

Benedikt Scheitnagl

Transmission

Schriftlicher Teil der künstlerischen Diplomarbeit

Universität für angewandte Kunst Wien
Institut für Bildende Kunst
Abteilung Skulptur und Raum
Univ. Prof. Hans Schabus
Magister WS 2023/24

Kapitel I

The truth about...



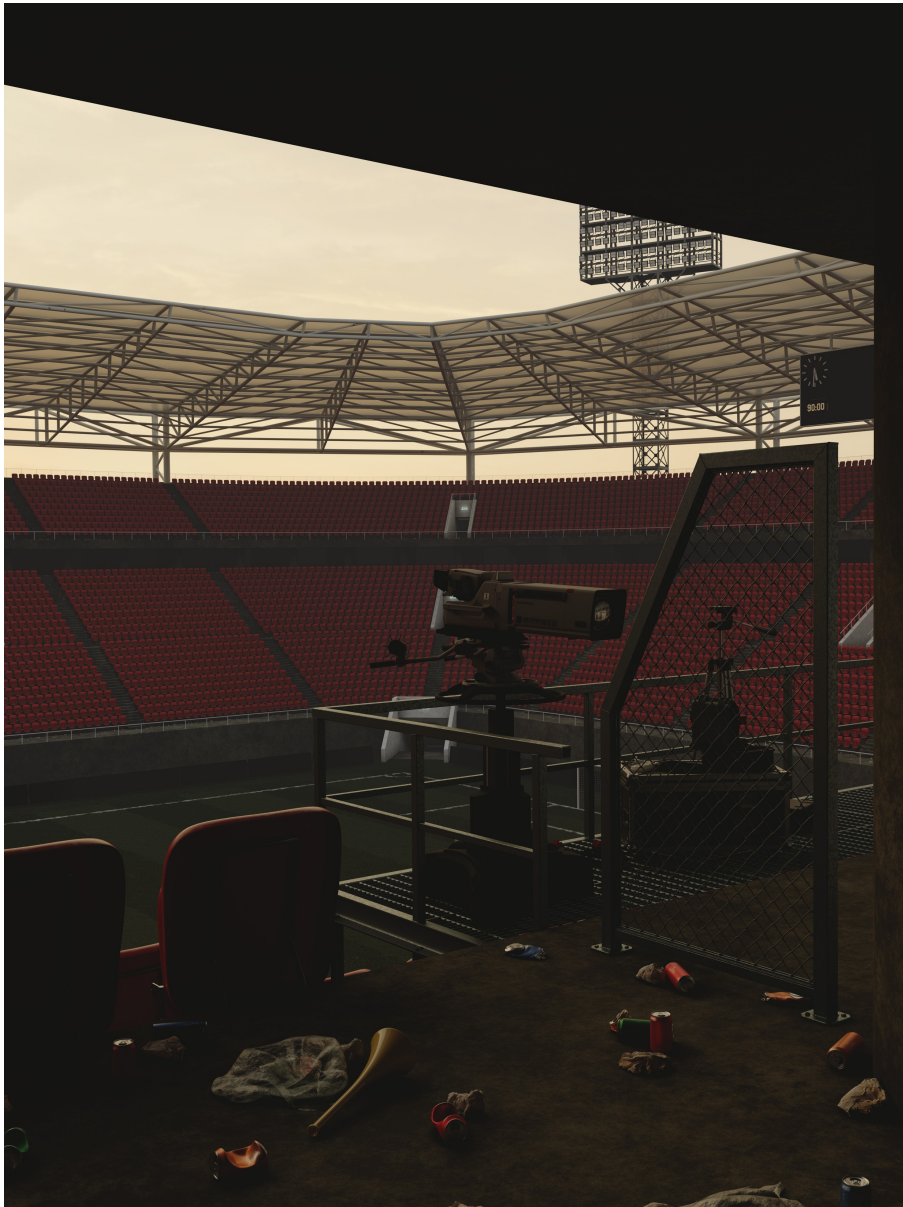
Benedikt Scheitnagl
The truth about..., 2023
C- Print/ Diasec
75 x 133,5 cm

Das Bild zeigt die Szene eines Innenraumes. In der Dunkelheit befinden sich Gegenstände wie eine Wäscheleine oder ein Sofa, die auf ein privates Umfeld verweisen. Die erste Lichtquelle, welche aus der Dunkelheit hervortritt, ist der leuchtende Bildschirm einer Kamera. Auf diesem sehen wir ein Bild im Bild, aufgenommen mittels der Technik des »Chroma Keyings«, das uns einen transformierten Ausschnitt desselben Ortes zeigt. Oft auch als Greenscreen bezeichnet, werden damit professionell wirkende Bilder erzeugt, in diesem Fall angelehnt an die Ästhetik, die man von etablierten Informations- und Nachrichtenformaten kennt. Der künstliche Hintergrund ersetzt dabei den tatsächlichen Kontext der Produktion, die Räumlichkeit wird somit aufgelöst und die Suggestion von journalistischer Sachlichkeit übernommen. Titel der künstlerischen Arbeit ist „*The truth about...*“. Doch die Wahrheit worüber? Tippt man folgende Worte in die Suchleiste von Videoplattformen im Internet ein, ergänzt der Algorithmus noch während des Schreibens die Suche und vervollständigt die Eingabe mit einer Vielzahl von Vorschlägen zu unterschiedlichen thematischen Zusammenhängen. Die zweite Lichtquelle von Außen kommend konkretisiert die Erzählung der künstlerischen Arbeit. Sie dringt durch eine Öffnung im Vorhang ins Innere und beleuchtet ein Bücherregal. Der Lichtstrahl als Fingerzeig stellt dabei ein Zitat an das Gemälde „*Die Berufung des Hl. Matthäus*“ von Caravaggio dar. In seiner Malerei dient das Schlaglicht als Mittel einer linearen Erzählung, so entsteht auch hier über den Kontrast von dunkel zu hell die bildpolitische Anlage. Bei den durch das Licht hervorgehobenen Büchern handelt es sich um höchst problematische, konspirative Inhalte. Die Schriften bilden den Kern verschiedener Verschwörungserzählungen. Mit dem wiederkehrenden Motiv des Antisemitismus haben sie nichts an Wirkmächtigkeit verloren und finden immer wieder Eingang in moderne Adaptionen. Ausgangspunkt der künstlerischen Auseinandersetzung ist die Art und Weise der visuellen Übertragung von problematischen Inhalten. Es sind Bilder mit enthüllendem Charakter, die uns zeigen, was nicht gesehen werden soll und dadurch die eigene Glaubwürdigkeit steigern. „*The truth about...*“ versucht die Produktion von falscher Wahrheit mittels einer größeren Umrandung aufzuzeigen, in welcher die historischen Bezüge sichtbar werden, womit auch hier derselbe Moment einer Enthüllung stattfindet. Folgt man Susan Sontag, ist es schon das Foto selbst, dem eine genuine Wahrheit zugeschrieben wird: „Fotos liefern Beweismaterial. Etwas, wovon wir gehört haben, woran wir aber zweifeln, scheint »bestätigt«, wenn man uns eine Fotografie davon zeigt. [...] Das Bild mag verzerren; immer aber besteht Grund zu der Annahme, daß [sic] etwas existiert – oder existiert hat -, das dem gleicht, was auf dem Bild zu sehen ist.“¹ Die propagierte Wahrheit der künstlerischen Arbeit zerbricht aber an sich selbst, denn wir betrachten ein inszeniertes Bild. Dabei handelt es sich um ein Rendering, das am Computer entstanden ist, und den Eindruck einer Fotografie lediglich nachahmt, dem aber kein existierendes Objekt zugrunde liegt. Nach der oben erwähnten Eigenschaft der Fotografie sprechen wir hierbei von einem falschen Bild – welches einem wiederum falschem Bild gegenübertritt. Bei zweiterem aber bezieht sich die Zuschreibung »falsch« nicht etwa auf das Medium, es mag sich um tatsächliche Aufnahmen mittels einer Kamera handeln, gemeint aber jedoch ist hiermit vielmehr der inhaltliche Wahrheitsgehalt. Ein falsches Bild konfrontiert also ein wiederum falsches Bild, vollzieht dabei aber die Kritik anhand der Entstehungsweise mittels dem Medium an sich selbst. „*The truth about...*“ zeigt uns also keinerlei Wahrheit, selbst der zugrunde liegenden Recherche ist es ein weiteres Bild, das sich einreihet neben jene Bilder, die es zu kritisieren versucht. Die gestellte Frage ist vielmehr die nach dem zugrunde liegenden Mechanismus: Was sind Bilder und wie funktionieren diese?

1 Sontag, Susan: Über Fotografie: 4.Auflage, München, Deutschland: Hanser, 2017, S.12.

Kapitel II

91:00



Benedikt Scheitnagl
91:00, 2023
C- Print/ Diasec
140 x 105 cm

Im Bereich der Architektur erfüllt das Rendering stets eine zentrale Aufgabe: Die Errichtung eines Gebäudes wird im Vorfeld durch das Bild antizipiert. So begegnen uns auch die hyperrealistischen Vorbilder einer künftigen Wirklichkeit im Bereich des Sports. Dabei wird das Stadion und dessen Politik Gegenstand der Befragung bezüglich seiner Verwendung als politisches Werkzeug. Die Architektur der Arena entfaltet erst im Moment der Aktivierung durch das Publikum die politischen Qualitäten, welche im Spiel und Spektakel gründen und daraus eine Masse der Begeisterung formen.² Doch ist es gerade das Panorama der leeren Zuschauerränge, das die Strukturierung dieses Phänomens sichtbar werden lässt. In der Absenz des Publikums wird der Blick frei auf die Bühne der Erzählung innerhalb der künstlerischen Arbeit. Es handelt sich dabei um keinen bestimmten oder gar existierenden Ort. Die generischen Eigenschaften der Architektur, wie beispielsweise die Ausbildung des charakteristischen Zentrums, verweisen dabei auf die Typologie des Sportbaus insgesamt. Mit einem Blick in die Kunstgeschichte wird die Arena als Ruine dargestellt, in den Radierungen von Piranesi bei der epochalen, historistischen Ölmalerei von Jean-Léon Gérôme wieder auferstehen. Dabei sind es vor allem die Chiffren der letzteren Bildwerke, die zeitgenössische Eigenschaften besitzen. In den Sujets der historistischen Malerei ist es das wiederkehrende Motiv der Kaiserloge, platziert inmitten der tobenden Menge, welche die Hierarchisierung der dargestellten Akteur_innen verdeutlicht. Man findet auch in der Arena der Gegenwart einen räumlich abgetrennten Bereich, der auf den gesellschaftlichen Stand verweist. So schwenkt während einer Liveübertragung die Kamera vom Spielfeld auch auf diesen Ort, um die Initiatoren der Spiele, Politiker und Würdenträger zu präsentieren.³ Hinzugekommen ist ein zweiter abgetrennter Raum: die Pressekabine. Nicht mehr ausschließlich die Zuschauenden sind Teil der Geschehnisse. Durch die gleichzeitige Aufzeichnung und Übertragung von Bildern erweitert das Stadion seinen Wirkungsradius enorm. Entsprechend nahe liegt die Instrumentalisierung dieser medialen Großereignisse, wobei dies in der Kulturgeschichte der Arena die Fortführung einer immer wiederkehrenden Verschränkung zwischen Sport und Politik darstellt. Die Kamera funktioniert dabei als Bindeglied und wird somit zentraler Gegenstand der Arbeit „91:00“. Der Titel verortet dabei das Bild in einem Moment danach, die Spuren platziert in der Szene deuten zusätzlich auf das Ereignis, das bereits stattgefunden hat. Rechts der Bildmitte befindet sich die Kamera, die bei genauerer Betrachtung eine zusätzliche Bildebene öffnet. Hierbei findet ein weiteres Zitat an eine Strategie der Malerei Verwendung: der Einsatz eines Konvexspiegels. Konkretes Vorbild ist das Gemälde „*Arnolfini Hochzeit*“ des flämischen Malers Jan van Eyck. Sein Umgang mit dem Raum aber vor allem dessen Neuorganisation durch die Umlenkung des Blicks mittels der Spiegelung ermöglicht es gleichermaßen das Bild wie dessen Entstehungskontext zu reflektieren. Der Konvexspiegel in Form einer Kameralinse im Bild „91:00“ ist einerseits der Verweis auf die Übertragung der Inhalte selbst, andererseits dient er dazu die politische Organisation des Raumes und den Entstehungskontext der Bilder, die er hervorbringt, zu beleuchten. Die medialen Eigenschaften der künstlerischen Arbeit formen dabei neben der ersten Strategie innerhalb des Bildraumes das zweite Vehikel, das versucht, einen weiteren Moment gangbar zu machen. Der bereits ausgetragene Wettkampf impliziert die Frage nach dem Sieger, doch ist es hier das Rendering mit den oben erwähnten Eigenschaften einer Vorwegnahme mittels des Bildes, welches vorab die Frage des »danach« stellt. Dabei bezieht sich dies weniger auf den Ausgang des Spiels selbst, vielmehr sind es die politischen Profiteure der Spiele, denen eine zentrale Rolle in der Auseinandersetzung zukommt.

2 Vgl. Verspohl, Franz- Joachim: Architektur als Aktionsobjekt, in: Architekturmuseum der TU München, Winfried Nerdinger, Regina Prinz, Hilde Strobl (Hrsg.), Architektur+Sport: Vom antiken Stadion zur modernen Arena, Wolfratshausen, Deutschland: Edition Minerva, 2006, S.168-169.

3 Hier wird bewusst auf geschlechtsneutrale Formen verzichtet, um strukturelle, patriarchale Dynamiken zu betonen.

Kapitel III

Inside Job



Benedikt Scheitnagl
Inside Job, 2024
C- Print/ Diasec
89 x 150 cm

Am Abend des 31. August 1939 um Punkt 20 Uhr dringen mehrere Männer in eine Radiostation in Oberschlesien ein. Kurz nach 20 Uhr wird die Ausstrahlung des Senders unterbrochen und es ist zu hören: „Achtung! Achtung! Hier ist der polnische Aufständischen-Verband. Der Rundfunksender Gleiwitz ist in unserer Hand. Die Stunde der Freiheit ist gekommen!“⁴ Am Tag darauf, dem 1. September, übertreten deutsche Soldaten die polnische Grenze, der Zweite Weltkrieg findet seinen Ausgangspunkt. Bei den Beteiligten des Überfalls handelt es sich aber in Wirklichkeit um deutsche SS-Soldaten. Zeitgleich finden mehrere Zwischenfälle unter dem Titel „Unternehmen Tannenberg“ entlang des Grenzgebiets statt, allesamt mit dem Ziel, einen Kriegsgrund zu konstruieren. Die Erzählungen folgen dem Muster, selbst das Ziel von Angriffen geworden zu sein. Die darauffolgenden Handlungen werden als Akt der Verteidigung präsentiert, um den Krieg als gerecht und wehrhaft zu legitimieren. Operationen unter »Falscher Flagge« wie diese lassen sich in der Geschichte des Krieges immer wieder finden. Sie zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass es sich um Aktionen zur Erzeugung von medialen Inhalten mit hohem propagandistischen Wert handelt, welche als wichtige Ressource in der Vermittlung des Krieges nach innen und außen Verwendung finden. Die Inszenierung von Gleiwitz aber ist vor allem deshalb von Interesse, da trotz der aufwendigen Planung keine Bilder des eigentlichen Überfalls existieren und das zu einem Zeitpunkt, in dem das Bild längst integraler Bestandteil des Krieges ist. Bereits im Ersten Weltkrieg erfährt das Kriegsbild entscheidende Transformationen, die bis heute anhalten. Gerhard Paul spricht in diesem Zusammenhang von der »Demokratisierung des Bildes«. Das Genrebild, das von der Malerei in die Fotografie übergeht, rückt angesichts der aufkommenden Amateurfotografie, welche durch immer kompakter werdende Kameras technisch ermöglicht wird, in den Hintergrund. Die Malerei bleibt zwar vorerst noch neben der Kamera als Darstellungsmethode bestehen, doch sind es Fotografien und das noch junge Medium Film, welche dem Krieg einen neuen Realismus verleihen. Der Blickpunkt wechselt vom Feldherrenhügel in den Schützengraben.⁵ Bilder, entstanden in der Unmittelbarkeit des Gefechts, werden sich in den folgenden Kriegen durch Fotografen wie Robert Capa ästhetisch manifestieren. Dessen Fotografien vom Spanischen Bürgerkrieg sowie vom Zweiten Weltkrieg zeichnen sich vor allem dadurch aus, dass es sich aus technischer Sicht oftmals um schlechte Aufnahmen handelt, welche aber auf emotionaler Ebene überzeugen können. Es ist die Bewegungsunschärfe, welche uns an der Dramatik des Geschehens teilhaben lässt. Wie wäre es auch möglich, inmitten der Schlacht Einstellungen wie Verschlusszeit und Blende an der Kamera vorzunehmen? Der bewusste Einsatz einer schlechten Bildqualität dient heute häufig dazu, irreführende Bilder authentisch erscheinen zu lassen. Ein neues, ästhetisches Merkmal des gegenwärtigen Kriegsbildes ist außerdem das Phänomen der vertikalen Aufnahme, welches auf die technische Erneuerung durch das Smartphone zurückgeht. Durch die Möglichkeit der niederschweligen Bildproduktion und der unmittelbaren Publikation potenziert sich zudem die Anzahl von Bildern mit zweifelhaftem Ursprung enorm. Die künstlerische Arbeit mit dem Titel „*Inside Job*“ greift dabei die Ästhetik des »digitalen Triptychons« auf, um auf das gegenwärtige Kriegsbild und dessen Eigenschaften zu verweisen. Als Sujet dient dabei die oben beschriebene Szene vom Überfall des Senders Gleiwitz. Hierbei handelt es sich um eine tatsächliche Inszenierung, wie die historische Aufarbeitung belegt. Gerade dieses vergangene Bild wird jenen neuen Bildern gegenübergestellt, welche die Behauptung von Wahrheit im Zuge alternativer Darstellungen aktueller Ereignisse proklamieren, dabei aber selbst in trügerischer Absicht erstellt wurden. Die unscharfen Seitenflügel, in denen sonst Details verloren gehen, werden dazu verwendet, ein Korrektiv der Ereignisse von 1939 einzubauen.

4 Zerback, Ralf: Von Bad Ems bis zum Kaukasus, in: ZEIT Geschichte: Die Macht der Lüge, Nr.3, 2017, S.70.

5 Vgl. Paul, Gerhard: Bilder des Krieges – Krieg der Bilder: Die Visualisierung des modernen Krieges, Paderborn, Deutschland: Ferdinand Schöningh, 2005, S.103-108.

Das platzierte Versatzstück verweist auf den deutschen Ursprung des Überfalls, was uns zu der Tatsache führt, ein Bild zu sehen, das in der historischen Erzählung korrekt bleibt und dabei dennoch lügt.⁶ Durch die Doppelung des falschen Bildes und das Medium des Renderings wird auch hier versucht, das Bild an sich herauszufordern.

6 Die beteiligten Männer des Überfalls waren verkleidet. Im Vorfeld der Aktion wurden Waffen und Kleidung polnischen Ursprungs herangeschafft.