

# STEFANIE SCHWARZWIMMER

*Going Places 2020*, 2020  
05'00", Loop

In *Stefanie Schwarzwimmers* 3D-Animation *Going Places 2020* führt die Stimme einer unbekanntenen männlichen Person durch 3D-generierte Räume. Noch etwas müde erzählt sie von ihren unterschiedlichen Morgenritualen wie dem Aufstehen um fünf Uhr morgens, gefolgt von einer kalten Dusche und einer Avocado zum Frühstück. Die Stimme gibt Ratschläge, welche Mittel zu einem besonders produktiven Alltag beitragen, und geht dabei nur selten auf den sich verändernden Umraum ein. Während der Selbstoptimierungstipps bewegt sich der Blick, wie mit einem Handy aus der Ich-Perspektive der erzählenden Person in der Vertikalen gefilmt, in einer spiralförmigen Abwärtsbewegung durch ein nicht enden wollendes Treppenhaus. Dieses durchläuft einen stetigen Wandel, indem jeder weitere Abschnitt des Treppenhauses einen anderen Raum eröffnet: Während die ersten Bilder Privaträume zeigen – möglicherweise das Zuhause der Sprechenden Person – führen die folgenden Sequenzen durch einen Durchgang aus Stein, geziert von einem »24 hours open«-Leuchtschild, weiter durch Räume, die Teil eines Museums, einer Villa oder eines Palasts sein könnten, einen Schiffsbauch, ein Krankenhaus, eine U-Bahnstation und von da aus wieder zurück in die Privaträume.

Im Gang durch die Räume bleiben persönliche Bezüge weitgehend aus. Nur einmal, während sich der Blick langsam auf ein vom Kerzenschein beleuchtetes Porträtfoto zubewegt, erwähnt der Protagonist seine Mutter, die hier abgebildet ist: Leicht zögernd berichtet die Stimme, dass das Foto entstanden sei, kurz bevor die Mutter ihr Bein verloren habe, und merkt direkt danach an, dass auch sie einen eigenen Youtube-Kanal habe: »I'll put a link below. Check her out!« In dieser Sequenz eröffnet sich ein Spannungsverhältnis, als der Unbekannte im ersten Moment zögernd von diesem persönlichen Ereignis erzählt, dann aber umschwenkt und für seine Mutter und ihren Kanal wirbt. Diese sonderbare Erwähnung des Schicksals der eigenen Mutter nimmt vor allem

dadurch eine komische Wendung, dass sich die Szene in der 3D-Animation dreimal wiederholt, das Foto jedoch jedes Mal eine andere Frau zeigt. Dieser Wechsel der Abgebildeten wird zusätzlich gesteigert, indem die Arbeit im Loop gezeigt wird, der wiederum eine Verbindung mit der unendlich scheinenden Abwärtsbewegung des Treppenhauses eingeht. Dieser Aspekt der Endlosschleife wird auch mit dem Begriff der Routine aufgegriffen, die laut Erzähler jeden Tag gleich aussieht und die Teil seiner Selbstoptimierungsstrategie ist. Der Loop wird hier also sowohl inhaltlich als auch formal thematisiert.

Eine weitere Irritation in *Going Places* entsteht dadurch, dass keine real gefilmten Bilder gezeigt werden, sondern 3D-animierte Räume, die reale Schauplätze imitieren. Damit stellt *Stefanie Schwarzwimmer* die Frage, inwiefern es sich um eine fiktive Stimme und Person und damit auch um eine fiktive Perspektive handelt, der hier gefolgt wird. Sind die Fotos der Mutter und die Geschichte um den Verlust ihres Beins real oder fiktiv? Handelt es sich beim Erzähler um das Abbild eines bestimmten Stereotyps? »All the world's a stage« hängt als gerahmter Schriftzug an der Wand in dem vermeintlich privaten Treppenhaus, was als Hinweis auf den kulissenhaften Charakter der Räume gelesen werden kann. Imitation wird damit mehrfach aufgegriffen: Der Erzähler imitiert einen idealisierten Lebensstil, losgelöst von seinem individuellen Charakter oder seiner persönlichen Lebensgeschichte. Computergenerierte Bilder imitieren die Realität, und durch die Aneinanderreihung und die sichtbaren Übergänge zwischen den Räumen erscheinen auch diese als eine Kulisse, die unterschiedlich bespielt werden kann.

RAMONA WARSZAWSKI