in den einzelnen Episoden auftauchen und einen negativen Einfluss auf das Leben ausüben.

Das Leben verflucht sich stark mit dem Arbeiten, sodass Arbeits- und Freizeit gar nicht mehr zu separieren sind. Zwischen Selbstmotivation, Selbsterniedrigung und Schock hin- und hergerissen, versuchen die Menschen, die sich im Hostelzimmer aufhalten, im Arbeitsleben Fuß zu fassen. Dazu kommt, dass der anhaltende Wartezustand und die unablässigen Gedanken um die Arbeit zur verstärkten Reflexion der eigenen Person zwingen; hieran drohen sie zu zerbrechen: Ihr Arbeiten wird als ein stressiger, verzehrender und herabwürdigender Wust dargestellt, der die Menschen in einem manischen Kreislauf gefangen hält – die Darstellenden werden am Rande des Burnouts gezeigt. Es gibt kein Entkommen, sondern sie müssen sich immer wieder in monotonen Beschäftigungen ergehen und beklagen immerzu ihre Situation, unfähig, an ihr etwas ändern zu können, was ihre prekäre Lage verdeutlicht. Sie sind zwischen Existenzangst, Geldnot, Leistungsdruck, diskriminierender Behandlung und Selbstoptimierung hin und her getrieben und müssen sich unterordnen, bis sie

entweder zerbrechen oder neu anfangen – ansonsten werden sie in der heutigen schnelllebigen Welt von Neuankömmlingen ersetzt.

¹ Anne Ratte-Polle in Stefan Panhans, *HOSTEL Episode 1, Please Be Careful Out There Lisa Marie*, 0:43–2:05 Min.

² Stefan Panhans, informelle Ausstellungsinformationen bereitgestellt durch den Künstler, 2020.

³ Dies wurde auf Nachfrage von Stefan Panhans bestätigt.

⁴ Panhans 2020 (wie Anm. 2).

⁵ Olivia Hyunsin Kim in Stefan Panhans, *HOSTEL Episode 1, Please Be Careful Out There Lisa Marie*, 3:12 Min.

⁶ Serge Fouha in ebd., 4:39 Min.

⁷ Anne Tismer in ebd., 6:59 Min.

⁸ Dies ist der Fall in Stefan Panhans, *HOSTEL Episode 3, Je Ne Crois Pas Ça*, ab 15:25 Min.

⁹ Anne Ratte-Polle in Stefan Panhans, *HOSTEL Episode 1, Please Be Careful Out There Lisa Marie*, 13:07 Min.

¹⁰ Lisa-Marie Janke in ebd., 15:28 Min.

¹¹ Reszczyński, Peter: Die Jury. Auf der Suche nach jungen Talenten, in: Khuon, Ulrich (Hg.): *Beruf: Schauspieler. Vom Leben auf und hinter der Bühne*, Hamburg 2005, S. 345 f.

¹² S. z.B. Lisa-Marie Janke in Stefan Panhans, *HOSTEL Episode 2, Und Alles Mussten Wir Mit Großen Augen Verängstigt Anschauen*, 15:33 Min.

¹³ Lisa-Marie Janke in ebd., 3:43 Min.

¹⁴ Möhrmann, Renate: Schauspielerinnen heute, in: dies. (Hg.), *Die Schauspielerin. Zur Kulturgeschichte weiblicher Bühnenkunst*, Leipzig 2000 (1989), S. 407–420, hier S. 411.

¹⁵ Marrs, Kira: Zwischen Leidenschaft und Lohnarbeit. Ein arbeitssoziologischer Blick hinter die Kulissen von Film und Fernsehen, (Darmstadt, Univ., Diss.), Berlin 2007, S. 130–131: „Denn die Voraussetzung hierfür ist eine beitragspflichtige Beschäftigung an 360 Kalendertagen innerhalb von drei bzw. neuerdings sogar innerhalb von zwei Jahren. Aufgrund unterschiedlicher Faktoren stellt diese Voraussetzung eine sehr hohe, für manche fast unüberwindbare Hürde dar. So ist erstens die Anzahl der jährlichen Arbeitstage (nicht notwendigerweise aber die effektive Arbeitszeit) geringer als in anderen Branchen. Zweitens gibt es saisonale Schwankungen. [...] Drittens handelt es sich bei Produktionen, die auf weniger als sieben Kalendertage befristet sind – dies ist besonders bei der Werbefilmproduktion der Fall –, um eine sogenannte ‚unständige Beschäftigung‘, bei der keine Beiträge für die Arbeitslosenversicherung abgeführt werden. Viertens wird der Erwerb des Anspruchs auf Arbeitslosengeld durch den Wechsel zwischen einer Tätigkeit als Arbeitnehmer und als Selbstständiger [...] erschwert.“

¹⁶ Olivia Hyunsin Kim in Stefan Panhans, *HOSTEL Episode 3, Je Ne Crois Pas Ça*, 8:56 Min.

¹⁷ Ebd., 08:29 Min. u. Anne Ratte-Polle in ebd., 19:20 Min.

¹⁸ Beswick, Katie: Build a Fortress, 30.09.2016, <https://www.loudandquiet.com/interview/kate-tempest/> (Stand: 04.01.2021).

¹⁹ Lemke, Anja/Weinstock, Alexander: Einleitung, in: dies. (Hg.), *Kunst und Arbeit. Zum Verhältnis von Ästhetik und Arbeitsanthropologie vom 18. Jahrhundert bis zur Gegenwart*, Paderborn 2014, S. 9–22, hier S. 9.

²⁰ *Renee Alway - Interview from prison*, datiert 31.03.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=QbGfhSrtWNA> (Stand: 22.07.2021), 10:55 Min.

²¹ Lisa-Marie Janke in Stefan Panhans, *HOSTEL Episode 4, There Must Be Something Better*, 0:55 Min.

²² Lemke/Weinstock 2014 (wie Anm. 19), S. 9.

²³ Sigler, Friederike: Introduction. All That Matters is Work, in: dies. (Hg.), *Work (Documents of Contemporary Art)*, London/Cambridge, Mass. 2017, S. 14–25, hier S. 14.

²⁴ Lemke/Weinstock 2014 (wie Anm. 19), S. 9.

²⁵ Kunst, Bojana: *Artist at Work, Proximity of Art and Capitalism*, Alresford 2015, S. 19.

²⁶ Anne Ratte-Polle in Stefan Panhans, *HOSTEL Episode 4, There Must Be Something Better*, 07:02 Min.

²⁷ Kunst 2015 (wie Anm. 25), S. 19.

ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildungen 1–5: Erhalten mit freundlicher Genehmigung des Künstlers.