

Lorenza Kaib

## ONLINE-RECHERCHE, SELFIES, ÜBERLAGERUNGEN

ZUM MODUS DES KÜNSTLERISCHEN ARBEITENS IN *RESUSCI ANNE* VON  
IDA KAMMERLOCH

„Man muss nicht gegen, sondern mit den Bedingungen der Medien, mit deren Strömungen und Geschwindigkeiten arbeiten, wenn man in der Informationsflut nicht untergehen will.“<sup>1</sup>

Im folgenden Beitrag wird die Sichtbarkeit des künstlerischen Arbeitens von Ida Kammerloch in ihrer Videoarbeit *Resusci Anne* untersucht und dabei insbesondere auf die Verschränkung von visualisierter Online-Recherche und Performance vor der Kamera eingegangen.<sup>2</sup> Kammerlochs Arbeit reflektiert und reproduziert die Bewegung durch das Internet, sie geht bewusst und selektiv mit der Bilderflut um – „surft“, in den Worten Marshall McLuhans, auf ihr. Zum Einstieg wird an dieser Stelle zunächst die inhaltlich-narrative Ebene von *Resusci Anne* zusammengefasst, um anschließend zu untersuchen, wie sich die Bildinhalte mit spezifischen Modi der Bildherstellung und der Produktion des Videos verknüpfen.

Kammerlochs Arbeit befindet sich in einem Schwebestadium 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, oder sie in anderen Sequenzen Teil des Hintergrundes ist, auf den projiziert wird. Kammerloch performt im beziehungsweise für das Videobild: Sie 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 an Grabsteinen angebrachte 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*, auf Englisch *Rescue Annie*. Den Vorgang des Reanimierens stellt Kammerloch nach, indem sie ihn, einen halbedelsteinbesetzten Ring am Finger, eher als Geste auf weichem gelbem Stoff 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 ertrank und um deren vermuteten Selbstmord sich viele Geschichten ranken. Ihre Totenmaske fand sich nach 1900 in vielen Wohnungen von Künstler\*innen und Literat\*innen, und sie beeinflusste unter anderem Rainer Maria Rilke und Max Frisch. Ein weiterer narrativer Faden von Kammerlochs Arbeit ist der bislang ungeklärte Tod einer russischen Bloggerin und Instagramerin sowie angehenden Ärztin, deren Leiche im Sommer 2019 in einem Koffer in Moskau gefunden wurde. Kammerlochs Annäherung an die L’Inconnue de la Seine, die ermordete junge Frau sowie die Reanimationspuppe ist als Prozess im Film präsent. Als roter Faden tauchen Bildschirmabfilmungen ihrer Internetrecherche auf: von Google Street View, wo sie dem Auffindungsort des ertrunkenen Mädchens nachspürt, oder 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 Reisebloggerin und zur Unbekannten aus der Seine, die Zusammenhänge bleiben jedoch offen.

### SICHTBARKEIT DES KÜNSTLERISCHEN ARBEITENS IN *RESUSCI ANNE*

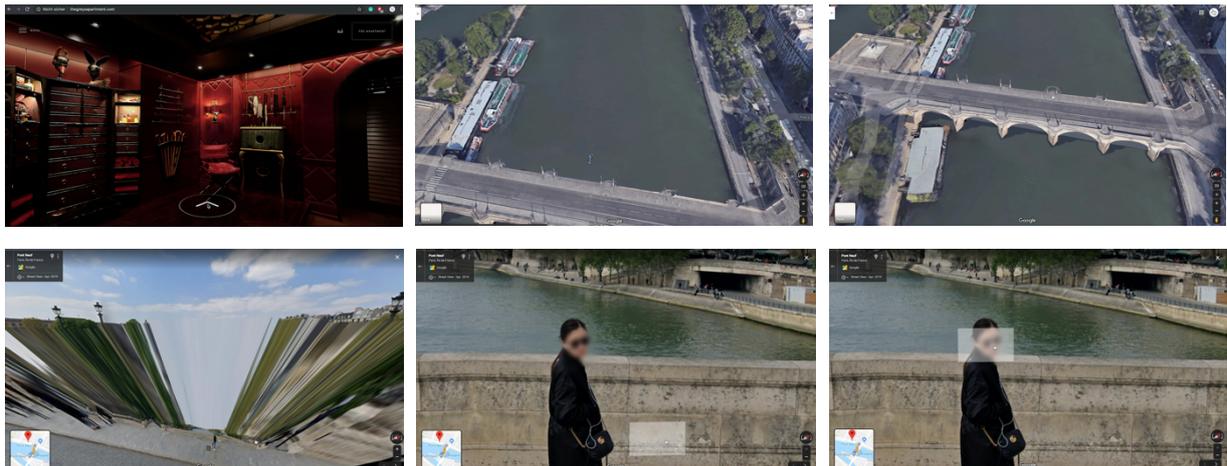


Abb. 1–6: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshots der Videoarbeit. Von links nach rechts: 03:16 Min., 03:48 Min. u. 03:49 Min., 03:50 Min., 03:51 Min. u. 03:56 Min.

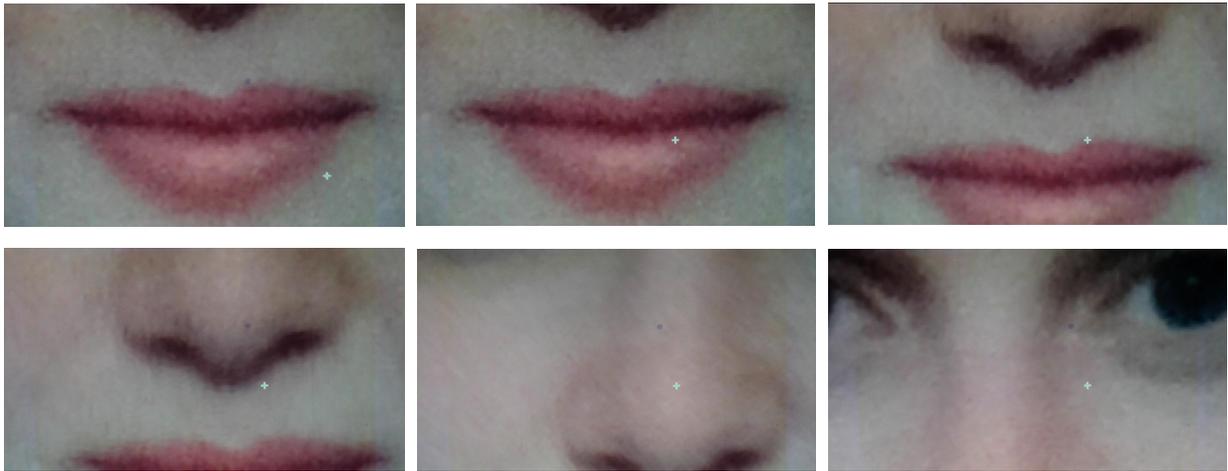


Abb. 7–12: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshots der Videoarbeit. Von links nach rechts: 05:00 Min., 05:01 Min. u. 05:03 Min., 05:04 Min., 05:04 Min. u. 05:06 Min.

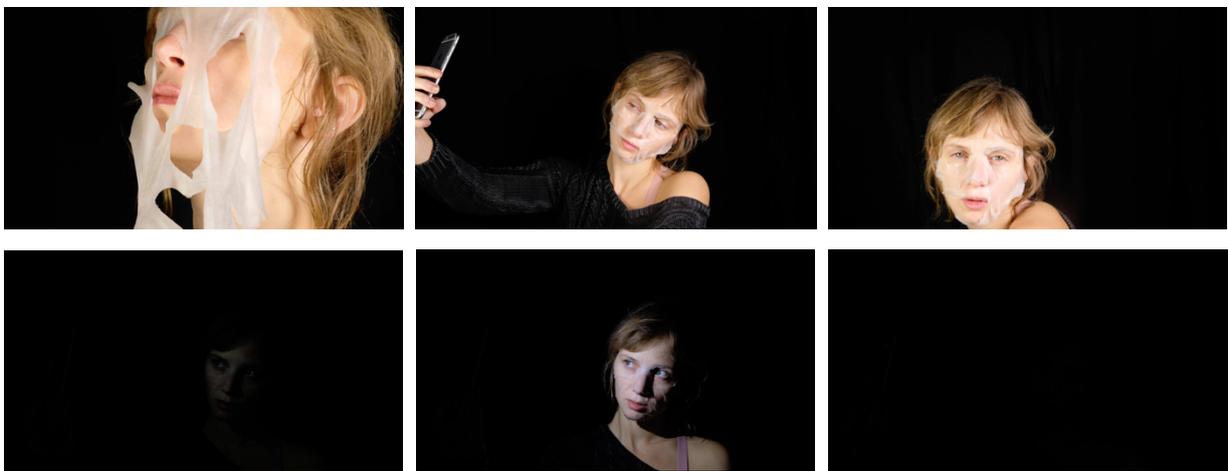


Abb. 13–18: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshots der Videoarbeit. Von links nach rechts: 01:28 Min., 01:33 Min. u. 01:35 Min., 03:57 Min., 03:58 Min. u. 03:59 Min.

Das von Kammerloch eingesprochene englische Voiceover ist sehr dicht und sorgt zusammen mit der temporeichen Bildabfolge des Films derart für eine sensorische Überforderung der Betrachtenden, dass eine mehrfache Betrachtung geradezu unumgänglich ist. *Resusci Anne* wird im Folgenden zum einen im Hinblick auf die spezifischen Bildinhalte und mit ihnen einhergehenden Assoziationen, zum anderen auf die technische Umsetzung und mit ihr ersichtlich werdenden Produktionsverfahren untersucht. Jedoch lässt sich die Auseinandersetzung mit diesen beiden Aspekten nicht strikt trennen, da sie sich oftmals gegenseitig bedingen bzw. unterstützen. Der Cursor als Richtungsangabe und Bewegungsmoment (Abb. 1, 2–6, 7–12), das digitale Selbstportrait mit Smartphone (Abb. 13 ff., 16 ff.) sowie die arbeitende Künstlerin (Abb. 19–23)<sup>3</sup> sind die Bildelemente und Motive, welche näher betrachtet werden. Hinsichtlich der verwendeten Techniken wird Kammerlocks Nutzung von Google Maps und Ebay sowie der Einsatz von digitalen Überlagerungen und Collagen<sup>4</sup> untersucht.

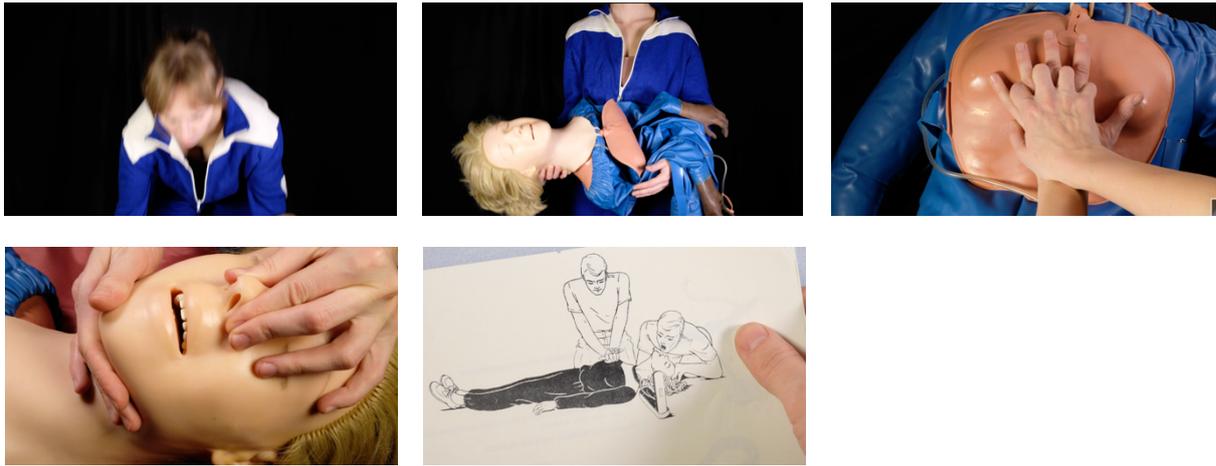


Abb. 19–23: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshots der Videoarbeit. Von links nach rechts: 04:45 Min., 04:46 Min., 04:48 Min., 04:49 Min u. 04:50 Min.

## SCROLLEN UND KLICKEN

In einer relativ langen Sequenz nutzt die Künstlerin Google Street View dazu, sich virtuell nach Paris zu begeben. Nachdem sie Pont Neuf mittels der Suchfunktion ausfindig gemacht hat (Abb. 4), wählt sie eine bestimmte Stelle auf der Brücke an, lässt sich heranzoomen (Abb. 2 ff.) und geht immer weiter in die Aufnahme hinein, bis eine junge Frau, deren Gesicht vom Unternehmen verpixelt wurde, allein vor der Brüstung der Brücke zu sehen ist (Abb. 5). Kammerloch verweilt bei ihr, nähert sich mit dem Cursor der Frau an und bewegt sich dabei auf ihr Gesicht zu (Abb. 6). Dabei tastet sie mit dem Cursor beinahe so wie mit einer Hand, seine Bewegung erinnert an eine streichelnde Geste. Gleichzeitig fungiert diese auch als Zeigegestus: Sie lenkt die Aufmerksamkeit der Betrachter\*innen und gibt die Blickrichtung vor, deutet teilweise eine Bewegung oder kommende Entwicklung an.<sup>5</sup> Im Gegensatz zu einer menschlichen Hand ist Kammerloch mit ihrem Cursor in der Lage, durch virtuelle Räume zu navigieren sowie Nichtgreifbares digital anzufassen und dabei viel größere Entfernungen zu überwinden, als sie es mit ihrem Körper könnte.<sup>6</sup> Kammerloch macht durch solche Sequenzen eine Handlung bzw. Bewegung für die Betrachter\*innen nachvollziehbar, welche offline weder sichtbar ist noch so stattfinden kann.<sup>7</sup> Nichtsdestotrotz findet diese Bewegung für diejenige Person statt, welche sie am Cursor ausführt. Diese Wahrnehmung des Internets als virtueller Raum, durch den man sich imaginär bewegen kann, beschreibt auch Harun Maye und führt als Beispiel unter anderem Gamer\*innen an.<sup>8</sup> Während bei der Nutzung von Google Maps, dem virtuellen Durchschreiten der Schauplätze im Roman *50 Shades of Grey* sowie den Artikelansichten von Ebay der Cursor und seine Funktion als Zeigewerkzeug im Vordergrund stehen, wird an anderer Stelle

ein weiterer wichtiger Aspekt der Handhabung und virtuellen Bewegung durch das Internet deutlich: das Scrollen als schnelle, beiläufige Art, durch das Internet zu navigieren. *Resusci Anne* beginnt mit einer Sequenz des Nach-unten-Scrollens, welche durch eine Art Weichzeichner, der Bewegungsunschärfe aufgrund von hoher Geschwindigkeit beim Scrollen simulieren soll, so verfremdet ist (Abb. 24), dass nur aufgrund der Seitenverhältnisse und Anordnung der nicht erkennbaren Bilder die Social-Media-App Instagram als Herkunft der abgefilmten Sequenz angenommen werden kann.

Der Mausclick spielt insofern noch eine Rolle, als dass durch ihn das Scrollen beendet werden kann. Er steht u.a. für eine mögliche Kaufentscheidung, welche in der beschriebenen Sequenz jedoch ausbleibt. Matthias Bickenbach stellt diesbezüglich fest:

„Der Mausclick ist heute als Bild für schnellen und vermeintlich einfachen Zugang und Zugriff kulturell und psychosozial wirksam. Wo er für Partnerwahl und Freundschaften sowie für Konsumgüter gleichermaßen einsteht, die nur ‚einen Klick entfernt‘ sind, wird die Wechselwirkung von technischen Strukturen des Mediengebrauchs und den Medien als Wunschmaschine besonders deutlich.“<sup>9</sup>

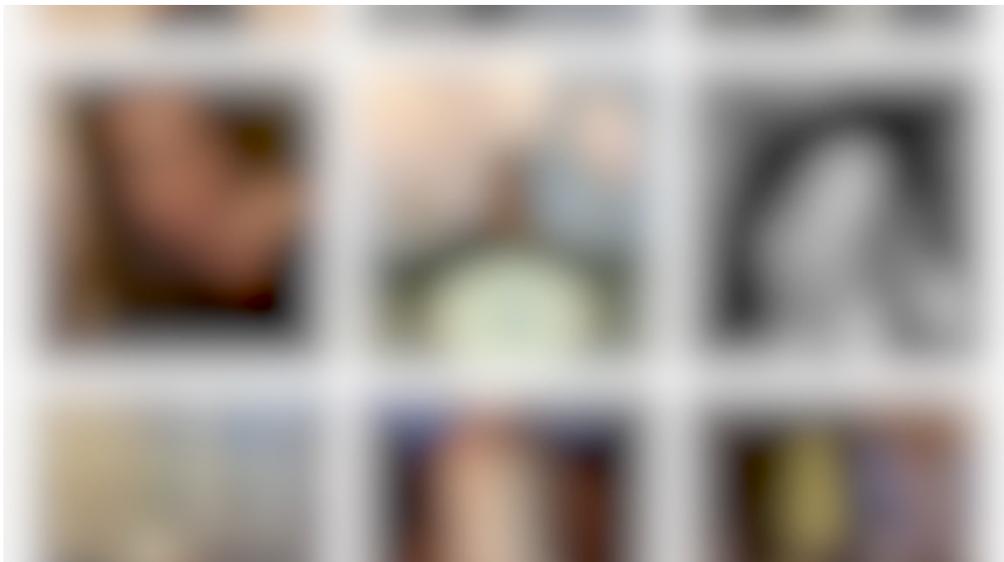


Abb. 24: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshot der Videoarbeit, 00:19 Min.

Die gezeigten Online-Recherchen von Kammerloch sind konkrete Manifestationen einer manuellen Praxis. Dabei spielen verschiedene Modi des Händischen bzw. der digitalen Übertragung via Maus oder Trackpad – für die Betrachtenden als Cursor sichtbar – eine zentrale Rolle. Im Zusammenhang mit der Verwendung von Computern wird oftmals der Begriff des Klickens verwendet und als einfache Aktion verstanden.

Bickenbach hält dieser Auffassung die Komplexität des Vorgangs mit seinen vielfältigen Ergebnissen entgegen:

„Der Gebrauch des Computers wird [...] auf eine simple, aber universale Geste reduziert, die jedoch je nach Programmebene und Kontext des Cursors sehr verschiedene Funktionen realisiert: Auswahl, Zugriff, öffnen oder schließen, markieren, ziehen, scrollen, Aufruf von Kontextmenüs usw. Insgesamt ist Klicken daher als komplexe Doppelstruktur einer Interaktion mit dem Computer einerseits sowie der Navigation innerhalb digitaler Daten andererseits zu fassen.“<sup>10</sup>

Eine Maus zu bedienen und einen Cursor zu bewegen trägt somit viele Implikationen in sich: eine wirksame Interaktion der Benutzer\*in mit dem Computer (anklicken), ein Sichtbarmachen der Bewegung, einen Zeigegestus, Autorität, Macht, Zugriff und Verfügbarkeit.

Um auf die Frage nach Kammerlochs konkretem Umgang mit digitalen Technologien in Bezug auf ihre künstlerische Praxis zurückzukommen, ist ein Blick auf das Smartphone und seine manuelle Handhabung sowie die sich erweiternden händischen Interaktionsmöglichkeiten mit Computern via Interfaces sinnvoll. In zwei Sequenzen, die später noch ausführlicher behandelt werden, nimmt die Künstlerin mit ihrem Smartphone Selfies auf. „Im Touchscreen fallen heute Bildschirme und Maus zusammen“, bringt Matthias Bickenbach die Handhabung solcher Geräte auf den Punkt.<sup>11</sup> Er konstatiert, dass dadurch ein neuer digitaler Medienumgang entstanden sei, welcher sich vom Mausklick durch eine weitaus differenziertere Handhabung per Zeige- und Mittelfinger auszeichne: „So können heute multioptionale Trackpads und Touchscreens zwischen Gesten mit einem, zwei oder mehr Fingern unterscheiden, so dass blättern und wischen, drehen oder zoomen möglich geworden ist.“<sup>12</sup> Kammerlochs streichelnde Geste – als reale Hand, die verschiedene Materialien berührt oder als sich nähernder Cursor – findet sich nun auf dem Smartphone-Display wieder. Interessant wird dies insbesondere in der Sequenz, in der Kammerloch mit dem Cursor durch eine Fotografie von sich selbst navigiert und sich so digital selbst betastet und erforscht. Im Gegensatz zur Annäherung an die unbekannte Frau auf der Pariser Brücke ist der Umraum hier nicht zu erkennen, und die Zoomfunktion wird nicht genutzt, da ihr Gesicht bereits die Bildfläche ausfüllt. Vielmehr wird das Gesichtsfeld abgetastet und dabei der Bildausschnitt so verschoben, dass mal ihr Mund zu sehen ist (Abb. 7) und mal ihre Augen (Abb. 12). Auf diese Weise wird ihr Gesicht fragmentiert, das Gesamtbild geht durch den beinahe rasterartigen Vorgang des Scannens verloren. Vormalig identitätsstiftend, ist das Gesicht nun vielmehr eine

Fläche, auf der sich verschiedene, aus dem physischen Zusammenhang losgelöst erscheinende Organe befinden, wie Eintragungen auf einer Landkarte.

### COLLAGE, SCHNITT, PROJEKTION: VISUELLE UND AKUSTISCHE ÜBERLAGERUNGEN

Ein weiteres Charakteristikum von *Resusci Anne* sind schnelle und harte Schnitte.<sup>13</sup> Eine Einstellung ist oftmals nur eine Sekunde oder sogar einen Sekundenbruchteil lang zu sehen. Auf der auditiven Ebene der Arbeit überlagern sich die von Kammerloch eingesprochenen Textfragmente und sorgen zusätzlich für eine Desorientierung der Betrachter\*innen. Das so akustisch wie auch visuell vorangetriebene Tempo der Arbeit wirkt wie eine Versinnbildlichung der ubiquitär besprochenen Bilderflut.<sup>14</sup> Nach Simon Rothöhler sind die Plateaus des Datenwachstums und vor allem des Bilddaten-Aufkommens und die mit ihnen einhergehenden gesellschaftlichen Veränderungen noch nicht erreicht, er konstatiert im Gegenteil:

„Bildpraktiken ziehen in immer mehr Handlungsfelder ein und werden als kommunikative Alltagsroutinen habitualisiert. Zugleich tragen Bildtechnologien und ihre Infrastrukturen mehr oder weniger hintergründig zur systematischen Steuerung einer wachsenden Anzahl gesellschaftlicher Teilbereiche bei – meist ohne erkennbaren zeitlichen Verzug, in sogenannter ‚Real-time‘, immer häufiger sogar jenseits menschlicher Wahrnehmungsleistungen.“<sup>15</sup>

Durch ihren Gebrauch des Internets – etwa die Navigation auf Google Street View oder das ebenfalls ortsungebundene Einkaufen in Online-Shops – reflektiert Kammerloch ebenjene in unserer Gesellschaft bereits verankerten Bildtechnologien und damit verbundene -praktiken und verdeutlicht zugleich ihre Einbettung in zeitgenössisches künstlerisches Arbeiten. Darüber hinaus verweisen die Schnitte auf inhaltliche Bezüge oder reagieren auf den Bildaufbau der vorherigen Sequenz und vermitteln so teilweise einen Gegensatz oder eine Kontinuität.

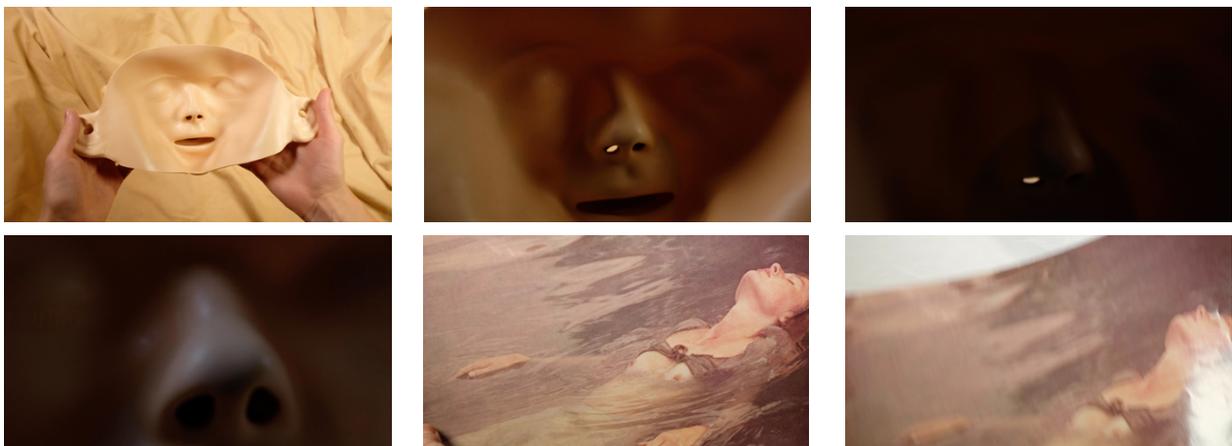


Abb. 25–30: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshots der Videoarbeit. Von links nach rechts: 04:38 Min., 04:40 Min. u. 04:41 Min., 04:43 Min., 04:44 Min. u. 04:45 Min.

So stellen aufeinander folgende Einstellungen einen Bezug zwischen einer Maske vom Gesicht der Rescue Annie (Abb. 25) und Nahaufnahmen derselben Maske her, bei denen unklar ist, ob sie die Vorder- oder Rückseite zeigen (Abb. 25–28), und der Fotografie einer halbentkleideten, im Wasser liegenden jungen Frau (Abb. 29 f.). Die Sequenz verknüpft in wenigen Sekunden visuell die Geschichte der L’Inconnue de la Seine mit der Reanimationspuppe. Zusätzlich entsteht durch das Überstülpen der Maske über das Kameraobjektiv eine unheimliche Verschiebung von Innen und Außen. Kammerloch agiert mit Bildern wie mit Körpern und Dingen, sie werden von denselben Richtungsvektoren dynamisiert, die auch die Schnitte bestimmen. Nachdem beispielsweise eine Fotografie von oben aus dem Bild gezogen worden ist, zeigt die nächste Einstellung, wie die Künstlerin eine Reanimationspuppe vom Boden aufhebt, wobei ihr Körper, die Puppe in den Armen, ebenfalls nach oben strebt, bis ihr Kopf nicht mehr im Bild zu sehen ist (Abb. 19 f.).

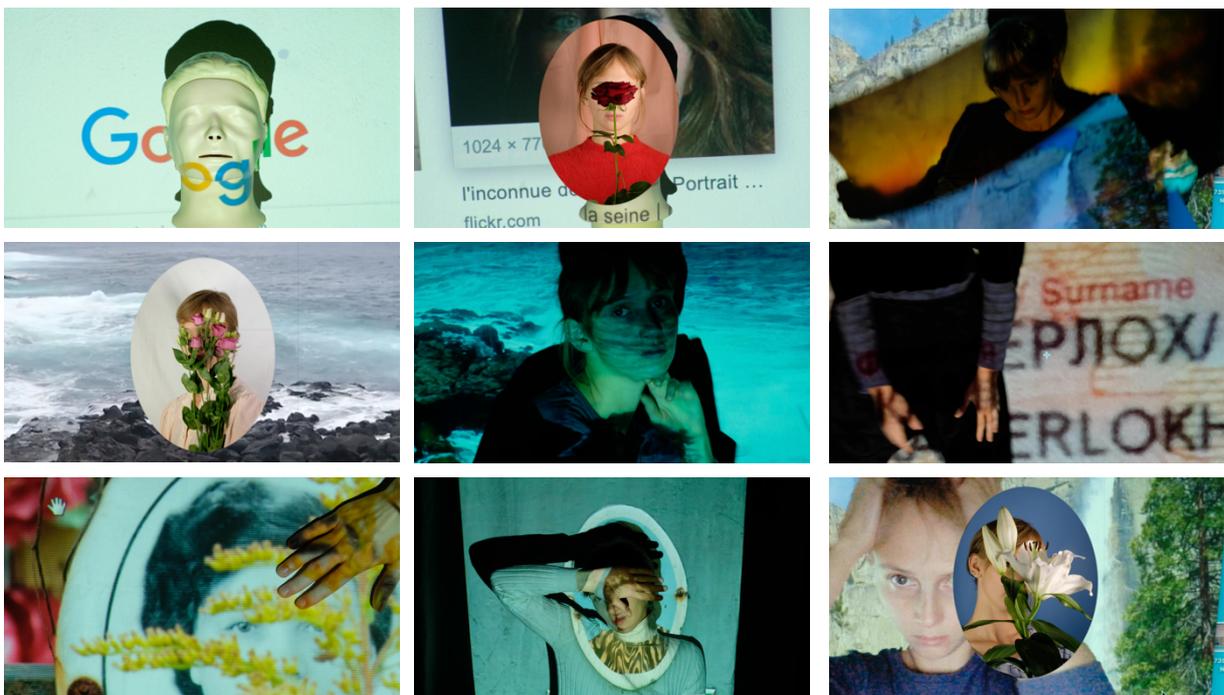


Abb. 31–39: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshots der Videoarbeit. Von links nach rechts: 00:46 Min., 02:29 Min., 03:27 Min., 04:20 Min., 04:30 Min. u. 04:51 Min., 06:12 Min., 06:61 Min. u. 03:29 Min.

Kammerloch projiziert nicht einfach nur auf eine weiße Wand und filmt dies ab, sondern arbeitet vielschichtig und komplex im Medium Film mit Bezügen zu anderen Vorführ- sowie Aufführungstechniken. Sie interagiert mit der Projektion, projiziert auf Gegenstände (Abb. 31 f.) oder ihren eigenen Körper (Abb. 33–38), und überlagert die gefilmte Projektion digital mit weiteren Bildebenen (Abb. 32, 34, 39). Darüber hinaus verwendet sie teilweise auch bedruckte Folien, welche sie vor sich (Abb. 33, 40) oder

das Kameraobjektiv hält (Abb. 41 ff.), die sie streichelt (Abb. 44) oder bewegt (Abb. 45 f.).



Abb. 40: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshot der Videoarbeit, 00:50 Min.



Abb. 41–43: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshots der Videoarbeit. Von links nach rechts: 05:07 Min., 05:08 Min. u. 05:09 Min.

Stellenweise werden diese analogen Collagen von digitalen Bildern überlagert (Abb. 45 f.). Besonders interessant ist die Szene, in der eine Folie mit einer Fotografie der Totenmaske der L'Inconnue de la Seine auf verschiedenen persönlichen Objekten, wie Schmuck, Parfum und Fotografien, zu liegen kommt (Abb. 47). Rechts oben ist unter der Folie auch das leuchtende Display eines Smartphones zu erkennen, das schließlich von einer Hand aus dem Bildraum genommen wird (Abb. 48). Es scheint, als bekomme man einen sehr intimen Einblick in die Person, welcher die gezeigten Gegenstände gehören, ohne dass jedoch klar wird, wer diese Person ist. Die Folie mit der Fotografie der Unbekannten aus der Seine legt nahe, dass es sich um sie handelt; es könnte sich aber auch um die Künstlerin handeln und dementsprechend als Verschmelzung von ihr mit den anderen zwei Frauen interpretiert werden. Das Smartphone erscheint hier als anachronistisches Objekt, welches mehr Fragen aufwirft als es beantwortet.

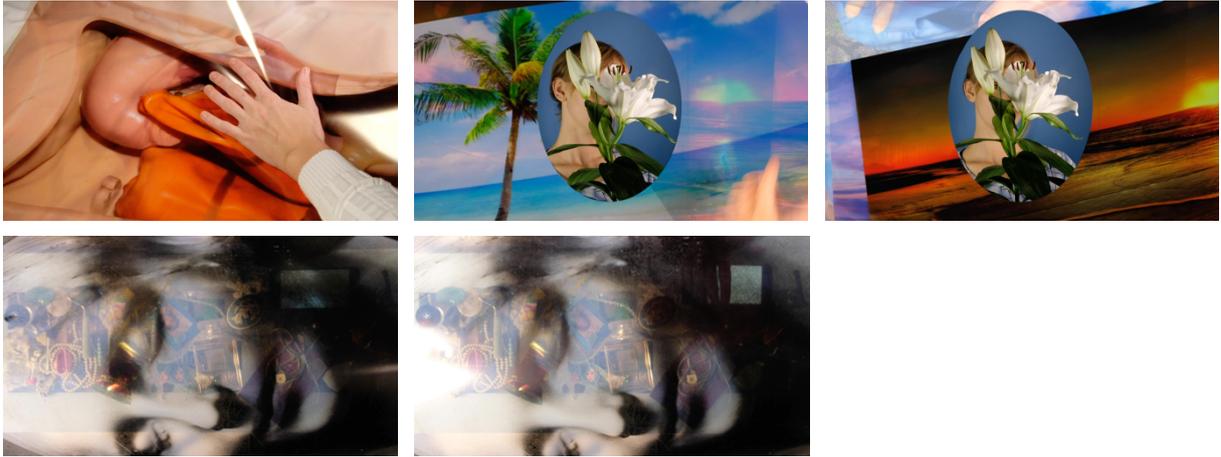


Abb. 44–48: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, Screenshots der Videoarbeit. Von links nach rechts: 01:07 Min., 03:37 Min., 03:39 Min., 05:22 Min., 05:43 Min.

### VIDEOKUNST UND SELFIES = NARZISSTISCHE ARBEIT AM SELBST(-BILD)?

Auf mehrfache Weise ist Kammerloch in ihrer eigenen Arbeit präsent. Sie ist als Erzählerin aus dem Off zu hören. Vor allem ist sie jedoch als menschliche Protagonistin von *Resusci Anne* zu sehen, welche im Internet Recherchetätigkeiten nachgeht. Was sie mit ihren Nachforschungen beabsichtigt und ob diese wissenschaftlicher, journalistischer, privater oder künstlerischer Natur sind, können die Betrachter\*innen bloß erahnen. Allerdings liegt nahe, dass eben jene im Video zu sehenden Tätigkeiten zugleich dessen Vorbereitung dienen oder widerspiegeln, sodass die Handlung im Video mit dessen Produktion kurzgeschlossen wird. In der bereits angeführten Sequenz, in welcher Kammerloch die Reanimationspuppe hochhebt und daraufhin an ihr dem Anschein nach Erste Hilfe praktiziert (Abb. 21 f.), trägt die Künstlerin einen blauen Overall, der an Arbeitskleidung erinnert, ebenso aber auch Sport- oder Freizeitbekleidung sein könnte. An dieser Stelle erscheint es zum ersten Mal eindeutig, dass wir Kammerloch bei einer spezifischen und für uns klar umrissenen Tätigkeit zuschauen: dem Ausüben der Handgriffe einer Herz-Lungen-Wiederbelebung im Rahmen der Ersten Hilfe. Generell ist unklar, als was genau Kammerloch im Bild anwesend ist: Als Privatperson? Als Schauspielerin? Als Verkörperung der L'Inconnue de la Seine oder der verstorbenen Reisebloggerin? Als performende Künstlerin?

Diese Fragen intensivieren sich insbesondere in den zwei bereits erwähnten Selfie-Sequenzen. In ihnen finden sich zum einen selbstreflexive Aspekte, zum anderen die Referenz auf zeitgenössische Möglichkeiten, mit der Selbstvermarktung auf Sozialen Plattformen Geld zu verdienen, wie es etwa Blogger\*innen, Youtuber\*innen und Influencer\*innen tun. In der ersten Selfie-Sequenz sieht man Kammerlocks Gesicht, auf

das sich eine sogenannte Sheet Mask legt (Abb. 13). Die darauffolgende Kameraeinstellung zeigt, wie die Künstlerin zum Smartphone greift und sich selbst fotografiert (Abb. 14). Nach dem fotografischen Akt schaut sie gelangweilt und unruhig abwechselnd in die Kamera (Abb. 15) und in verschiedene Richtungen. In einer späteren Sequenz, die auf die simulierte fiktive Annäherung an die gesichtslose Frau auf dem Pont Neuf folgt, wird der Aspekt des Selfies erneut aufgegriffen: Zunächst ist der Bildraum fast komplett dunkel, sodass Kammerlochs Anwesenheit nur zu errahnen ist (Abb. 16), dann erhellt ein Blitzlicht – vermutlich von ihrem Smartphone – die Szenerie, und die Künstlerin ist mit einer Sheet Mask im Gesicht kurz zu sehen (Abb. 17), danach wird das Bild komplett schwarz (Abb. 18).

Insbesondere für diese Selfie-Sequenzen kann Rosalind Krauss' Begriff der „collapsed present time“ diskutiert werden, unter dem sie die Bezugslosigkeit der Situation von Videoperformer\*innen zu ihrer Umwelt sowie Vergangenheit und Zukunft versteht.<sup>16</sup> Ausgelöst werde diese Bezugslosigkeit durch die Abgeschlossenheit, in welcher sich die Performer\*innen befinden – sie können nur mit sich selbst, der Kamera und somit ihrer eigenen Reflexion interagieren und sich auf diese beziehen.<sup>17</sup> In den von Krauss angeführten Beispielen aus den 1970er Jahren findet die Auseinandersetzung der Künstler\*innen mit dem Selbst in Closed Circuit-Videoverfahren mittels Monitoren statt, bei denen die zeitliche Verzögerung – insbesondere des Tons – teilweise eine große Rolle spielte. Dagegen findet Kammerlochs Selbstspiegelung über das prävalente Smartphone statt, welches eine simultane Selbstbeobachtung und -dokumentation erlaubt. Diese Lesart der Selfie-Sequenzen als Verbildlichung eines auf sich selbst zurückgeworfenen und vom Außen sowie von Zeitlichkeit abgeschnittenen Subjektes steht konträr zu den Annahmen und Assoziationen, die mit dem Erstellen von Selfies und ihrem Teilen via Social Media gemeinhin in Verbindung gebracht werden: Austausch, Vernetzung, Community, Verbundenheit, weltweite Interaktion mit anderen Subjekten. Die bereits beschriebene Überforderung und Desorientierung durch die akustische Überlagerung kann nach Krauss auch als „self-encapsulation“<sup>18</sup> durch Audiofeedback ausgelegt werden, auch wenn dieses in Kammerlochs Fall nachträglich in der Bearbeitung hinzugefügt wurde.<sup>19</sup>

Der von Krauss im Hinblick auf die Videokunst als zentral erachtete Narzissmus sowie ihre psychoanalytische, sich auf Freud und Lacan berufende Herangehensweise an das Medium blieben jedoch nicht unhinterfragt. Statt eines geschlossenen Kreislaufs, in welchem sich der künstlerische Narziss nur auf sich selbst beziehen und nicht ausbre-

chen könne, sieht Anja Osswald das Video in der Funktion eines Reflexionsmediums: „[E]inerseits Spiegel, also Reflektionsinstanz [...], andererseits [...] ein Medium der Reflexion über die Selbstreflektion [...], in die nicht zuletzt auch der Rezipient als der ‚Anderere‘ einbezogen ist“.<sup>20</sup> Auch Angela Krewani kritisiert Krauss’ Bestimmung von Videokunst. Positiv stellt sie heraus, dass Krauss eine Veränderung in der komplexen Beziehung zwischen Technologie, Gesellschaft und Medien wahrgenommen und thematisiert habe, jedoch habe sie laut Krewani nicht die treffenden theoretischen Kategorien für ihre Beobachtungen herangezogen.<sup>21</sup> Krewani sieht in auf dem Closed Circuit-Verfahren basierenden Videoarbeiten den Vorgänger des Selfies, sodass sich letztere weniger im Vergleich mit der traditionellen Fotografie als vielmehr mit neueren kybernetischen Informationstechnologien erschließen würden.<sup>22</sup> Ebenso wie in Bezug auf das Closed Circuit-Verfahren lehnt sie auch im Hinblick auf das Selfie den Narzissmus-Vorwurf ab.<sup>23</sup> Im Gegenteil erlaube das Selfie gar kein „individual self“, da man sich in eine bereits bestehende Kommunikation einschreibe und das Individuum auf eine technologische Ausstattung reduziert werde.<sup>24</sup> So beschreibt sie auch den Vorgang des Posierens als ein Zusammenfallen von Fotograf\*innen- und Modellkörper und die Erweiterung bzw. Ausdehnung dieses Körpers um zumeist wohlbekannte Bilder und Posen. Daraus schlussfolgert Krewani, dass mithilfe des Selfies die Materialität des Körpers innerhalb vordefinierter Kontexte und Bedeutungsebenen wieder angeeignet und durch das vorhandene Bild bestätigt werde.<sup>25</sup>

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Krewani das Selfie hinsichtlich seiner technologisch bedingten Kommunikationsstruktur und mit Blick auf die gesellschaftliche Funktion betrachtet, welche es durch das Teilen in Netzwerken erhält. Demgegenüber hat Krauss in ihrer Untersuchung der Videokunst der 1970er Jahre ‚nur‘ das Individuum im Blick, dem sie, ausgehend von der Auseinandersetzung mit dem Selbst im Closed Circuit, Narzissmus unterstellt. Krauss beschäftigt sich mit der psychologischen Komponente von Videokunst, mit Fokus auf die Entstehung der Kunstwerke und die Perspektive der Künstler\*in, Krewani zielt in ihrer Argumentation hingegen auf die technologische Genese ab und interessiert sich für die psychologischen, das Selbstbild betreffenden Aspekte im Hinblick auf die Nutzer\*innen von heutigen Bildtechniken.

Es gibt in *Resusci Anne* mehrere Sequenzen, in denen die Künstlerin abrupt auftaucht und nach kurzer Zeit wieder verschwindet – insbesondere dann, wenn sie, von einem ovalen Rahmen eingefasst, Teil einer digitalen Überlagerung ist (Abb. 34). Dies kann als Anspielung auf die Figur der L’Inconnue de la Seine gelesen werden, deren Leiche

plötzlich am Seine-Ufer auftauchte und nach der Abnahme der Totenmaske in einem Armengrab verschwand. Ein weiterer Bezug besteht zur russischen Begräbniskultur, in welcher oftmals oval eingefasste Fotografien der Verstorbenen auf den jeweiligen Grabsteinen zu finden sind, auf die sich Kammerloch visuell (Abb. 37 ff.) sowie sprachlich direkt bezieht: „Look at these photographs I took at several Russian cemeteries. It’s impossible to see their faces without touching the stone. But who would do that? It is said that even taking these kind of photos brings misfortune.“<sup>26</sup> Zur Herstellung von Fotografien – analoger und digitaler gleichermaßen – bedarf es einer Berührung: Licht muss entweder auf einen Film oder auf einen Kamerasensor treffen. Für die Rezeption von Fotografien ist das Berühren hingegen nicht notwendig, sondern optional und oftmals in kulturelle Praktiken, wie das Blättern durch Fotoalben der eigenen Familie, eingebunden.<sup>27</sup> In der beschriebenen Sequenz wird das Tabu thematisiert, Fotos von Verstorbenen zu berühren – für Kammerlochs eigene Videoarbeit ist hingegen eine taktile Bezugnahme auf Bilder sowie ein haptischer Umgang mit ihnen von immenser Bedeutung. Nicht nur, indem die Künstlerin wiederholt die Berührung von Stoffen und Körpern darstellt, sondern vor allem durch ihr ambivalentes Spiel mit analogen Fotografien, digital erzeugten Bildern und ephemeren Lichtprojektionen befragt sie die Materialität und Taktilität von Bildern auf einer medienreflexiven Ebene.

Neben der An- und Abwesenheit der Künstlerin im Bildraum sind Fragen nach Identität, insbesondere weiblicher, für die Arbeit von zentraler Bedeutung. Eine Sequenz, in welcher Kammerloch aus dem Bild verschwindet, enthält autobiografische Bezüge und setzt sich mit dem Thema nationalstaatlicher Identität auseinander. Die Künstlerin sitzt zunächst vor einer Wand, steht dann wortlos auf und geht aus dem Bild. Auf sie und die hinter ihr befindliche Wand wird eine Fotografie mit kyrillischen und lateinischen Buchstaben projiziert (Abb. 36). Es handelt sich vermutlich um die Darstellung eines Passes, Personalausweises oder eines anderweitigen personifizierten Identifikationspapiers, wie sich aus der Struktur des Dokumentes sowie seiner Zweisprachigkeit (russisch/englisch) ableiten lässt. In der oberen Zeile steht „фамíлия / Surname“, darunter ein Wort in kyrillischen Buchstaben: „КАМЕРЛОХ/ KAMERLOKH“. Die Vermutung wird dadurch unterstützt, dass Kammerloch in derselben Sequenz aus dem Off die Frage stellt „Would you mind telling me if you have a passport?“<sup>28</sup> Das auf Kammerloch projizierte Dokument scheint ihr selbst zu gehören, die veränderte Schreibweise ihres Nachnamens wirft jedoch weitere Fragen auf – etwa, inwiefern im bürokratischen Übersetzungs- und Anerkennungsprozess der Dokumente Fehler ge-

macht wurden, wodurch der Name verändert wurde. Durch das Dokument wird zum einen direkt auf die Familiengeschichte der Künstlerin verwiesen, zum anderen eine Gemeinsamkeit zwischen ihr und der Reisebloggerin aufgezeigt: Beide sind bzw. waren russische Staatsbürgerinnen. Das Spiel mit den verschiedenen Identitäten erfährt hier eine Zuspitzung, da die Notwendigkeit, sich ausweisen zu können, thematisiert wird. Kammerlochs Verschwinden aus dem Bildraum kann daher als ein Versuch, sich diesem bürokratischen Imperativ zu entziehen oder ihn in Frage zu stellen, gelesen werden.

## FAZIT

Die technischen Aspekte (Schnitt, Collage, Montage, Voiceover) des Videos *Resusci Anne*, durch die der Entstehungsprozess der Arbeit für die Betrachter\*innen teilweise ersichtlich wird, sowie der Gebrauch von Internet und Smartphone kennzeichnen das Video und lassen an Diskurse um Digitalisierung sowie die stetig zunehmende Bilderflut denken. Der Cursor nimmt eine zentrale Rolle ein: Mit ihm wird durch den digitalen Raum navigiert, werden Begegnungen im digitalen Raum ermöglicht sowie die Aufmerksamkeit der Betrachter\*innen gelenkt. Dabei ist insbesondere seine Taktilität hervorzuheben, die sich etwa in den Sequenzen herauskristallisiert, in welchen mit ihm streichelnde Gesten ausgeführt werden. In Kammerlochs visuell und akustisch dichter Arbeit, in der die Künstlerin analoge Collagen und digitale Überlagerungen einsetzt, greift der Umgang mit Bildern und Objekten ineinander.

Angesichts der in ihrer Arbeit auf mehrfache Weise anwesenden Künstlerin lässt sich *Resusci Anne* ebenfalls in eine Tradition der Beschäftigung mit dem künstlerischen Selbst im Video einordnen, welche bereits seit den 1970er Jahren besteht. Zentral für diese Auseinandersetzung mit dem damals neuen Medium ist die Figur des Narziss. Dem Narzissmus, welchen Krauss dem Closed Circuit-Verfahren per se unterstellt, kann ich in dieser Totalität nicht zustimmen. Wie Anja Osswald und Angela Krewani verdeutlichen, ist diese Zuschreibung im Hinblick auf die kommunikativen Strukturen sowie technologischen Verfahren von Video unterkomplex. Kammerloch ist in ihrer Arbeit als Protagonistin sowie Erzählerin allein in dem Sinne, dass keine anderen lebenden Personen zu sehen sind. Jedoch agiert sie vielmehr als ein durch das Internet vernetztes, Recherche betreibendes denn als ein auf sich selbst zurückgeworfenes Subjekt, wie es von Krauss beschrieben wird. In den Selfie-Sequenzen werden darüber hin-

aus die vielfältigen Verflechtungen der Künstlerin, des Publikums, der digitalen Technik und sozialen Medien deutlich.

Aus den autobiografischen Aspekten der Künstlerin, die mit den Narrativen von zwei anderen jungen Frauen verwoben sind, und den popkulturellen Referenzen ergibt sich eine vielschichtige neue Erzählung, welche im Nachhinein nicht komplett entwirren werden kann – worin auch die anhaltende Faszination der Arbeit begründet ist.

Die Künstlerin hat interessierten Leser\*innen dieses Journals die Erstfassung ihrer Videoarbeit auf folgender Webseite zugänglich gemacht: <https://vimeo.com/376271629>. Um es anschauen zu können, muss lediglich das Passwort „passport“ eingegeben werden.

<sup>1</sup> Maye, Harun: Surfen, In: Christians, Heiko/Bickenbach, Matthias/Wegmann, Nikolaus (Hg.): Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs, Köln u.a. 2014, S. 564–572, hier S. 570.

<sup>2</sup> Gegenstand meiner Untersuchung ist die Version der Arbeit von Januar 2020, welche in der Gruppenausstellung *Video Works. Künstlerisches Arbeiten im Medium des bewegten Bildes* vom 30.01.2020 bis 01.03.2020 im Kubus der Situation Kunst (Bochum Weitmar) zu sehen war.

<sup>3</sup> Es ließe sich jedoch auch argumentieren, dass jede Sequenz, in der Kammerlochs Hände zu sehen sind, sie bei der Arbeit zeigen.

<sup>4</sup> Als „Collage“ wird hier die Schichtung und Überlagerung von physischen Objekten und Flächen im Bild bezeichnet, während unter „digitalen Überlagerungen“ am Computer generierte Phänomene verstanden werden.

<sup>5</sup> Wie etwa zu sehen in Abb. 9: Man kann der Künstlerin beim Betrachten der Bildergalerie zuschauen und kann durch die Bewegung des Cursors abschätzen, wann ein neues Bild zu sehen sein wird.

<sup>6</sup> Harun Maye fasst den Diskurs über die Begrifflichkeiten, welche zur Beschreibung der virtuellen Bewegung im Internet genutzt wurden und werden, anschaulich zusammen. ‚Navigieren‘ ist einer der Begriffe, welcher heute noch gebräuchlich ist und oftmals dem ‚Surfen‘ vorgezogen wird. Siehe Maye 2014 (wie Anm. 1).

<sup>7</sup> „Das Internet ist als Technologie eine Verbundschaltung aus Glasfaserkabeln, Satelliten, lokalen Rechnernetzwerken, Gateway-Computern und Protokollen, die den Datentransfer zwischen den Netzwerken ermöglichen und kontrollieren. So verteilt wie die realen Strukturen dieses Mediums ist auch die Handlungsmacht der Nutzer, deren Mediengebrauch als Tätigkeit kaum sichtbar und als ‚Bewegung‘ bloß in der Vorstellung vorhanden ist“. Ebd., S. 566.

<sup>8</sup> Vgl. ebd., S. 568.

<sup>9</sup> Bickenbach, Matthias: Klicken, In: Christians, Heiko/Bickenbach, Matthias/Wegmann, Nikolaus (Hg.): Historisches Wörterbuch des Mediengebrauchs, Köln u.a. 2014, S. 332–341, hier S. 339.

<sup>10</sup> Ebd., S. 336.

<sup>11</sup> Ebd., S. 337.

<sup>12</sup> Ebd., S. 337f.

<sup>13</sup> Hier wird zwar der Begriff „Schnitt“, und nicht „Montage“ verwendet, jedoch gehören beide Begrifflichkeiten und Vorgänge zum selben Prozess. Vgl. Hartmann, Britta/Wulff, Hans Jürgen: Editorial, in: *montage AV. Zeitschrift für Theorie und Geschichte audiovisueller Kommunikation*, Jg. 20, 2011, Nr. 1, S. 5–7, hier S. 7, <https://doi.org/10.25969/mediarep/360> (Stand: 20.07.2021).

<sup>14</sup> Ein Diskurs, der nicht erst seit dem Computerzeitalter besteht, sondern – wie Simon Rothöhler zusammenfasst – bereits seit Oliver Wendell Holmes’ Traum Mitte des 19. Jahrhunderts besteht. Vgl. Rothöhler, Simon: *Das verteilte Bild. Stream – Archiv – Ambiente*, München 2018, S. 3.

<sup>15</sup> Ebd.

<sup>16</sup> Vgl. Krauss, Rosalind: *Video: The Aesthetics of Narcissism*, in: Leighton, Tanya (Hg.): *Art and the Moving Image: A Critical Reader*, London 2008, S. 208–219.

<sup>17</sup> „In all these examples the nature of video performance is specified as an activity of bracketing out the text [of a usual performance, L.K.] and substituting for it the mirror reflection. The result of this substitution is the presentation of a self understood to have no past and, as well, no connection with any objects that are external to it. For the double that appears on the monitor cannot be called a true external

object. Rather it is a displacement of the self that has the effect [...] of transforming the performer's subjectivity into another, mirror object.“ Ebd., S. 212.

<sup>18</sup> Ein Begriff, der für Krauss in Bezug auf Videokunst zentral ist: „Self-encapsulation – the body or psyche as its own surround – is everywhere to be found in the corpus of video art“. Ebd., S. 211.

<sup>19</sup> Die technische Umsetzung ist für Krauss jedoch keine vordergründige Frage, wie sie am Beispiel von Lynda Benglis' Arbeit *Now* (1973) erläutert, vgl. ebd., S. 212.

<sup>20</sup> Osswald, Anja: *Sexy Lies in Videotapes. Künstlerische Selbstinszenierung im Video um 1970 bei Bruce Nauman, Vito Acconci, Joan Jonas*, Berlin 2003, S. 65.

<sup>21</sup> Krewani, Angela: *The Selfie as Feedback: Video, Narcissism, and the Closed-Circuit Video Installation*, in: Eckel, Julia/Ruchatz, Jens/Wirtz, Sabine (Hg.): *Exploring the Selfie: Historical, Theoretical, and Analytical Approaches to Digital Self-Photography*, Cham 2018, S. 95–109, hier S. 101.

<sup>22</sup> „The selfie and its various communication practices are to be considered a product of the new cybernetic and informational media basis. In this they differ from traditional media such as photography, which can no longer serve as a comparison or argumentative basis for the selfie.“ Ebd., S. 98.

<sup>23</sup> „[T]he accusation of narcissism is a misconception of the selfie, which strongly negates its technological disposition.“ Ebd., S. 107.

<sup>24</sup> Ebd.

<sup>25</sup> Vgl. ebd., S. 106.

<sup>26</sup> Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, Version Januar 2020, 06:05–06:18 Min.

<sup>27</sup> Die Bedeutung von taktiler Rezeption für die Wahrnehmung von Kunst ist ein Thema, welches anhaltend diskutiert wird. Entscheidend innerhalb dieses Diskurses ist das visuelle Primat, welches bereits Platon formulierte, und dessen Hinterfragen. Siehe hierzu Bergermann, Ulrike: *Tastaturen des Wissens. Haptische Technologien und Taktilität in medialer Reproduktion*, in: Peters, Sibylle/Schäfer, Martin Jörg (Hg.): *Intellektuelle Anschauung. Figurationen von Evidenz zwischen Kunst und Wissen*, Bielefeld 2006, S. 301–324.

<sup>28</sup> Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, Version Januar 2020, 04:53–04:55 Min.

#### ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abbildungen 1–48: Ida Kammerloch, *Resusci Anne*, 2020, HD-Video (Farbe, Ton), 7 Min.

Die enthaltenen Abbildungen wurden ausgehend von der Videodatei *resusci\_anne.mp4* (999,1 MB, erstellt am 17. Januar 2020 um 02:08) von mir als Screenshots erstellt. Urheberin der Datei ist Ida Kammerloch, welche mir die Videodatei im Zuge der Ausstellung *Video Works. Künstlerisches Arbeiten im Medium des bewegten Bildes* (30.01.–1.03.2020, KUBUS, Situation Kunst, Bochum-Weitmar) bereitgestellt hat. Die erstellten Screenshots sind zu wissenschaftlichen Zwecken angefertigt worden und finden keine öffentlich-kommerzielle Verwendung.