

ISABELLA FÜRNKÄS / LUKAS VON DER GRACHT

Selfiecalypse - Teen Hunger Ultra Death Attack 1.0
2015

Dass öffentliche Straßen und Räume zu Spielplätzen für Computerspiele wurden, geschah rund zwölf Monate nach der Produktion dieses Zweikanalfilms von Isabella Fürnkäs und Lukas von der Gracht. Ein Jahr später, im Sommer 2016, war Pokémon Go dann allgegenwärtig und die Symbiose von virtuellem und realem Spielplatz zu einer kollektiven Erfahrung geworden. In Guerilla-Manier völlig ohne Genehmigung war dies auch mit Pokéstops im Skulpturengarten des Museums Abteiberg sichtbar.

Während des gleichen Zeitraums, von 2015 bis 2016, stieg die Distribution von Foto- und Film-Selfies in der deutschen Gesellschaft exponentiell. Über die Funktion „Video“ in marktgängigen Smartphones und mittels zusehends billigerer Kommunikationstarife wurden die Dokumentarfilme aus dem eigenen Leben und die Aufnahmen von eigenen schauspielerischen Aktionen – als bürgerliche Umsetzung der neuen Möglichkeit von Enactment und Reinactment – in immer größeren Kreisen praktiziert und verbreitet. Jedes Smartphone kann das jetzt, und die Idee von Produzent und Konsument hat sich auf diese Weise diversifiziert. Allmählich bahnte sich die Ahnung an, dass wir von Ersterem zu viel haben und uns als Zweitere bald massiv Gedanken darüber machen würden.

Isabella Fürnkäs und Lukas von der Gracht inszenieren in der doppelten Adaption von Spielszenario und Smartphone-Selfie eine Jagd durch einen städtischen Ort, der gut ausgewählt ist; ebenso sind Outfit und Setting präzise gesetzt. Beides, die Kulisse des grauen Beton-Parkdecks und die Kleidung und Maske der Ego-Shooter, wirken in der Kombination wie Stilisierungen: als ein modisches Setting der Gegenwartskultur beziehungsweise viel mehr noch als der Versuch einer nächstmöglichen Annäherung an die Ästhetik der sterilt-glatten Game-Animationsbilder. Während gewöhnlicherweise die Ästhetik der virtuellen Realität große Anstrengungen unternimmt, der materiell-faktischen Realität gleich zu werden – das heißt in der Künstlichkeit des Mediums eine Illusion von Welt zu erzeugen – scheint hier die Ästhetik der materiell-faktischen Realität sehnsüchtig auf eine Illusion von animierter, also virtueller und nicht echter Gegenwart zu zielen. Auf dieser Ebene ist schließlich auch das Parkdeck mitsamt dem darauf stattfindenden Kamerarennen eine Metapher, da die beiden Protagonisten sich hier in einem Innenraum wie in einer Möbiusschleife jagen und bewegen. Sie befinden sich in einer Blase oder Kapsel – ganz so, als gäbe es kein Außen. Die Zweikanalprojektion aus Smartphone-Kameras aktualisiert dabei auf interessante Weise den Closed Circuit der Konzeptfilmer der 1960er- und 1970er-Jahre:¹ Deren Thematisierung der Kamera als Spiegel beziehungsweise konkurrierende Realität ist jetzt Allgemeingut.

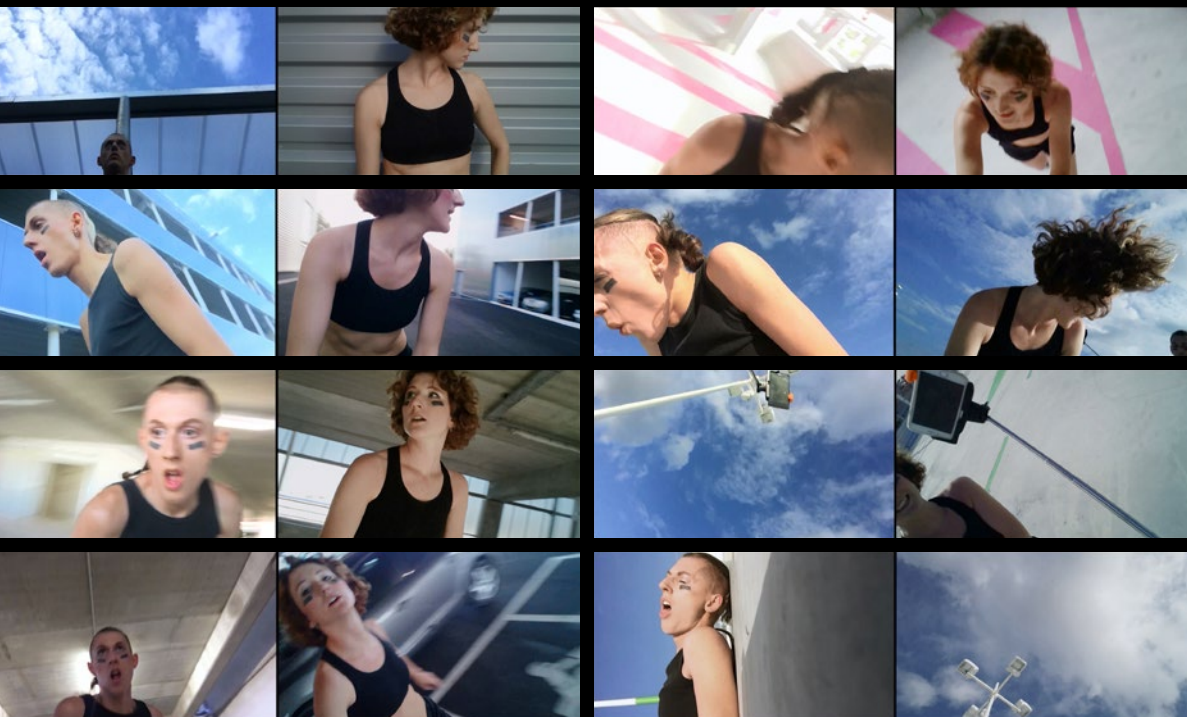
Susanne Titz

ISABELLA FÜRNKÄS UND LUKAS VON DER GRACHT
Selfiecalypse - Teen Hunger Ultra Death Attack 1.0
Video 11', Loop, 2015

Proces-Verbal, Dax, 28.07.2015, 15:53 Uhr

1] Vgl. Dan Graham, *Body Press* (1970/1972), *Roll. Filming Process* (1970), dazu: Dan Graham, „Film und Performance. Sechs Filme 1969–1974“, und ders.: „Videos in Beziehung zu Architektur“, in: Ulrich Wilmes (Hg.), *Dan Graham. Ausgewählte Schriften*, S. 33–43, S. 57–89.





Public roads and spaces became sites of computer-gameplay around 12 months after the production of Isabella Fürnkäs and Lukas von der Gracht's split-screen film. In the summer of 2016, Pokémon-Go was omnipresent. The symbiosis of real and virtual fields of gameplay entered into the collective experience, and, guerrilla-like, without any authorization, Pokéstops appeared in the sculpture garden of the Museum Abteiberg too.

Around the same time, Germany saw an exponential rise in its share of photo and video selfies. With the notable reduction in data fees and the entry of smartphones with "video" functions into the market, people realized the new potential for enactment and reenactment, and ever-larger swaths of people produced and disseminated footage of their own performative actions and documentary videos from their individual lives. Now every smartphone is equipped with these capabilities, and this has led to diversification of the concepts of producer and consumer. Gradually the idea emerged that we had been focusing too much on the former and would soon be much more concerned with the latter.

Isabella Fürnkäs and Lukas von der Gracht stage a hunt through urban space in a hybrid adaptation of a gameplay mission and smartphone selfie with a well-chosen setting and carefully devised costumes. Both the gray concrete parking garage backdrop and the first-person shooter garb and face-paint work as stylization devices: respectively as a fashionable setting of contemporary culture and as an attempt to approximate the smooth sterility of video-game animation aesthetics. While it normally takes a lot of effort to render virtual-reality aesthetics that are accurate with regard to the facts of material reality (that is, artificially generating an illusion of the world inside the museum), the material reality aesthetic here seems to be seeking the illusion of an animated (that is, virtual, not actual) referent. And on this level, finally, the parking garage together with the pacing camera inside of it are ultimately a metaphor, in which two protagonists chase each other and move through a self-contained space that is like a Möbius strip – a bubble or capsule, as if it had no exterior. The split-screen projection from the smartphone cameras is an interesting update of the closed-circuit thematic of conceptual filmmakers of the 1960s and '70s¹; their camera, posed as both a mirror and a competing reality, has now become a facet of everyday life.

Susanne Titz

Filmstills

Selfiecalypse - Teen Hunger Ultra Death Attack 1.0

Isabella Fürnkäs und Lukas von der Gracht, 2500,
Performance Museum Abteiberg 2016

1| See Dan Graham, *Body Press* (1970/72), *Roll. Filming Process* (1970), Text: Dan Graham, "Film and Performance. Six Films 1969–1974," and "Videos in Relation to Architecture," in Ulrich Wilmes (ed.), *Dan Graham. Ausgewählte Schriften*, pp.33–43, 57–89.

