



## MYRIAM THYES – PRETTY SMART

### SMART PANTHEON

Es beginnt mit dem anatomischen Modell eines Menschen – einer digitalen Simulation davon. Die auf dem Bildschirm eines Smartphones mit den Fingern in alle Richtungen gedreht und gekippt werden kann. Schon nach wenigen Überschlügen macht dieses Bild auf dem Display mittels Überblendung und Hereinzoomen Platz für ein neues, doppelhändig befingeres Smartphonedisplay, das merkwürdigerweise komplett schwarz ist und bleibt, bevor dort ein weiteres Smartphone mit schwarzem Bildschirm aufleuchtet, das, von den Kippbewegungen des rahmenden Handys völlig unberührt, in der Mitte des Bildes schwebt. Dann erscheinen auch dort zwei Hände, die das Smartphone halten und auf dem Display herumtippen und -wischen. Die Kamera zoomt darauf zu, das rahmende Smartphonedisplay verschwindet. Das setzt sich fort.

Und geht in Variationen scheinbar endlos so weiter. Und obwohl das Geschehen prinzipiell vorhersehbar bleibt, kann man sich doch nur schwer von dem Filmmonitor lösen – zu groß ist der räumliche Tiefensog und die Neugierde auf die kleinen Varianten und Abweichungen beim nächsten Smartphone im Bild.

Dabei hören wir die ganze Zeit seltsame Geräusche, vollkommen losgelöst von den filmischen Bildern: Ein Klackern, ein Klopfen, ein Klatschen, Schleifen und Scheuern. Es sind Töne und Geräusche, wie sie sich allein mit unseren Händen und Fingern erzeugen lassen.

Schön ist es, so viele unterschiedliche Hände zu Gesicht zu bekommen, jugendliche Hände, kindliche und alte, zarte und sehnige; Hände verschiedener Hautfarben, mit Tätowierungen und Armbändern, aus Manschetten ragende und solche mit perfekt manikürten, langen Fingernägeln (und wir merken, wie schnell uns der Anblick von Händen einen ganzen Menschen imaginieren lässt).

Einmal, in der Mitte des Films, kippt das Bild ins Negativ – und diese Stelle entpuppt sich als ein Wendepunkt, von dem aus die handelnden Personen, also die Bilder ihrer Hände und Telephone, mit anderen Bewegungen und in anderer Reihenfolge auftauchen und ineinander übergehen, bis wir schließlich wieder beim anatomischen Modell landen, das auf dem Display rotiert.

Oft sieht es so aus, als würden den von außen auf dem Bildschirm herumtippenden Händen von innen andere Hände entgegenkommen. Eine Berührung simulieren, eine, die nicht nur das solipsistische Betatschen einer kleinen, kalten Glasplatte ist, sondern eine echte Berührung von Fingerspitze zu Fingerspitze. Die Künstlerin selbst bringt uns auf die Idee, dabei an Michelangelos Deckenfresko von der Erschaffung Adams in der Sixtinischen Kapelle zu denken, auch wenn der Titel ihres Videos ein anderes römisches Gebäude heraufbeschwört, wenn man so will ein religiös übergreifenderes, das gleich allen Göttern auf einmal geweiht ist – vielleicht auch jenen technischen Götzen, denen wir heutzutage huldigen.

## **SMART PANTHEON RGB**

Eine konsequente Fortführung von Smart Pantheon und Smart Tunnel stellt die Arbeit Smart Pantheon RGB dar: Sie existiert als interaktive Videoarbeit und kann daher nur mit dem nötigen technischen Equipment, also einem digitalen Endgerät mit Berührbildschirm erfahren werden, sprich: entweder einem Tablet oder eben einem Smartphone. Wo sich dann Darstellungsmodus und Thema mit dem Medium endgültig unentwirrbar mit- und ineinander verschränken. Denn erblickt man dann auf seinem individuellen Touchscreen ein Foto von einem Smartphone mit bedienenden Händen, passiert erst einmal nichts. Erst wenn man die sogenannte Zoom-Geste, also das Auseinanderziehen mit zwei Fingern auf der Bildschirmoberfläche vollführt, setzt sich das Video ein Stück weit in Gang. Verharrt dann aber als Standbild, sobald man mit der Bewegung wieder aufhört.

Zunächst geschieht das, was üblicherweise durch diese Bewegung auf einem Bildschirm ausgelöst wird, ein Heranzoomen an den Bildgegenstand, dann taucht dahinter das nächste Bild auf. Obwohl letzten Endes nichts anderes passiert als im Videoloop von Smart Pantheon, vermittelt die Arbeit doch den Eindruck, als könnten wir, als Betrachter und Benutzer in Personalunion, eigenständig und eigenhändig in immer tiefere Bild- und Bedeutungsschichten vordringen. Auch wenn schnell klar wird, dass uns hinter jedem Displayfenster nur ein weiteres erwartet.

Dem heftig bunten, farbübersättigten Smartphonebildersturm hat Myriam Thyes schon in den beiden vorigen Werken die Farbe entzogen. Jetzt, bei Smart Pantheon RGB, bleibt das im Prinzip genauso, nur hat sie die schwarzweißen Bilder diesmal zart monochrom eingefärbt. Was einerseits an die Technik des Viragierens bei frühen Stummfilmen erinnert, andererseits in der Verwendung der drei Farben Blau, Rot und Grün (in jeweils recht blassen Varianten) eben an die in den Titel integrierten drei Farben, aus denen Bildschirme alle anderen zusammensetzen: Red, Green & Blue.

Da diese eingefärbten Sequenzen sich mit schwarzweiß belassenen abwechseln, entsteht nicht nur ein reizvoller visueller Effekt, der die aufeinanderfolgenden Bildebenen voneinander deutlich trennt – dieser Farbwechsel erzeugt auch einen weiteren Anreiz für das eigene Weiter„blättern“, also Tiefergraben durch die nächste Fingerspreizbewegung. Ein Ende ist nicht abzusehen.

Stephan Trescher, 2023

[stephan.trescherpost.de](mailto:stephan.trescherpost.de)

[thyes.com](http://thyes.com)