

Carola Schmidt – *Scream* (2009)

drei-Kanal Videoinstallation (in Farbe) / three-channel video-installation (color)

jeweils 4:00 Minuten / each 4:00 minutes



Abb.1 Still aus der Videoinstallation *Scream* (2009)

Es ist das ausdrucksstarke Gesicht eines jungen Mädchens, welches den Betrachter der Video-Installation *Scream* in den Bann zieht. Auf drei Projektionsflächen führt uns die Künstlerin Carola Schmidt wie in Zeitlupe das Pulsieren eines jugendlichen Antlitzes vor, dessen mimischer Ausdruck zwischen gewaltiger Kraft und unschuldiger Sanftheit, zwischen An- und Entspannung und zwischen Erregung und Erschöpfung oszilliert. Den Gezeiten gleich ereignen sich diese Gefühlsäußerungen wie Ebbe und Flut als Wallungen in einem Meer von bildgewordenen Emotionen, für welche diese Videoarbeit als Gefäß dient. Ehemals eingefüllt und komprimiert, ergießt sich dieser Ozean nun wieder in den von den angewinkelten Projektionsflächen erzeugten Raum und breitet sich wellenförmig vor dem Betrachter aus. Der Zuschauer nimmt Anteil an dem in überlebensgroßen Bildern präsentierten Veräußerlichungen der rauschhaften Gefühlzustände des Teenagers als ein menschliches Naturereignis, die immer wieder in phonischen Eruptionen, in Schreien als eine Form mächtiger energetischer Entladungen kulminieren: *Scream*. Allerdings handelt es sich um 'visuelle Schreie'. Denn mit der Theatermusik von Shaban (Hannes Gwisdek), welche das Bildmaterial begleitet, entzieht uns die Künstlerin den originären Ton. Sie entkoppelt so den auditiven und visuellen Kanal und verschiebt das Gewicht der für die Rekonstruktion der Wirklichkeit nutzbaren Sinnesmodi zugunsten des Sehens (Video).

Dieser Kunstgriff erzeugt ebenso wie die stilistische Verfremdung des Bildmaterials, das in seiner Erscheinungsweise an die Malerei angelehnt ist, einen Abstraktionsgrad und stellt wohltuende Distanz her. Paradoxerweise werden das sichtbare Phänomen und dessen narratives Potential durch die poetisierende Präsentation im malerischen Duktus und in einer herabgesetzten Zeitlichkeit zugleich erzeugt und dekonstruiert. Während die zeitliche Verzögerung des Ablaufes des Bildmaterials den Zugriff auf die Vorgänge über die visuelle Beobachtung überhaupt erst ermöglicht, relativiert das gleiche Verfahren den Referenzcharakter des 'autographischen' Mediums, unterstützt durch die synchrone Darstellung unterschiedlicher Perspektiven von Wirklichkeit auf den jeweiligen Projektionsflächen.

Diese mehrfache Differenzierung des Betrachters resultiert aus der gezielten Anwendung der spezifischen Möglichkeiten des technischen Mediums Video und seiner digitalen Fortführung. Es ist nicht nur die Wahrnehmungskritik des Betrachters, die so aktiviert wird, sondern gerade auch ein augenfälliger Hinweis auf die mediale Vermittlung und damit auf den Eigenwert der Bilder. Am Rande bemerkt, erzeugt gerade auch die Korrespondenz der drei Projektionsflächen spezifische Bild-Konfigurationen und ein Bildraum-Gefüge, das den Betrachter umschließt. Dabei ist die in *Scream* angelegte Medienreflexivität im Unterschied zu anderen Arbeiten Schmidts wie in *Haunted Haunters* (2008) oder *We beg you to seduce us* (2007) weniger stark und komplex ausgeprägt.

Carola Schmidt transformiert das von ihr angefertigte dokumentarische Videomaterial eines psychologischen Portraits einfühlsam in eine poetisierte Studie. Bei der Porträtierten handelt es sich um die Figur eines weiblichen Fans der Band Tokio-Hotel in einer Konzertsituation. Ausgangspunkt für die Arbeit ist also der Typus des Fans als Individuum. Damit steht Schmidt in einer gewissen Tradition der Auseinandersetzung mit dem Thema 'Fankult' in der bildenden Kunst, wie es beispielsweise für die Popmusik von Candice Breitz in *Inner + Outer Space* (2008) oder das System Fußball von Harun Farocki in *Deep Play* (2007) beleuchtet wurde, verfolgt aber eigene Interessen.

Es ist nicht der soziologische Blick wie ihn beispielsweise Andreas Gursky in seiner Fotoarbeit *Tote Hosen* (2000) praktiziert, wenn er das Publikum als eine bewegte Masse darstellt. Vielmehr handelt es sich um einen psychologischen Blick, den uns die Künstlerin vor Augen führt. Dieser subkutane Blick, der unter die Haut und nach Innen geht, wird in eindrucksvolle Bilder übersetzt, wenn die inneren Vorgänge des Mädchens körperlich werden, an die Oberfläche treten und derart äußerlich sichtbar werden. Was sich in dieser künstlerischen Studie zeigt, suggeriert – drastisch formuliert – ein dionysisches Spiel zwischen Lebenslust und Aggression, oder zwischen Eros und Thanatos, wie der Wiener Begründer der Psychoanalyse Sigmund Freud die beiden bedeutenden menschlichen Triebfedern allegorisch nannte. Es zeigt sich ein Austausch von monströsen Energien mit kathartischen Effekten wie es typisch für diese ekstatischen Zustände ist. Selbstredend werden bekannte Symptome der 'Fankultur' durch die Arbeit

abgerufen: Unerfüllte Sehnsüchte, der Wunsch Eins zu Sein mit der Menge, das Aufgehen des Selbst im Kollektiv, die positiven Gefühle, die dem Star als Projektionsfläche entgegengebracht werden und damit verbundene die Funktionslust, als eine Form der Selbsterfahrung durch Selbstanbiederung. Dennoch wirkt *Scream* als Psychogramm zu keiner Zeit voyeuristisch oder gar entlarvend. Im Gegenteil, Empathie nicht Desavouierung könnte ein Credo dieser Arbeit sein.

Man würde der Videoinstallation von Schmidt nicht gerecht werden, würde man sie auf eine psychologische Studie der Figur des Fans verkürzen. Schließlich handelt es sich um kein ausschließliches Jugendphänomen. Selbstverständlich wäre es ein leichtes in einer Art induktivem Verfahren das Individuelle zu Verallgemeinern und durch diese Überschreitung von psychologischen zu politischen Aspekten zu gelangen. Man würde in einem Massenmedien-kritischen Gestus reflexartig über das verführerische Potential und die manipulative Kraft der (Pop-)Kultur zu sprechen kommen.

Schmidts Videoinstallation birgt aber weitere Dimensionen, welche der für die Arbeiten der Künstlerin typischen Auseinandersetzung mit Leitthemen wie dem Ritual, der Transformation und auch dem Rollentausch geschuldet sind. So lassen beispielsweise die als Triptychon angeordneten Projektionsflächen der Videoinstallation an den dreieggliederten Flügelaltar erinnern und können derart als Anspielung auf die strengen Rituale der katholischen Kirche verstanden werden. Selbstverständlich ist der Titel der Arbeit nicht nur ein Hinweis auf den gleichnamigen Song der Magdeburger Band Tokio Hotel, der das musikalische Ausgangsszenario der Vorgänge stellt, sondern auch eine Referenz an die Kunstgeschichte wie beispielsweise den Videoclip *Scream* (1995) von Michael Jackson, der wiederum das expressionistische Gemälde *Der Schrei* von Edvard Munch zitiert.

Ein bedeutendes Element in der Videoinstallation *Scream* ist der Blick, der als ästhetisches Phänomen bedeutsam vielerorts theoretisch verhandelt wurde und hier eine facettenreiche Funktion besitzt. Es ist ein raffiniertes Spiel von Blickwechseln und den zugehörigen Rollenvertauschungen in das der Betrachter involviert wird. Schmidt operiert mit diesen Auflösungen, wie auch das verwirrende Rollenspiel in der Arbeit *We beg you to seduce us* zeigt, wenn der Führer als Verführer und die Verführte nicht mehr voneinander zu unterscheiden sind. Der oszillierende Blick des Mädchens in *Scream* fungiert nicht nur als Indikator für dessen Aufmerksamkeit, wenn er mal blitzend auf das Außen – und damit auf den Star – und mal stumpf nach innen gerichtet – auf das Selbst – ist. Dieser fesselnde Wechsel des Blickes der Porträtierten zwischen Befremden und Vertrautheit ist umgeleitet von dem Star auf den Betrachter. Im Blickwechsel zwischen dem jugendlichen Fan und dem Star auf der Bühne nimmt der Beobachter nun die Rolle des Stars ein, wenn er die Blicke der Protagonistin empfängt und sich, nebenbei bemerkt, so auch seiner Betrachter-Situation bewusst wird. Es ist ein frappierender Rollentausch der von statten geht: Eine Art 'Win-Win' Situation des Erfahrungsgewinns. Denn nicht nur der Beobachter wird

zum temporären Star, sondern auch der jugendliche Fan avanciert zur Filmgröße, nämlich der der Videoinstallation *Scream*, in der Kunst von Carola Schmidt. Schließlich wird auch die Künstlerin selbst zum Star. Für die Aufnahmen des Rohmaterials nimmt sie die Perspektive des Stars mit Blick auf sein Publikum ein. Hält man sich nochmals vor Augen, dass es sich um selbst erstelltes Ausgangsmaterial und kein Found-Footage handelt, zeigt sich darin auch die außergewöhnliche Fähigkeit von Carola Schmidt in Systeme und Milieus Einlass zu finden. Mit der Arbeit *Scream* überführt Schmidt die Vorgänge innerhalb der Popkunst in die Galerie und sie stellt damit gerade diese Grenzziehungen zwischen den Systemen zur Disposition. So wundert es nicht, dass Schmidt auch in die andere Richtung keine Grenzen scheut, den Kreis schließt und ihre Kunst auf die Konzertbühne bringt.

Michael Rottmann, 2009