

I J U S T
W A N N A
B E
M Y S E L F I E

oder:

wie die Authentizität das Authentische gefressen hat
und warum sie es wieder ausspucken muss

Eine künstlerisch-wissenschaftliche Betrachtung
von Lea Föger

Schriftlicher Teil zur künstlerischen Diplomarbeit
vorgelegt von Lea Föger
Universität für angewandte Kunst Wien
Institut für Design/ Studiengang: Angewandte Fotografie & zeitbasierte Medien
Hauptbetreuerin: Univ. Prof. Maria Ziegelböck
Nebenbetreuer: Sen.Art Pascal Petignat
Angestrebter akademischer Titel: Mag. art.
Sommersemester 2020
Matrikelnummer: 01309931

Ich erkläre hiermit, dass ich die vorliegende Arbeit selbständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt habe.

Die aus fremden Quellen direkt oder indirekt übernommenen Gedanken sind als solche kenntlich gemacht.

Die Arbeit wurde bisher in gleicher oder ähnlicher Form keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt und auch noch nicht veröffentlicht.

Wien, am 03.06.2020

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alex Fogn'.

INHALTSVERZEICHNIS

1. Abstract	5
2. Einführung:	6
2.1 Die andere	6
2.2 Die eigentliche	7
2.2.1 Platzhaltende Begriffe	10
Kunst und Pop	
Authentizität und Transparenz	
Selfie und Self	
Spiel	
Wahrheit	
2.2.2 These	18
3. Theoretische Schlüsse	19
4. Einführung in die künstlerische Arbeit	21
4.1 Methode	23
4.2 Prozess	23
4.3 Conclusio	30
5. Danksagung	32
6. Quellenverzeichnis	33
7. Abbildungsverzeichnis	34

„du hast gesagt
es geht um Liebe
du hast gesagt
es geht um Kunst
es geht um Reden
Bilder, Melodien
es geht um Streit
und Stimmigkeit.
es geht um Menschen
die was sagen
wollen, tun
normal
es geht um Schöpfung und Gebärden
um Dinge, Sachen
und Ideen
...
es geht um einen Augenblick
den es AUCH gibt
im Menschenleben kurz
zumindest manchmal
gibt es das
es geht
so blöd das klingt
um Harmonie
stimmt gar nicht
halt, stop, Lüge, falsch
im Gegenteil
es geht ums Nie der Harmonie.“¹

1. ABSTRACT

Gibt es einen gesellschaftlichen Drang nach künstlerischer Authentizität und wenn ja, wo ist die Tür? Inwiefern beeinflusst es meine künstlerische Produktion, wenn ich permanent meine, mich einordnen, bewerten, mich produzieren zu müssen?

I Just wanna be my Selfie - oder: Wie die Authentizität das Authentische gefressen hat und warum sie es wieder ausspucken muss versteht sich als ein künstlerisch-forschender Versuch das Prinzip der Authentizität im Bezug auf das Künstlersubjekt zu durchleuchten.

Ausgehend von der persönlichen künstlerischen Praxis an der Schnittstelle von bildender und darstellender Kunst wird Sinn und Unsinn der Authentizität als Wert einerseits auf einer theoretisch-philosophischen Ebene hinterfragt. Andererseits wird sich der Fragestellung im Prinzip der künstlerischen Forschung ebenso mit ästhetischen Mitteln angenähert, wodurch eine prozesshafte visuelle Auseinandersetzung entsteht, die mit den Mitteln der künstlerischen Selbstdarstellung aus verschiedenen Richtungen versucht, die Annahme von Authentizität als Wertmerkmal für die eigene künstlerische Praxis zu widerlegen.

Letztlich gibt das Projekt einen intimen Einblick in den persönlichen Zwiespalt einer darstellenden Künstlerin. Eine Offenlegung der nie endenden Auseinandersetzung zwischen Selbst und Selfie, Darstellung und Dargestelltem, Figur und Material.

2. EINFÜHRUNG

2.1 DIE ANDERE

Die vorliegende Arbeit hatte vieles vor.

Sie sollte vieles sein.

Vieles auch nicht.

Oder doch.

Wer weiß.

Wir befinden uns am Ende des ersten Drittels des Jahres 2020.

Die Anzahl der Tage, die mit unverdecktem Sonnenschein gefüllt sind, vermehrt sich.

Ebenso jene der Male an denen man beim Verlassen des Hauses unverhofft von penetrant fröhlichem Fliederduft überrollt wird. Ich muss es nicht näher erläutern, warum diese Vorstellung unbeschwerter, vom Klang einknickender Bierdosen untermalter Frühlingstage im Grünen sich in diesem Jahr nicht verwirklichen wollte.

Die Normalität hat sich verabschiedet, auf die neue wartet man - bis jetzt - vergebens.

Man wandert verbissen frühlingshaft durch ein Wien ohne Wiener,

prostet abends einer im Bildschirm verbauten Linse zu,

geht studentischen Verpflichtungen nach - ohne Universität.

Was sich in irgendeiner Weise anfühlt wie etwas lang geratene Sommerferien in den unvernetzten 90er Jahren, nach welchen man oft die Banknachbarin ob ihrer

Braungebranntheit oder der verdreifachten Haarlänge nicht mehr wieder erkannte, lässt sich bei allem Zwangsbuddhismus am Ende als nichts anderes erkennen als das, was es eben ist: Etwas anderes.

Anders ist demzufolge auch die vorliegende Arbeit.

Ich entscheide mich daher bewusst diese Tatsache weder vertuschen, rausstreichen,

beschönigen noch als gerade recht kommende Ausrede für einen Aufschub nutzen zu

wollen, sondern diese Arbeit Form wie Inhalt betreffend in so weit anders sein zu lassen, als sie es eben ist. Auch die irgendwo im Konjunktiv verloren gegangene Variante jener

wäre zu großen Teilen eine sehr persönliche gewesen - da sie nun in Zeiten vollkommener Selbstisolation und damit einhergehender Reflexion neu entsteht, soll und muss sie das in meinem Verständnis, bei aller Wissenschaftlichkeit, zu vermutlich noch größeren Teilen sein.

2.2 DIE EIGENTLICHE

So reich an Eindrücken und Neuem ein Studium an einer Kunstuniversität auch sein mag, gab es für mich während jenem doch eine Konstante, die mich wie ein treuer Hund begleitete, dessen Gebell über die Jahre nicht abebben wollte, vielmehr zunehmend einnehmend lauter wurde.

Vor meiner Bewerbung war ich Philosophiestudentin und neben einer Reihe notwendiger Nebenjobs allem voran Popmusikerin gewesen.

Ich dachte also durchaus bereits Kunst zu betreiben - war jedoch mit meiner Vorstellung weit von dem entfernt, was ich heute vereinfachend als *die Kunstwelt* bezeichnen würde.

Ausstellungsräume lösten in mir ob ihrer geradlinigen Leere latenten Schwindel aus.

Gespräche von Kolleginnen lauschte ich aus Angst vor meinem Unwissen beitragslos.

Heute lache auch ich wissend und hämisch, wenn Jeff Koonś den Opfern des Pariser Terroranschlages von 2015 ein lachhaft inhaltsloses Denkmal baut.

Ich zitiere mit Vorliebe Susan Sontag und fühle ein leichtes Unbehagen in der Magengegend, wenn ich mir neuerscheinende potentiell problematische Popmusikvideos ansehe.

Beitragslos bleibe ich noch immer in vielen Fällen - heute allerdings mehr aus Angst vor meinem Wissen. Ich trage einen massiven Unterbau von Theorien mit mir herum, den es zu befragen und abzustimmen gilt, bevor ich eine Aussage tätigen kann.

Ich habe gelernt wie das *Game*³ zu spielen ist, auch wenn sich dieses Spiel sonderbar wenig mit meinen Vorstellungen eines solchen deckt. Was ich als ein kindliches *Play* erwartet hatte, ist mir heute ein humorloses Rollenspiel geworden, das den eingangs erwähnten Hund aufs Neue zu Störgeräuschen veranlasst.

Die erwähnte Konstante möchte ich im Folgenden gerne näher erläutern, zuvor aber darauf verweisen, dass obgleich diese eine sehr persönliche Gegebenheit sein mag, sie doch exemplarisch verstanden werden kann. Sie scheint mir essentiell für die daraus folgenden Auseinandersetzungen und Recherchen gewesen zu sein, für deren Verständnis ich es wiederum als essentiell empfinde ihren Nährboden hinreichend zu beschreiben.

Was ich am Pop schon immer gleichermaßen fantastisch wie ekelhaft fand, ist einerseits die Ehrlichkeit, die in jeder von ihm verkündeten Lüge mitschwingt. Andererseits seine Fähigkeit

1 Anm.: Jeff Koons, *1955, US-amerikanischer Künstler

2 FAZ, *Gedanken and Anschlagsoffer - Jeff Koons enthüllt umstrittene Tulpen-Skulptur*, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst/jeff-koons-enthueellt-umstrittene-tulpen-skulptur-in-paris-16416992.html>

3 Anm.: Ich spiele hier auf die Begriffe des Game und Play im Sinne der Interaktionstheorie von George Herbert Mead an. Game = Regelspiel, Play= freies Spiel. Vgl. Gunter Runkel, *Allgemeine Soziologie: Gesellschaftstheorie, Sozialstruktur und Semantik*, München 2012, S.:59

4 Anm: siehe (3)

noch so übergroße Themen auf kleine, zugängliche und verständliche Symbole einzudampfen. Produkte des Pops sind in erster Linie tatsächlich Produkte, Waren. Alles andere sind sie allenfalls, absichtlich wie unabsichtlich, als Nebenerzeugnis. Sie einen uns in unserer Gier nach Entertainment.

Wir sind ihren Produzenten nicht böse, wenn sie uns etwas verkaufen möchten, denn wir sind uns unserer Rolle als Konsumenten durchaus bewusst. Wir lassen uns nur zu gerne Waren als Ideologie, als Identifikationsmittel verkaufen. Wir spielen das Spiel vom großen Star und seinen Jüngern mit. Denn auch wenn es klar ist, dass all das eine wohlgekleidete Lüge sein mag, es macht eben Spaß.

Bei näherer Betrachtung allerdings, scheint sich der Pop in den vergangenen Jahren, besonders mit dem Aufstieg der sozialen Medien, verändert zu haben.

Das, was anfangs noch launige Homestorys waren, vereinzelte bohrende Interviews, die die *echte* Madonna hinter Madonna hervorlocken sollten⁵, lässt mittlerweile einen nach Wahrheit rufenden Imperativ vermuten. Die Protagonisten des Pop scheinen nun echte, authentische Menschen sein zu müssen. Instagram-Stories lassen hinter die Kulissen blicken, emotionale Postings bieten einen Einblick ins echte Leben. Hinter allem steht die Beteuerung totaler Echtheit - no filter - was wiederum das bereits beschriebene Spiel vom großen Star vielerorts abrupt beenden würde, und somit auch den künstlerischen Geist der ihm innegewohnt hatte. Hatte das Publikum die Lust zu spielen verloren?

Die hinsichtlich des Pop beschriebenen Transformationen hin zu einem authentischen Erlebnis (und damit hin zur Vermarktung) scheinen allerdings auch vor der Kunst allgemein nicht Halt gemacht zu haben. Jörg Heiser⁶ vermutet in seinen Überlegungen in *Doppelleben* sogar einen Kontextwechsel der beiden Akteure. So schreibt er als Beispiel über die erste Berlin-Biennale 1998:

„...All diese Werke schienen kombiniert bzw. kuratiert, als gehe es darum, die bildende Kunst zur nächsten Popindustrie auszurufen, samt räumlicher Atmosphären, Rollenmodellen und urbaner Lifestyle-Angebote.“⁷

Auch wenn man hier in vielen Bereichen müdes Lächeln gegenüber denen, die sich dem neoliberalen Monstrum der Verkaufswut bereits hingeeben haben vernehmen kann, scheint dieses Lachen anstatt einer tatsächlichen Ablehnung vielmehr eine andere Spielart des selben Phänomens zu sein.

5 Youtube, *Das legendäre ZDF-Interview von Roger Willemsen mit Madonna (Oktober 1994)*, https://www.youtube.com/watch?v=r_RxXz-z1VU

6 Anm.: Jörg Heiser * 1968, deutscher Kunstkritiker, Hochschullehrer, Kurator und Musiker.

7 Jörg Heiser, *Doppelleben*, Hamburg 2015, S.:505

Für mich ergibt sich daher Folgendes:

Dort, wo es um Authentizität geht, geht es in erster Linie um eine gelungene Repräsentation. Wenn ich mich nun also selbst als authentische, subversive junge Künstlerin präsentieren und als eine solche wahrgenommen werden möchte, so muss ich diese Rolle dahingehend repräsentieren, als dass ich bestimmte Spielregeln einzuhalten habe, wozu - exemplarisch und als reine Geste - das erwähnte Kichern über Jeff Koons, die notwendige Kapitalismuskritik, der umstürzlerische Pathos an sich gehört.

Die Konstante, die ich hier zu beschreiben versuche, versteht sich also als das Phänomen in beiden Bereichen, angenommen leichtfüßiger Pop, wie scheinbar bierernste Kunst und allem dazwischen, auf ein und das selbe Problem zu stoßen. Auf etwas, das eine klare Einordnung, ein transparentes, authentisches Bekenntnis, ein fein-produziertes Selbst zu einer Notwendigkeit erklärt - und eine solche Einordnung bei ehrlichem Erkennen des persönlichen Zwiespalts im gleichen Augenblick verunmöglicht.

Dass dies weiters zu einer erheblichen Problematik hinsichtlich der eigenen künstlerischen Produktion führen kann, ist so unnütz wie logisch kohärent, denn im beschriebenen Szenario tun sich auf den ersten Blick zwischen den Möglichkeiten, entweder für sich selbst unzureichende Arbeiten zu produzieren, oder zum ewigen Kritiker ohne Lösungsvorschlag zu werden, scheinbar nicht besonders viele eindeutige Optionen hervor. Eine Kunst, die sich der Wahrheit verschreibt, wird notwendiger Weise entweder inhaltslos (durch Bedeutungsüberschuss) oder fundamentalistisch (nur eine einzige richtige Lesart)⁸.

Wie es um die Beschaffenheit von Lösungsansätzen dieses Problems steht und welche Früchte seine weiteren Auswüchse tragen werden, ist einerseits fraglich, verweist jedoch andererseits auf einen gewaltigen wie lange und weit vorangeschrittenen wissenschaftlichen Diskurs. Auch wenn man sagen möchte, dass es nicht Aufgabe der Kunst ist, sich selbst Tod oder blühendes Leben zu attestieren, sich einzuordnen oder Langeweile durch ewige Selbstreflexion zu produzieren, so sehe ich im Sinne meiner persönlichen Definition dennoch nach wie vor die Notwendigkeit in der Tradition vieler Kunstschaffender ebenso einen künstlerisch beschaffenen Diskurs hinsichtlich jener Debatten zu führen.

Ebenso fraglich ist wie genau ein sinnvoller Beitrag - für die eigene Arbeit wie den allgemeinen Diskurs - aussehen kann. Es scheint tatsächlich nicht einfach, sich einer solchen Sache anzunähern, ohne sich selbst und andere zu wiederholen, ohne ungültige Allgemeingültigkeiten zu verkünden, ohne nur Varianten des vorgelegten Problems zu repräsentieren und reproduzieren.

8 vgl. Thomas Bauer, *Die Vereindeutigung der Welt*, Ditzingen 2018, S:50

Da es unter jenen Prämissen unerreichbar sein mag jemals ein Ziel zu erlangen, scheint es mir allenfalls sinnvoll, einen Schritt zurück, zurück an den Start zu gehen und sich prozesshaft aus mehreren Richtungen - man möchte meinen dialektisch - wieder anzunähern.

2.2.1 PLATZHALTENDE BEGRIFFE

Bevor ich zur näheren Darstellung meiner aus dieser Auseinandersetzung folgenden Thesen gelange, erachte ich es als notwendig, einige der verwendeten Schlüsselbegriffe näher zu erläutern. Hier darf nicht außer Acht gelassen werden, dass hinter jedem dieser Begriffe allein - sei es Kunst, Pop oder Authentizität - ein breiter Diskurs steht, und damit auch nicht enden wollend viele Möglichkeiten der Deutung. Um also ein nötiges Maß an Klarheit und Lesbarkeit bezüglich dieser Arbeit zu schaffen, möchte ich daher die Zusammenhänge, in welchen diese Begriffe innerhalb meiner Überlegungen von Relevanz sind, in aller Kürze zu erklären versuchen.

KUNST UND POP

Diese beiden Begriffe, sowie ihre Grenzen oder Nicht-Grenzen zwischen einander, exakt zu definieren, wäre allein Aufgabe einer wesentlich umfangreicheren Auseinandersetzung. Diese wird und wurde vielerorts ausgiebig bearbeitet und wirft bei genauerem Blick auch die legitime Frage auf ob eine Trennung dieser Begriffe nicht ohnehin bereits obsolet ist.

Wichtig zu definieren ist allerdings der Kontext, in dem ich die beiden Begriffe verwende, der auch als Erklärung dient, warum es zur genaueren Beschreibung meiner persönlichen Eindrücke zwei verschiedene Begriffe braucht.

Es geht daher im Folgenden also nicht um den Versuch eine generelle Definition ausfindig zu machen, oder eine Trennung der beiden Inhalte zu legitimieren. Hinter den beiden Begriffen stehen verschiedene Ansichtsweisen, die sicher auch mit anderen Worten zu benennen wären.

Die *Kunst* bezieht sich in meiner Verwendung zu einem großen Teil auf die *akademische Kunst*, als Teil derer ich meine Ausbildung genoss und aus Perspektive derer ich demzufolge - trotz geäußerter Kritik - auch argumentiere. Der Hochschuldiskurs scheint mir ein reflektierter, kritischer, vor allem marktkritischer, sich dem *Kanon* bewusster sein zu wollen, in dem eine offene, aber durchaus komparatistische Methode herrscht.

Ob dieses Credo als solches nun existiert oder eingehalten wird, möchte ich an dieser Stelle nicht in Frage stellen.

Maßgebend ist, dass ich diesen Diskurs insofern als *frei* betrachte, als dass er (nicht immer erfolgreich) versucht, den neidischen Blick auf *den Markt* zu verweigern. Als unfrei erachte ich ihn im Hinblick auf den genannten Bezug auf *den Kanon*, der zu nicht unbeachtlichen Anteilen einer Marktorientierung gleicht.

Der *Pop* hingegen bezieht sich auf eine nicht zwingend marktorientierte, aber in jedem Fall marktbewusstere Sichtweise. Pop war für mich und mein dafür geschaffenes Alter Ego INNER sehr lange in erster Linie eine Einordnung hinsichtlich meiner musikalischen Arbeit. Mittlerweile meine ich damit ebenso Teile meiner visuellen Arbeit, sowie eine Art der künstlerischen wie inhaltlichen Auseinandersetzung an sich⁹. Der künstlerische Ausdruck schien mir hier oft, obwohl durch die Frage um die Marktfähigkeit begrenzt, durch die im Vergleich deutlich jüngere Tradition paradoxer Weise freier zu sein. Pop kann, im Positiven wie im Negativen, ein Statement, ein Spiel mit Mythen sein. Es existiert zwar ein weitreichender Diskurs über Popmusik und Popkultur, jedoch nur ein sehr kleiner hinsichtlich einzelner Werke des Pops. Die Einordnung in einen Kanon findet hier daher vor allem im Zusammenhang mit Verkaufsstrategien und damit in Form von Labels, Tags und Genres statt¹⁰.

Man könnte also auch sagen, ich meine mit *dem Pop* einen nicht-elitären, nicht-akademischen, sich der Notwendigkeit des Verkaufs bewussten künstlerischen Ausdruck. Meine Perspektive innerhalb des Pops war immer die einer Akteurin innerhalb von Subgenres, innerhalb der sogenannten Independent-Landschaft. Viele der Abläufe des Mainstreambereichs sind mir daher allenfalls als Betrachterin bekannt.



Abb. 1 - Arbeiten als Alter Ego INNER
Still aus dem Musikvideo des Songs "K.O."
(2019)

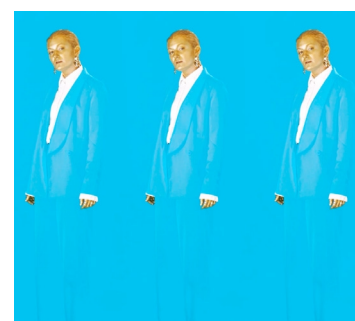


Abb. 2 - INNER
Still aus dem Musikvideo des Songs "Tear Me"
(2019)

9 Anm.: Was ich hier „Auseinandersetzung an sich“ bezeichne, könnte man auch als Bedeutungszusammenhang sehen. Der deutsche Musikjournalist Maik Brüggemeyer schreibt dazu in *Pop - eine Gebrauchsanweisung*: „Pop ist all das, es besteht aus Klängen, Bildern, Texten, Kleidung, Artefakten und Gesprächen, die sich in unserer Massenkultur verbreiten. Pop ist ein Bedeutungszusammenhang, der sich um ein Produkt der Musikindustrie herum entfaltet.“ Brüggemeyer, *Pop - eine Gebrauchsanweisung*, München 2019, S.: 14

10 Anm.: Brüggemeyer spricht hier diesbezüglich auch an, dass es sicher nicht zufällig gewesen sei, dass in der ersten Hälfte der 2010er Jahre gleich mehrere gewichtige Werke, die sich mit der Geschichte der Popmusik auseinandersetzen, erschienen sind. (vgl. ebd., S.: 18-19). Was er weiters in Zusammenhang damit bringt, dass eine Kontextualisierung der Popmusik durch neuere Formate wie Playlisten nach und nach verloren geht, scheint mir durchaus auch ein Zeichen dafür zu sein, dass sich ein gewisser Drang nach Einordnung und *Kanonisierung* durchaus auch im Bezug auf die Popmusik zu verbreiten scheint, was aber dennoch, möglicherweise auch hier aufgrund der jüngeren Tradition, nicht in gleicher Weise wie in der bildenden Kunst stattfindet. Ich meine also, dass es hier eher eine *Selbsteinordnung* seitens der Künstler gibt, die ursprünglich im Zusammenhang mit der Vermarktung steht (Genres, ect.) und weniger eine Einordnung ins *große Ganze* von Außen. 11

Was ich hier als *Pop* bezeichne, bezieht sich zu großen Teilen auf jene Abläufe des Mainstreambereichs, dennoch scheinen diese Abläufe ebenso auf freiere Bereiche und Szenen herunterzutropfen. Auch wenn es hierbei gar nicht um bloßen Verkauf gehen kann (oder die in diesem Bereich zu erzielenden Gewinne eine solche Orientierung nicht rechtfertigen würden), greift eine bestimmte Systematik dennoch über. So hat man es möglicherweise mit einer Art systematischen Verkaufsorientierung ohne tatsächlichem Verkauf zu tun.

Zusammengefasst könnte man also sagen, dass die beiden Begriffe gewissermaßen zusammengehören, ihnen ähnliche Problematiken innewohnen, ich sie jedoch für meine Argumentation trenne, um bildlich auf zwei verschiedene Seiten der Problematik zu sprechen zu kommen.

Anders gedacht könnte man hinter den von mir beschriebenen Begriffen von Kunst und Pop vielleicht auch jene der Theorie und Praxis vermuten.

Ersetze ich jenen Begriff der Kunst durch den Terminus der Theorie, den Begriff des Pops durch jenen der Praxis, so wird etwas klarer auf welchen Bereich des Problems ich mich jeweils beziehen möchte. Die Theorie bezieht sich auf ein Abwägen, Abgleichen, die Praxis auf das Tun. Im Zusammenhang mit der sich auf meine Arbeit beziehenden Problematik der Authentizität würde dies eine Aufspaltung in eine theoretische und eine praktische Authentizität bedeuten, also, sehr einfach gesprochen, eine, die nach authentischen Inhalten, eine andere, die ein authentisches Auftreten verlangt.

AUTHENTIZITÄT UND TRANSPARENZ

Wer sich den Spaß erlaubt, Begriffe wie *Authentizität* oder *Authentische Kunst* einer ausgiebigen Google-Suche zu unterziehen, dem wird der Sinn der Auseinandersetzung mit der Thematik schnell abhandeln kommen. Hier begegnet einem eine Vielzahl an Kuriositäten, die von den zehn ultimativen Attributen von authentischen Menschen, authentischer Managerliteratur, über Bestellmöglichkeiten authentischer Auftragswerke, Authentizitätsberatung für Musiker, Authentic Artist Lofts, authentisches Improvisationstheater, bis hin zu authentischen jungen Mädchen, die authentisch Ukulele spielen, reichen.

Hier hat man es also mit einem Begriff zu tun, der sich mannigfaltiger, wie beinahe inflationärer Verwendung erfreut. Dies macht es um so dringender auszuführen, woher der Begriff der Authentizität, wie er in dieser Arbeit zu Anwendung kommt, stammt.

In erster Linie entsprang die Idee dieses Begriffs der Lektüre einiger Werke des Berliner Philosophen Byung-Chul Han¹¹. Der Begriff kommt also aus einem vordergründig gesellschaftlichen, nicht rein um die Ästhetik bemühten Diskurs¹²

11 Anm.: Byung-Chul Han, *1959, koreanisch-deutscher Philosoph, Autor und Essayist

12 Anm.: ...zumal Han durchaus zu wesentlichen Teilen ästhetische Positionen einnimmt, bzw. mit *Die Errettung des Schönen*¹²

Hier ist vermehrt die Rede von *Transparenz* - Han beschreibt die Idee einer *Positivgesellschaft*, beziehungsweise *Transparenzgesellschaft*:

„Kein anderes Schlagwort beherrscht heute den öffentlichen Diskurs so sehr wie die Transparenz. Sie wird vor allem im Zusammenhang mit der Informationsfreiheit emphatisch beschworen. Die allgegenwärtige Forderung nach Transparenz, die sich zu deren Fetischisierung und Totalisierung verschärft, geht auf einen Paradigmenwechsel zurück, der sich nicht auf den Bereich der Politik und Wirtschaft begrenzen lässt. Die Gesellschaft der Negativität weicht heute einer Gesellschaft, in der die Negativität zugunsten der Positivität immer weiter abgebaut wird. So manifestiert sich die Transparenzgesellschaft zunächst als eine Positivgesellschaft. Transparent werden die Dinge, wenn sie jede Negativität abstreifen, wenn sie geglättet und eingeebnet werden, wenn sie sich widerstandslos in glatte Ströme des Kapitals, der Kommunikation und Information einfügen.“¹³ „... Die transparente Zeit ist eine Zeit ohne Schicksal und Ereignis. Transparent werden Bilder, wenn sie, von jeder Dramaturgie, Choreografie und Szenografie, von jeder hermeneutischen Tiefe, ja vom Sinn befreit, pornografisch werden.“¹⁴

Die Transparenz steht demzufolge für das Glatte, das jede Negativität, also jegliches Andere, ablehnt. Im Hinblick auf jenes Andere kommt auch die Authentizität ins Spiel, denn in Hans Definition steht diese paradoxerweise in der Funktion der Angleichung im Sinne der Positivität.

„Die Singularität ist etwas ganz anderes als die Authentizität. Die Authentizität setzt die Vergleichbarkeit voraus. Wer authentisch ist, ist anders als Andere.“¹⁵

„Der Terror der Authentizität als neoliberaler Produktions- und Konsumform schafft die atopische Andersheit ab. Die Negativität des Anderen weicht der Positivität des Gleichen, ja des gleichen Anderen!¹⁶

Daraus geht hervor, dass die Authentizität also einer neoliberalen Produktionslogik folgt. Dies ist besonders von Interesse für die Definition als die sie in dieser Arbeit, also im Zusammenhang mit dem Künstlersubjekt, zu tragen kommt.

„Der Authentizitätszwang zwingt das Ich dazu, sich selbst zu produzieren. Die Authentizität ist letzten Endes eine neoliberale Produktionsform des Selbst. Sie macht jeden zum Produzenten seiner Selbst. Das Ich als Unternehmer seiner selbst produziert sich, performt sich und bietet sich selbst als Ware an. Authentizität ist Verkaufsargument.“¹⁷

Zusammengefasst verwandelt der Drang nach Authentizität das Ich - in meinem Falle das Künstlersubjekt - in eine Ware. Die Authentizität ist keine innere Haltung oder Wirklichkeit, sondern ein Verkaufsargument.

eine eigene Ästhetik entwirft.

13 Byung-Chul Han, *Transparenzgesellschaft*, Berlin 2017, S.: 5

14 ebd. S.: 6

15 Byung-Chul Han, *Die Austreibung des Anderen*, Frankfurt am Main 2018, S.: 30

16 ebd. S.: 31

17 ebd. S.: 29

SELFIE UND SELF

Aus der von Han beschriebenen Art der Authentizität ergibt sich auch ein direkter Zusammenhang mit einem gesteigerten Narzissmus. Man möchte fast vermuten er sei Ursache und Wirkung zugleich.

Der Authentizitätszwang macht alles subjektiv und verschärft somit den Narzissmus¹⁸

Diese Psychologisierung des Selbst findet sich auch in Diedrich Diederichsen¹⁹ Essay *Die Echtheit in unserem eigenen Blick*:

„Selten wurde die Mechanik dieser neuen Stufen zwanghafter Authentifizierung beschrieben. Sie läuft in etwa so: Weil ich das Gefühl habe, dass genau das, was unabdingbar zu mir gehört, mir genommen werden könnte, wie alle anderen zunehmend privatisierten und einst öffentlichen Bereiche des Lebens in der Stadt, steigere ich dessen Besonderheit, Einzigartigkeit, Coolness mit jedem Post, mit jeder kreativen Mikroidee ins hoffentlich Inkommensurable. Zugleich tue ich das aber in einem ganz bestimmten Modus von Einzigartigkeit, den ich der Warenform abgesehen habe. Je mehr ich mich unverwechselbar mache, desto mehr steigere ich meinen Wert; und dieser Wert ist mein Tauschwert, meine möglichst hochpreisige Austauschbarkeit.“²⁰

Da wir es nun also mit einem narzisstischen Selbst zu tun haben, scheint es sinnvoll dieses *Selbst* vorerst zu definieren.

Um den Titel der Arbeit gerecht zu bleiben und diesen auch näher zu erläutern, möchte ich dafür gerne beim Terminus des *Selfie* bleiben. Ich unterscheide also in einem ersten Schritt das *Self*, das *Selbst*, und das *Selfie*, das im zweiten eine nähere Definition benötigt.

Wolfgang Ulrich²¹ definiert dieses folgendermaßen:

„Wer ein Selfie macht, macht sich selbst zum Bild. Das ist etwas anderes, als nur ein Bild von sich selbst - ein Selbstportrait - zu machen. Ein Selfie zu machen heißt, ein Bild von sich zu machen, auf dem man sich selbst zum Bild gemacht hat.“²²

Es ist also ein Bild einer Person, die sich dafür selbst zum Bild macht.²³

Einen nicht unwesentlichen Zusatz liefert Hans Definition:

„Selfies sind Selbst in Leerformen. Selfie-Sucht verschärft das Gefühl der Leere. Nicht Eigenliebe, sondern narzisstischer Selbstbezug führt zu ihr.“²⁴

Es geht also, anders als im Zusammenhang mit Selfies anderswo oft vermutet, hier nicht um Selbstverliebtheit, sondern um Selbstbezug, was man gewissermaßen auch als das Gegenteil werten könnte. Ich definiere den Begriff des Selfies für die Verwendung in dieser Arbeit wie folgt: Wenn das *Self* das *Selbst* ist, so ist das *Selfie* die Darstellung eines Bildes des

18 vgl. Byung-Chul Han, *Vom Verschwinden der Rituale*, Berlin 2019, S.: 32

19 Anm.: Diedrich Diederichsen, *1957, deutscher Kulturwissenschaftler, Journalist, Kurator, und Hochschullehrer

20 Diederichsen, *Die Echtheit in unserem eigenen Blick*, in Zeit Online, 2019
<https://www.zeit.de/kultur/2019-12/authentizitaet-erfahrungen-echtheit-social-media-smartphones/komplettansicht>

21 Anm.: Wolfgang Ulrich, *1967, deutscher Kunsthistoriker und Kulturwissenschaftler

22 Wolfgang Ulrich, *Selfies*, 2019 Berlin, S.: 6

23 vgl. ebd. S.:8

24 Han, *Die Austreibung des Anderen*, S.: 35

Selbst. Das Selfie ist also eine vom Self gemachte Repräsentation seiner selbst, das Bild, das es für das Außen und im Außen verkörpert.

In dieser Definition ist also der titelgebende Satz *I just wanna be my Selfie* zu verstehen.

Es geht darin um den Wunsch und die Unmöglichkeit, als Selbst das sein zu können, was das Selfie als Darstellung sein kann.

SPIEL

In den einleitenden Worten kam die Frage auf, ob das Publikum die Lust zu spielen verloren hätte. Um auch nur einen Versuch zu tätigen, diese Frage zu beantworten, ist es zuerst notwendig zu beantworten, von welchem Spiel hier nun die Rede ist.

Die eingangs als Beispiel erwähnte, aus der Soziologie stammende Unterscheidung von Play und Game kann auch hierfür verwendet werden. Es geht in dieser Definition also nicht zwingend um Spiel und Nicht-Spiel, sondern vielmehr um die Frage nach einem freien und einem regelgebundenen Spiel.

„Wo der Narzissmus wütet, verschwindet das Spielerische aus der Kultur. Das Leben verliert immer mehr an Heiterkeit und Ausgelassenheit. Die Kultur entfernt sich von jener heiligen Sphäre des Spiels. Der Zwang der Arbeit und Leistung verschärft die Profanierung des Lebens. Der heilige Ernst des Spiels weicht dem profanen Ernst der Arbeit.“²⁵

Was Han als *das Spielerische* bezeichnet, erachte ich als ein freies Spiel und damit als jenes, das im Bezug auf künstlerisches Schaffen relevant und wichtig ist. Daneben scheint es auch eine Spielart zu geben, die mit dem *Ernst der Arbeit* in Verbindung steht, also regelgebunden ist und mehr mit einem zielgerichteten Rollenspiel zu vergleichen ist.

Weitere Einblicke bezüglich verschiedener Funktionsweisen verschiedener Arten von Spielen finden sich ebenso in Robert Pfallers²⁶ Symptombeschreibung der Gegenwartskultur namens *Das schmutzige Heilige und die reine Vernunft*. In Annäherung an eine Überlegung um spielfeindliche und spielfreundliche Spiele legt Pfaller in seiner Argumentation im Zusammenhang mit der Kunst zuerst einen Wechsel vom Genie zur Kreativität dar:

„Auch indem man die Figur des Helden unterdrückt, versucht man etwas Ambivalentes zu meiden. Denn die Helden, ... , sind oft nicht ganz bei sich; mitunter scheint ein Gott sie zu verwirren, oder sie müssen, wie sie sagen, einem "Dämon" folgen. Dieses ambivalente, immer etwas anstößige, schmutzige, nicht ichkonforme, dämonische Moment erfüllt die zeitgenössische Kultur, mehr als andere, mit starkem Unbehagen. Darum versucht man zum Beispiel den Begriff des "Genies" durch den - übrigens nicht weniger mythologischen bzw. theologischen - Begriff der "Kreativität" zu ersetzen. Anstatt Werke zu präsentieren, in denen (wie man fürchtet) allein das Genie ihrer Hersteller glänzen würde, fördert man lieber kollektiv angefertigte interaktive

25 Han, *Vom Verschwinden der Rituale*, S.: 32

26 Anm.: Robert Pfaller, *1962, österreichischer Autor, Professor für Philosophie und Kulturwissenschaften

Installationen oder Spiele und soziale Vorgänge, bei denen auch die Betrachter mitmachen und ihre eigene Kreativität einbringen können. Das erscheint viel demokratischer, aufgeklärter und friedlicher.²⁷

Diese Annahme scheint sich gut mit der des narzisstischen Selbst zu decken.

Das ichbezogene Selbst sucht nicht das Andere, sondern das Gleiche. Dementsprechend wird es ein gemeinsames Spiel, ein Mitspielen, das es einbezieht und alle anderen Spieler angleicht, einem jenen vorziehen, das es in so fern ausschließen würde, als dass es dabei mit dem Anderen (hier dem Genie) in Kontakt käme.

„Die Kreativität wird heute dem Genie deshalb vorgezogen, weil sie als etwas dem Ich Eigenes, Ichkonformes erscheint, während das Genie grundsätzlich ichfremd und nicht aneigenbar ist.“²⁸

Im weiteren versucht Pfaller zwei Arten des Spieles zu definieren: Eine spielfreundliche und eine spielfeindliche. Anders gesprochen: das Spielen mit dem Bösen und das Spielen mit dem Guten.

Als Beispiel für ersteres, das Spielen mit dem Bösen, welches er als das spielfreundliche Spiel definiert, nennt er die um 1705 von Bernard de Mandevilles veröffentlichte Schrift *The Fable of the Bees, or Private Vices, Publick Benefits*.

„Mandeville zeigt darin, dass die Angehörigen einer großen Gesellschaft ihre individuellen Laster zu Unrecht für schädlich halten; diese sind vielmehr genau das, was dem Wohlstand aller am meisten nützt. Würde hingegen plötzlich allgemeine Tugendhaftigkeit ausbrechen, dann wäre die Gesellschaft ruiniert und müsste zu einer ärmlichen kleinen Primitivgemeinschaft regredieren.“²⁹

Das hierfür essentielle an diesem Text ist die Tatsache, dass Mandeville mit diesem so gut wie alle der von ihm beschriebenen Teile der Gesellschaft gegen sich aufbrachte. Angefangen von den kleinen Schurken, die unter den Verhältnissen leiden, bis zu denen, die sich für anständig halten. Anstatt einer Gemeinschaft zwischen Autor und Publikum erzeugte er so eine Gegnerschaft.

„Er machte die Spaltung der Gesellschaft sichtbar, anstatt ihr das benigne Gefühl imaginärer Gemeinschaft zu verschaffen; und dies paradoxerweise dadurch, dass er alle - auch die, die niemals zusammengehören wollten - in der Empörung gegen sich zusammenschloss.“³⁰

Als Gegenbeispiel, also als Spiel mit dem Guten, führt er das bereits erwähnte Einladen zum gemeinsamen kreativen Spiel in der aktuellen Kunst an, und fügt hinzu, dass ein solches auch dort gültig ist, wo in der künstlerischen Arbeit per se gar keine Möglichkeit spielerischer Beteiligung vorgesehen ist. Dafür nennt er als mögliches Beispiel eine Videoarbeit, die sich mit den harten Lebensbedingungen einer weit entfernten Gruppe (Bsp.: Näherinnen in

27 Robert Pfaller, *Das schmutzige Heilige und die reine Vernunft*, Frankfurt am Main 2008, S.: 52-53

28 ebd. S.: 54

29 Pfaller, *Das schmutzige Heilige und die reine Vernunft*, S.: 58

30 ebd. S.: 59

Pakistan) auseinandersetzt. Publikum und Künstler werden hier als wohlmeinende Gemeinschaft, homogenisiert im Guten, geeint.³¹

„Während also der Großteil der heutigen künstlerischen Produktion etwas Gutes spielt und dabei Publikum und Künstler zu einer imaginären Gemeinschaft vereint, spielte Mandeville etwas Böses, erzeugte eine Spaltung zwischen sich und dem Publikum ...“³²

Am Ende dieser Argumentation ist Pfaller bei jenem Punkt, der für meine Definition maßgebend ist:

„Etwas Gutes zu spielen bedeutet darum zugleich, nicht wahrhaben zu wollen, dass das Spiel ein Spiel ist (die künstlerische Arbeit will nicht kritisiert werden, und auch das Publikum möchte, dass seine Gefühle echte Mitgefühle und nicht bloß ästhetische Wirkungen sind). Dies bildet nun die vielleicht allgemeinste Definition von Spielfeindlichkeit: Spielfeindlich ist man nicht dann, wenn man sich jedes Spiel versagt, sondern vielmehr dann, wenn man nicht wahrhaben möchte, dass man spielt“³³

Ich begreife das Spiel, das ich ob der geforderten Authentizität als beendet in Frage gestellt habe, also als eines, dessen Spieler nicht mehr wahrhaben wollen, dass gespielt wird.

In der beschriebenen Imagination um den großen Popstar bedeutet das:

Das Spiel funktioniert so lange, und bleibt so lange lustvoll, als dass alle Beteiligten bewusst spielen. Wird das Spiel als eine Wahrheit betrachtet, so verunmöglicht das das Spiel selbst.

WAHRHEIT

Der Begriff der Wahrheit ist wohl jener, der sich am sprödesten einer klaren Definition verwehrt. Ich möchte ihn daher nur im eben verwendeten Kontext näher besprechen - als solcher, und nur als solcher, wird er hier verwendet.

Im Satz „*Wird das Spiel als eine Wahrheit betrachtet...*“ bekleidet die Wahrheit die Rolle der Eindeutigkeit. Einen Moment der Abwesenheit jeder Ambivalenz, oder *Ambiguität*.

Hinsichtlich letzterer sind, gerade die Kunst betreffend, Thomas Bauer³⁴ Ansätze in *Die Vereindeutigung der Welt* hierfür richtungsweisend.

„Ambiguität bedeutet „Mehrdeutigkeit“, „Vieldeutigkeit“, bedeutet also das Potential, viele verschiedene Bedeutungen und Assoziationen zu vermitteln. Da viele Gegenwartskunst so sehr bedeutungssoffen ist, dass sie mit endlos vielen Bedeutungen und Assoziationen verknüpft werden kann, gilt gerade sie als besonders ambiguitätshaltig. Man lasse sich aber von der Bedeutungsarmut neuerer Kunst nicht täuschen. Ambiguität ist, ..., ein graduelles Phänomen. Auf der einen Seite steht die ambiguitätslose Eindeutigkeit: Es gibt nur eine richtige Lesart. Auf der anderen Seite steht der im Prinzip unendlich große Bedeutungsüberschuss, der ebenfalls Bedeutung vernichtet ... Endlos viel Bedeutung führt zu Bedeutungslosigkeit. Bedeutungslosigkeit

31 vgl. ebd. S.: 58

32 ebd. S.: 59

33 ebd. S.: 60

34 Anm.: Thomas Bauer, *1961, deutscher Arabist und Islamwissenschaftler

ist ebenso wenig vieldeutig wie nur eine einzige Bedeutung. Ambiguität, die bereichert, findet nur zwischen den Polen Eindeutigkeit und unendlich vielen Bedeutungen statt. Es kommt auf das rechte Maß an.⁸⁵

2.2.2 THESE

Nach näheren Einblicken hinsichtlich der Begriffe lassen sich nun folgende Annahmen erkennen:

These (1) Die Authentizität ist aktuell Wertmerkmal künstlerischen Schaffens.

These (2) Die Authentizität kann nicht Wertmerkmal künstlerischen Schaffens sein.

Wie in der vorangegangenen Begriffsdefinition erachte ich es auch hier als sinnvoll nicht auf Allgemeingültigkeiten hinzuarbeiten. Da ich mit Begriffen und Situationen arbeite, die aus meiner persönlichen Praxis stammen, muss die These dieser Logik folgend ebenso mit Hinblick auf meine persönlichen Widersprüche abgeändert werden - woraus folgt:

These (1) Die Authentizität ist aktuell mein Wertmerkmal meines künstlerischen Schaffens

These (2) Die Authentizität kann nicht mein Wertmerkmal meines künstlerischen Schaffens sein.

These (1) versteht sich gewissermaßen als die Grundannahme dieser Arbeit, ihr weiteres Vorhaben versteht sich als ein Versuch des Belegens von These (2).

Da damit auch gewissermaßen eine Arbeit über die Arbeit entsteht, halte ich es für sinnvoll, prozesshaft vorzugehen und eine vorgefertigte Form zu vermeiden.

Es scheint daher sinnvoll, diesen Prozess auch methodisch aus mehreren Richtungen stattfinden zu lassen.

So soll sich diese Arbeit letztendlich aus verschiedenen praktischen wie theoretischen Ansätzen zusammensetzen, die vom Essay, über den Video-Essay bis hin zum Musikvideo reichen. Dass eine solche Vorgehensweise auch einige bloße Behauptungen, sowie Widersprüche produziert, ist durchaus gewünscht. Ich halte die Möglichkeit des von mir so vehement gesuchten Spiels, in radikalen Widersprüchen agieren zu können, für die essentiellste, die Kunstschaffenden in Abgrenzung zu anderen Bereichen der Erkenntnisgewinnung zur Verfügung steht.

3. THEORETISCHE SCHLÜSSE

Wie anhand von These und Arbeitsvorhaben beschrieben, setzt sich diese Arbeit also aus verschiedenen Fragmenten zusammen, welche alle gleichermaßen Teil des Prozesses um die Belegung der These sind. Dies bedeutet auch, dass jene Fragmente ebenso gleichermaßen miteinander verbunden sind. Bevor also die künstlerische Auseinandersetzung vorgestellt werden kann, erachte ich es als notwendig, ein Fragment, das gewissermaßen Beginn des Prozesses war, näher darzustellen.

Am Beginn der Arbeit stand die theoretische Auseinandersetzung, die Recherche, die wechselseitig die künstlerische Auseinandersetzung mitbeeinflusste.

Wie bereits in den Begriffserklärungen in Kapitel 1 angedeutet, ergeben sich aus dieser Recherche einige theoretische Annahmen, die ich im Folgenden nochmals zusammengefasst darlegen möchte.

Wenn ich mich These (2) annähere, die besagt, dass die Authentizität nicht Wertmerkmal meines künstlerischen Schaffens sein kann, so scheint es sinnvoll, dies mittels des Zwiespalts zwischen den Eigenschaften der Authentizität und jenen meines künstlerischen Schaffens zu versuchen.

Ist die Authentizität, wie in meiner Definition beschrieben, etwas, das wie die Transparenz, die Positivität bestärkt, also das Andere verneint, so liegt es nahe, dass sie nach einer Eindeutigkeit verlangt. Diese Eindeutigkeit wiederum gleicht dem Begriff der Wahrheit, wie ich ihn bereits definiert habe.

Definiere ich mein künstlerisches Schaffen als spielerische Herangehensweise, orientiert an dem Begriff des spielfreundlichen Spiels wie er in Pfallers Argumentation zu finden ist, so braucht es für dieses Spiel zwar ein Bewusstsein, eine Eindeutigkeit wäre diesem jedoch nicht zuträglich.

Der Grund, warum ich das Spiel für einen notwendigen Teil meines künstlerischen Ausdrucks empfinde, ist, dass ich jenes in enger Verknüpfung mit der künstlerischen Behauptung sehe. Um ein bewusstes Spiel spielen zu können, muss ich vor allem behaupten können, dass ich spiele. Eine Behauptung legt nahe, dass sie keine direkte Verbindung zu einer Wahrheit haben muss, ist also insofern nicht unbedingt eindeutig, als dass in ihr ein Anteil an Ambiguität, eine hohe Wahrscheinlichkeit der Widerlegung mitschwingt. Orientiere ich mich an der Eindeutigkeit, ist also bereits die Möglichkeit dieser Behauptung nicht mehr uneingeschränkt gegeben.

Gehe ich nun also davon aus, dass die Authentizität Eindeutigkeit verlangt, so verhindert jene die Behauptung, die Grundlage eines Spiels ist und damit der spielerischen Herangehensweise, als die ich mein künstlerisches Schaffen definiert habe.

Daraus ergibt sich, dass für ein Belegen von These (2) vor allem der Begriff der künstlerischen Behauptung im Vordergrund stehen muss.

Es scheint mir sinnvoll, dass wenn die Authentizität die Behauptung verunmöglicht, ebenso anzunehmen ist, dass die Behauptung die Authentizität verunmöglicht, weil sie ihr die Wahrheit entzieht. Auch für einen Ausblick, wie ein Lösungsansatz hinsichtlich meiner Arbeit aussehen könnte, sollte also die Behauptung im Vordergrund stehen.

4. EINFÜHRUNG IN DIE KÜNSTLERISCHE ARBEIT

WAS SIE HIER SEHEN
IST NICHT
DIE WAHRHEIT.
ES IST DIE WAHRHEIT,
DIE ICH IHNEN
GERNE VERKAUFEN
MOECHTE.
MICH SELBST.
ICH STEHE AM MARKT
UND SCHREIE
FRISCHER FISCH!
GLAUBEN SIE MIR
BLOSS NICHTS.

4.1 METHODE

Wie bereits im vorangegangenen Kapitel beschrieben, sollte die künstlerische Auseinandersetzung mit der Thematik eine prozesshafte sein, die sich aus mehreren Ansätzen zusammenfügt. Darüber hinaus sollte die Methode so offen wie möglich gehalten werden, Ergebnisse aus der Recherche direkten Eingang in die praktischen Arbeiten finden und umgekehrt. Da die gesamte Thematik auf eine sehr persönliche Art und Weise angelegt, beziehungsweise ebenso als ein Durchleuchten meiner bisherigen Arbeitsweisen gedacht ist, stand zumindest ein Teil der Methode relativ schnell fest - die Selbstdarstellung. Auf diese Weise scheint mir die künstlerische Auseinandersetzung nochmals eine zusätzliche Möglichkeit und Ebene zu bieten, die in der Form der textlichen Abhandlung nicht möglich ist: Ein direktes Arbeiten mit dem beschriebenen Problem, das direkte Im-Zwiespalt-Sein zwischen Darstellung und Selbst, zwischen Figur und Material.

4.2 PROZESS

Im Folgenden möchte ich nun gerne ausgewählte Schritte des Prozesses vorstellen und beschreiben. Manche Teile davon sind als Zwischenschritte zu bezeichnen, sollen hier aber dennoch Erwähnung finden. Aus anderen Teilen sind Arbeiten entstanden, die man ebenso als in sich geschlossene sehen könnte.

TEXT

Da der Beginn der Arbeit zuerst mit einer ausgiebigen Literaturrecherche verbunden war, orientierten sich auch die ersten praktischen Versuche an der textlichen Form.

Es entstanden also erste kurze Texte, Abhandlungen zur Bearbeitung der Problematik und damit die Frage wie solche Eingang in eine künstlerische Auseinandersetzung finden könnten.

Der erste Schritt war daher ein logischer Schluss: Der Versuch, die textliche Ebene nicht zu übersetzen, sondern einfach um eine Bildebene zu erweitern.

Der Gedanke dahinter war jener, den Personalisierungsgedanken, den ich hinter der Funktionalität der Authentizität vermutete, gezielt einzusetzen.

Die Texte wurden von mir selbst eingesprochen, sollten so zu einer persönlichen Ansprache werden, und durch sich am klassischen Selfie-Look orientierenden Videoaufnahmen ergänzt. Dabei ging es also darum, Funktionalitäten zu erkennen und sie bewusst als Systematik, Methode zu verwenden und auszuloten.

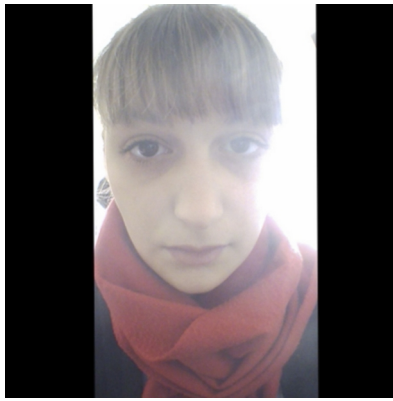


Abb. 3
erste Versuche einer bildlichen
Erweiterung

Der zweite Schritt bestand nun darin, diese Funktionalität gewollt um Brüche zu erweitern, das geschlossene Bild totaler Authentizität mit Hilfe von Widersprüchen zu durchlöchern. Dabei entstand der Video-Essay *I just wanna be my Selfie*.



Abb. 4

Um die erwähnten Brüche zu ermöglichen werden hier mehrere Ebenen eingeführt. Die direkte Ansprache wird von zwei verschiedenen Charakteren angewandt, die um die Gunst der Authentizität buhlen. Ebenso sollen auch Bild- und Audioebene als Ansprache funktionieren. So findet man sich in häuslicher Umgebung wieder, die von einem der Charakteren als Bühne beansprucht wird. Charakter 2 agiert (vorerst) nur stimmlich aus dem Off. Beide Charaktere enttarnen sich mit der Zeit als inszeniert. Hier ging es also auch darum, bewusst Widersprüche zu erzeugen und versuchsweise jede der vorhandenen Ebenen dafür zu nutzen.

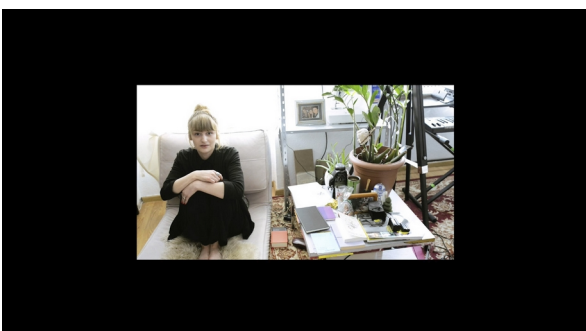


Abb. 5

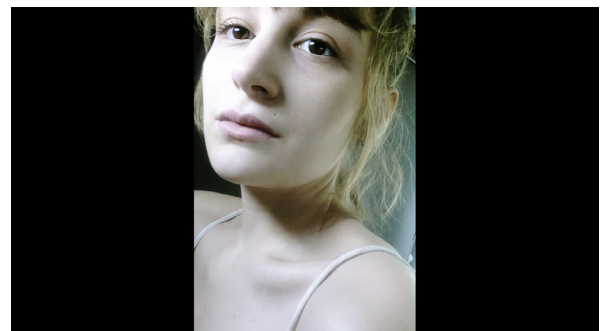


Abb. 6

musikvideo

In einem nächsten Schritt tat sich die Frage auf, wie und ob sich diese Auseinandersetzung auch in einen völlig anderen Kontext, einen der nicht alle Ebenen für sich beanspruchen kann, führen ließe. So entstand der Versuch die Thematik in die Konzeption eines Auftragswerks miteinfließen zu lassen. Die Anfrage von Niklas Pichler, einem befreundeten Musiker, ein Musikvideo für einen seiner Tracks zu konzipieren, bot eine gute Möglichkeit für einen Versuch.



Abb. 7
Musikvideo "Getting Up"

Auch hierfür blieb die Idee, mit zwei von mir selbst dargestellten Charakteren zu arbeiten, bestehen. Aufgrund des Formats des Musikvideos schien es sinnvoll hierfür eine etwas direktere, konkretere Bildsprache zu finden.

Die Abbildungen der Charaktere basieren wieder auf dem klassischen Selfie-Format, die Handlung ist angelehnt an karaokeartigen Videos wie sie auf Apps wie *TikTok* verbreitet werden.

Das Video beginnt mit einem Zitat aus Richard Sennetts³⁶ *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens*, welches auch für den hier im Fokus stehenden Bereich der Auseinandersetzung richtungsweisend ist:

„Seltsamerweise verhindert gerade diese Versenkung ins eigene Selbst die Befriedigung der Bedürfnisse dieses Selbst; sie bewirkt, daß die Person in dem Augenblick, da sie ein Ziel erreicht hat oder mit einer anderen Person Verbindung aufnimmt, das Gefühl hat: "Das ist es nicht, was ich wollte." Der Narzißmus besitzt also die doppelte Eigenschaft, die Versenkung in die Bedürfnisse des Selbst zu verstärken und zugleich ihre Erfüllung zu blockieren.¹³⁷

36 Anm.: Richard Sennett, *1943, US-amerikanisch-britischer Soziologe

37 Richard Sennett, *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens*, Berlin 2008, S.: 31



Abb. 8



Abb. 9



Abb. 10



Abb. 11



Abb. 12

Was hier im Vordergrund steht, ist also die Problematik des *Selfies* und des *Self*. Die Charaktere präsentieren, inszenieren sich - einerseits offensichtlich, andererseits durch eine Anti-Haltung, und bleiben letztendlich gewissermaßen in dieser Darstellung stecken. Sie sprechen innerhalb ihrer eigenen Darstellung nur noch zu sich selbst.

Im nächsten Schritt sollte diese Vorgehensweise wieder zurück in ein Format geführt werden, das das Spielfeld meiner persönlichen Arbeit darstellt: Ein Musikvideo für eines meiner eigenen Stücke. Hierfür wählte ich ein Stück (*Pulling White Rabbits*) das sich auf der textlichen Ebene mit einer ähnlichen Thematik auseinandersetzt, um so wieder, ähnlich wie in der Vorgehensweise im Video-Essay, ein Arbeiten auf mehreren Ebenen zu ermöglichen. Die beiden Charaktere bekleiden hierfür die Rollen einer Akteurin und einer Kommentatorin, was durch die Wahl einer bildlichen Plot-Ebene und einer darüber liegenden Kommentar-Ebene verstärkt wird.

Das Video ist als Loop konzipiert, am Anfang und am Ende wird nur die Rolle der Kommentatorin gezeigt. Die Akteurin wandelt sich im Lauf des Videos zur Kommentatorin. Die Brüche hinsichtlich der Darstellung finden hier also doppelt statt.



Abb. 13
Vorstudie zum Musikvideo "Pulling White Rabbits"



Abb. 14
Vorstudie zum Musikvideo "Pulling White Rabbits"

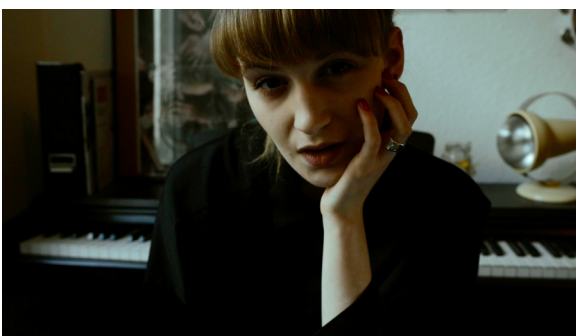


Abb. 15
Still aus Musikvideo "Pulling White Rabbits"

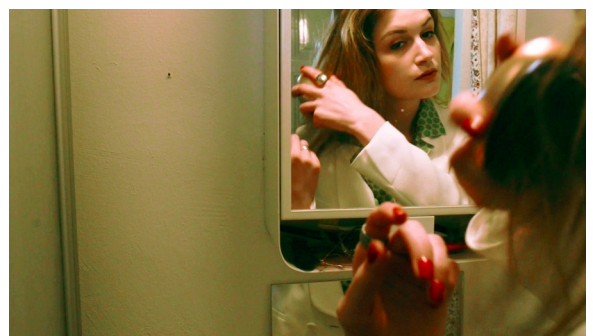


Abb. 16

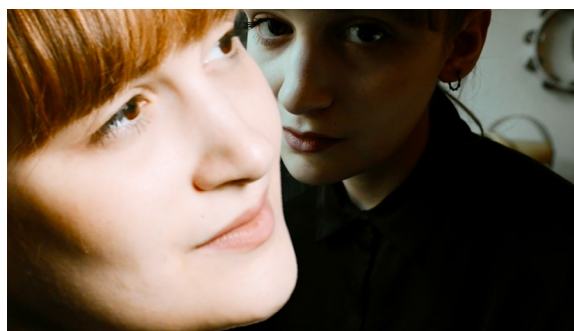


Abb. 17



Abb. 18



Abb. 19

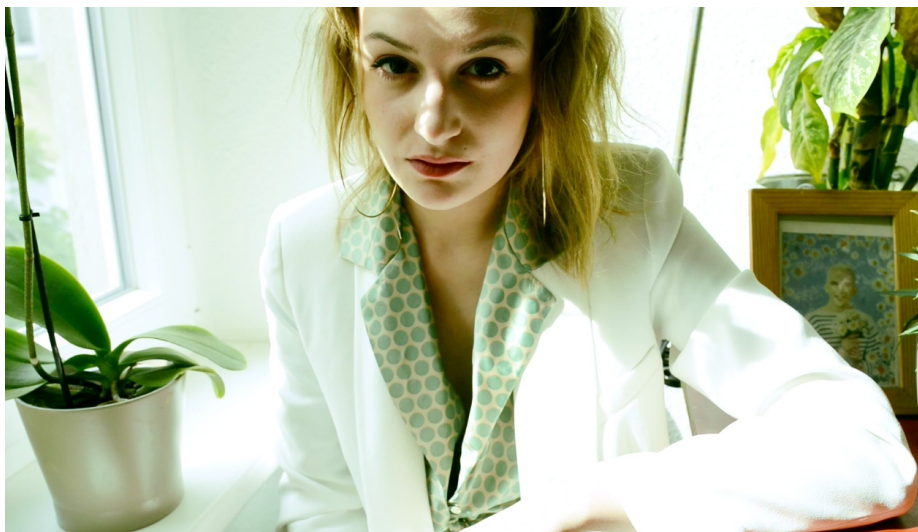


Abb. 20

4.3 CONCLUSIO

„This is Major Tom to Ground Control
I'm stepping through the door
And I'm floating in a most peculiar way
And the stars look very different today“³⁸

Als Ergebnis der Recherche war es Ziel dieser Arbeit geworden zu zeigen, dass eine Fokussierung auf Authentizität hinsichtlich meiner künstlerischen Praxis eine Unmöglichkeit ist - dass *die Authentizität das Authentische wieder ausspucken muss*. Dies scheint sich für mich weitreichend bestätigt zu haben. Ebenso ergaben sich allerdings auch folgende Punkte, welche meinen Blick auf die eigene Praxis maßgebend verändern sollten.

Ich begann diese Arbeit aus einem weitestgehend negativen Blickwinkel heraus. Ein negativer, kritischer Blick auf die eigene Arbeit, sowie auf das Umfeld, welches sie umgibt. Am Ende dieser Auseinandersetzung, die mich in einer systematischen Recherche, begonnen bei kulturkritischen Sichtweisen der Frankfurter Schule, über die Definierung des Selbst bei Heidegger letztlich zu den abgehandelten Schlüsselwerken von Han, Bauer, Pfaller und Ulrich und einer künstlerischen Untersuchung der daraus gewonnenen Erkenntnisse führte, muss ich erkennen, dass dieser Blick ein anderer geworden ist.

Zuallererst scheint es mir essentiell gewesen zu sein, dass dieser Prozess in einer besonderen Art und Weise eine persönliche Introspektion und Offenlegung forderte. Dies mag zu großen Teilen auch der aktuellen Situation geschuldet sein, denn die dadurch geforderte Selbstisolation schuf gewissermaßen ein Vakuum, das zweifellos einen wesentlich intimeren, abgegrenzteren Blick auf die eigene Arbeit möglich machte.

Zum Anderen scheint mir das Sich-bewusst-machen von Systematiken wie der Authentizität innerhalb dieser Intimität etwas sehr Spezielles zu ermöglichen. Es ermöglicht ein Zurücktreten um letztlich auch den eigenen kritischen Blick als einen zu erkennen, der dem besprochenen Authentizitätsimperativ gewissermaßen auf den Leim gegangen zu sein scheint - der vom darstellenden *Selfie* Wirklichkeiten verlangt anstatt es als Möglichkeit anzuerkennen.

38 Space Oddity - David Bowie <https://www.bowiewonderworld.com/songs/dblyrics.htm#s>

Diese Anerkennung der Möglichkeiten erscheint mir als eine der wichtigsten Erkenntnisse, die sich während dieser Arbeit auftun sollten. Denn anders als im titelgebenden Satz *I just wanna be my Selfie* erachte ich es als einen der wesentlichen Punkte meiner künstlerischen Praxis eben nichts von dem von mir Dargestellten sein zu müssen oder sein zu *wollen*.

~~Sich~~ zu werden, dass die Abwesenheit von Authentizität das *eigentlich Authentische* einer Darstellung ist.

Diese Erkenntnis ist besonders auch aus meiner künstlerischen Auseinandersetzung heraus entstanden, was wiederum ebenso ein Grund dafür ist, dass es mir essentiell erschien, den gesamten künstlerischen Prozess als Ergebnis dieser Arbeit zu betrachten. Es war mir wichtig, die persönlichen Zweifel, die Bearbeitung des Themas, offen in den Arbeiten zu zeigen. Mit dieser Offenlegung geht an manchen Stellen mitunter die Möglichkeit auf eine klare Lesbarkeit und damit die Vermeidung von Missverständnissen verloren. Gerade in diesem Zulassen der Möglichkeit von Missverständnissen scheint mir allerdings die Lösung hinsichtlich eines Authentizitätszwangs zu liegen. Dort, wo der sichere Raum verlassen wird, wo ohne ein klares Bild eines möglichen Ergebnisses frei behauptet wird, kann ein freies Spiel stattfinden.

So erscheint mir die Form der Behauptung, eben auch im Bezug auf eine Behauptung hinsichtlich des Selbst, das zu sein, was eine tatsächliche freie Praxis ermöglicht. Eine klare Abgrenzung von Behauptung und behauptender Person. Dies scheint mir jene von mir als verloren empfundene spielerische Herangehensweise wieder zurückzubringen und mir somit ein weitreichendes neues Arbeitsfeld aufzuzeigen. Eines, das unabhängig von Zuordnungen, Genres und Gattungen existieren kann, eines in dem man heute wissenschaftliche Recherche betreibt und morgen als *Major Tom* ins All fliegen kann.

5. DANKSAGUNG

Die Entstehung dieser Arbeit stellte sich als ein langer, an manchen Stellen durchaus hügeliger Weg heraus. Viele Schritte hätte ich ohne die Unterstützung und offenen Ohren meiner Umgebung nicht gehen können. Mein größter Dank richtet sich daher an:

Die Abteilung für Angewandte Fotografie und zeitbasierte Medien,

Maria und Pascal,

Caroline und Jens,

die mich auch in Zeiten einer Pandemie mit bestem Gewissen unterstützt und mich davon abgesehen über die letzten Jahre mit visuellen Eindrücken bereichert haben.

Meinhard,

der mein Verständnis für Literatur nachdrücklich prägen sollte,

sowie mir rückblickend mit den wohlmeinenden Worten „*du musst jetzt einfach mal drauf los behaupten!*“ einen von vielen unverhofften Grundsteinen für diese Arbeit vor die Füße gelegt hat.

Die Abteilung für Ortsbezogene Kunst,

Paul, Heribert, Georgia,

die nicht nur mein Grundverständnis sowie meine Motivation hinsichtlich des Studiums verfeinert und in Zeiten des Zweifels erweitert haben,

sondern mir auch für den Prozess rund um diese Arbeit mit Rat und Tat beiseite standen.

Birgit Hertel, Leiterin des Computerstudios,

die mir durch ihre Unterstützung hinsichtlich der technischen Schwierigkeiten ermöglichte, für meine Arbeitsergebnisse trotz widriger Umstände eine entsprechende Form der Präsentation zu finden.

Meine Familie und Freunde,

besonders: Benedikt & Rocco, Niklas, Magda,

die mit bravourösem Durchhaltevermögen meine mitunter konfuse Behauptungen und unbeabsichtigten Vorträge während der Entstehung dieser Arbeit ertragen ,

und mit Inspirationen, Einwänden und Feedback erweitert haben -

mit besonderem Hinblick auf meine Eltern,

Dagmar und Michael,

die selbst meiner konfusesten Behauptung, nämlich der, Künstlerin sein zu wollen,

in jedem Moment mit bedingungsloser Unterstützung, liebevollem Verständnis

und aufrichtigem Interesse begegnet sind.

6. QUELLENVERZEICHNIS

LITERATUR

Goetz, Rainald, *Jeff Koons. Stück*, Frankfurt am Main 2002

Runkel, Gunter, *Allgemeine Soziologie: Gesellschaftstheorie, Sozialstruktur und Semantik*, München 2012

Heiser, Jörg, *Doppelleben. Kunst und Popmusik*, Hamburg 2015

Bauer, Thomas, *Die Vereindeutigung der Welt. Über den Verlust an Mehrdeutigkeit und Vielfalt*, Ditzingen 2018

Brüggemeyer, Maik, *Pop - eine Gebrauchsansweisung*, München 2019

Han, Byung-Chul, *Transparenzgesellschaft*, Berlin 2017

Han, Byung-Chul, *Die Austreibung des Anderen*, Frankfurt am Main 2018

Han, Byung-Chul, *Vom Verschwinden der Rituale*, Berlin 2019

Ulrich, Wolfgang, *Selfies*, 2019 Berlin

Pfaller, Robert *Das schmutzige Heilige und die reine Vernunft. Symptome der Gegenwartskultur*, Frankfurt am Main 2008

Sennett, Richard, *Verfall und Ende des öffentlichen Lebens. Die Tyrannei der Intimität*, Berlin 2008

INTERNETQUELLEN

FAZ, *Gedanken and Anschlagopfer - Jeff Koons enthüllt umstrittene Tulpen-Skulptur*, <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/kunst/jeff-koons-enthueellt-umstrittene-tulpen-skulptur-in-paris-16416992.html> (18.05.20)

Youtube, *Das legendäre ZDF-Interview von Roger Willemsen mit Madonna (Oktober 1994)*, https://www.youtube.com/watch?v=r_RxXz-z1VU (18.05.20)

Diederichsen, Diedrich, *Die Echtheit in unserem eigenen Blick*, in Zeit Online, 2019 <https://www.zeit.de/kultur/2019-12/authentizitaet-erfahrungen-echtheit-social-media-smartphones/komplettansicht> (18.05.20)

Space Oddity - David Bowie <https://www.bowiewonderworld.com/songs/dblyrics.htm#s> (02.06.20)

7. ABBILDUNGSVERZEICHNIS

Abb. 1

Musikvideo *INNER - K.O.*

Kamera Bernhard Roschitz, Regie Lea Föger

2019

Abb.2

Musikvideo *INNER - Tear Me*

Kamera Bernhard Roschitz, Regie Lea Föger

2019

Abb. 3

Lea Föger

I just wanna be my Selfie, Skizze 1

2020

Abb. 4, 5, 6

Lea Föger

I just wanna be my Selfie

2020

Abb. 7, 8, 9, 10, 11, 12

Lea Föger

Musikvideo *Niklas Pichler - Getting Up*

2020

Abb. 13, 14

Lea Föger

Skizze Musikvideo *INNER - Pulling White Rabbits*

2020

Abb. 15, 16, 17, 18, 19, 20

Lea Föger

Musikvideo *INNER - Pulling White Rabbits*