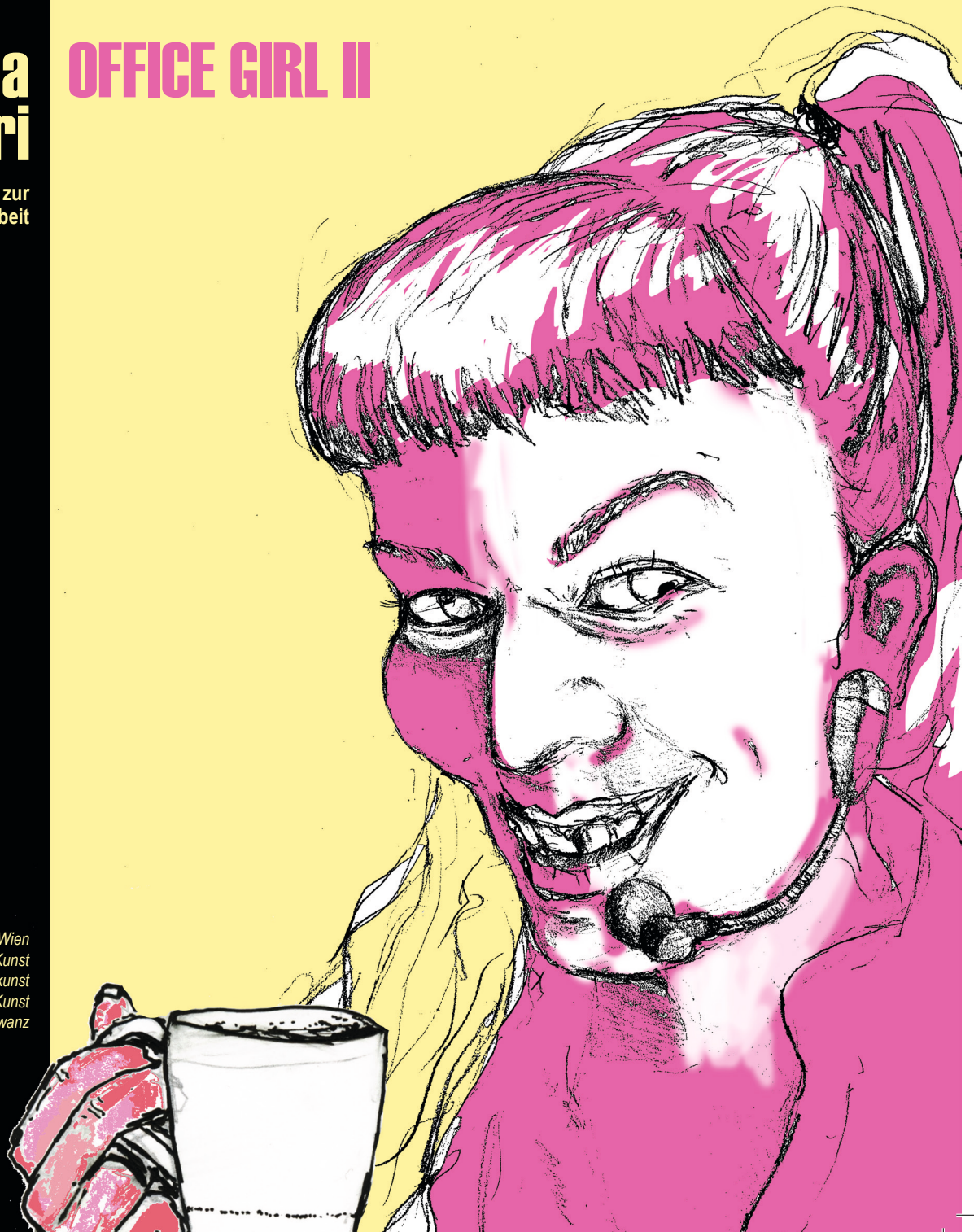


Thekla Kaischauri

Schriftlicher Teil zur
künstlerischen Diplomarbeit

Universität für angewandte Kunst Wien
Institut für bildende und mediale Kunst
Studienrichtung Medienkunst
Studienzweig Transmediale Kunst
Univ.-Prof. Mag.art. Brigitte Kowanz

OFFICE GIRL II





Inhaltsverzeichnis

S. 5	I. Shimmers of Misery
S. 8	II. Running Fetus, Punk und Spoken Word
S. 12	III. The Wrestler
S. 15	IV. Der Druck, die Zeichnung
S. 16	V. Office Girl II
S. 21	VI. Arbeitsfeld
S. 22	VII. Danksagung



OFFICE GIRL
Shimmers of Misery

I. Shimmers of Misery

„Im Rahmen eines experimentellen Musikalbums wird die Geschichte einer karriereorientierten jungen Frau erzählt: Office Girl. Wir erfahren von ihren Ambitionen, absurden Business-Strategien und schmutzigen Tricks, doch bleibt sie trotz ihrer dreisten Oberflächlichkeit ein komplexer Charakter, der von Momenten brutaler Ehrlichkeit und echtem Tiefgang geprägt ist. Begleitet wird die Erzählung von einer facettenreichen Klanglandschaft, die von meditativer Electronica über 'Aufzugsmusik' bis hin zu dystopischen Märschen und schauerlichen Samples führt.“

Beschreibung zu Office Girl – *Shimmers of Misery* (2016)

2015 entsteht zwischen Jamsessions, dem Sampeln digitaler Instrumente und spontanen Wortergüssen am Mikrofon ein fiktiver Charakter, der sich kurzerhand Office Girl nennt – und um sie herum eine ganze Welt. Im darauffolgenden Jahr wird ihre Geschichte in Form einer Hörspielplatte präsentiert, digital zugänglich gemacht und mehrmals ausgestellt.

2020 bekommt die Erzählung einen zweiten Teil und wird im Rahmen meiner Diplomarbeit sowohl zum Hörspiel als auch zur performativen One-woman Show – aber bevor wir ganz durcheinanderkommen fangen wir von vorne an.

„Efficiency, dynamic, flexible! This is truly the best fucking job I've ever had.“

Zitat aus Office Girl - *Shimmers of Misery* (2016)

2015 geht es im Rahmen eines Seminars um effiziente Räume, praktische Architektur und Logistik. Man beschäftigt sich mit Containern, Modernismuskritik in Filmen wie Jacques Tatis ‚Playtime‘ und dem Büroraum. Spezielles Interesse widme ich dem office cubicle; ein teilweise abgeschlossener Arbeitsplatz in einem größeren Raum, der getrennt von benachbarten Arbeitsplätzen weniger Ablenkung, mehr Privatsphäre und vor allem mehr Produktivität verspricht – ein Ort erhöhter Effizienz und optimierter Maße!

Bei der Recherche zu weiteren Eigenheiten verschiedener räumlicher Büroausführungen und dergleichen tauche ich immer mehr in die absurde Welt der Büros ein. Dabei setze ich mich weniger mit Architektur und Design auseinander sondern stelle mir vor, wie Alltag und Innenleben derer aussieht, die sich mehr oder weniger täglich in solchen oder ähnlichen, räumlichen Umfeldern bewegen.

Basierend auf stereotypischen Vorstellungen und mithilfe von karikativer Überspitzung wird ein Charakter geformt, der sich Office Girl nennt und die Hauptrolle in dieser bissigen Satire spielt. Subjektiv und vage erzählt Office Girl von ihrer Arbeitswelt und ihren fragwürdigen Werten wobei die Zuhörerschaft weder Name, Alter, Wohnort noch genaue Okkupation erfahren. Office Girl ist dynamisch, flexibel, wahnsinnig ambitioniert und hat einen vermeintlich schlechten Charakter, der im Laufe der Erzählung allerdings auch eine fragilere Seite aufzeigt.

In kurzen Kapiteln erzählt sie wie man mit kleinen, teils absurden Tricks viel erreichen kann. Effizient und energiesparend schlängelt sie sich durch den Büroalltag und möchte schnell Karriere machen. Zwischen den inneren Monologen, an die Zuhörer gerichteten Motivationsreden und interviewartigen Passagen entsteht eine eigene Welt, getragen von einer wilden Musiklandschaft und überfordernden Geräuschkulisse.





II. Running Fetus, Punk und Spoken Word

Im selben Jahr wird die Band Running Fetus gegründet. Das Genre lässt sich ob des sehr experimentellen Charakters der Band zunächst schwer definieren, kann aber später zwischen Art-Rock, Avant-Punk und Progressive verortet werden. Alle Mitglieder der sechsköpfigen Gruppe kommen aus der unmittelbaren Umgebung der Klasse Transmediale Kunst/ Medienkunst. Drei Vocals für Gesang, drei (!) E-Gitarren, eine verstärkte akustische Bass-Gitarre, ein Schlagzeug und ein Keyboard lassen gemeinsam eine Noise-lastige Klangmauer mit hohem Kakophonieanteil entstehen. Der Sound reicht von zart-schaurigen Soundkulissen hin zu harten, aggressiven Beats und schrillen Gitarren. Die Texte sind weitgehend narrativ und geprägt von surrealistischer Fiktion, Gewalt und Perversion. Performat wird in Clubs, bei Ausstellungseröffnungen und an Orten mit Eigenart wie einem übergroßen Käfig im untersten Kellergeschoss der Universität für angewandte Kunst.

Beeinflusst wird die Gruppe stark von Proto- und Post Punk Bands der frühen 80er Jahre. Ähnlichkeiten mit Nick Caves' Band The Birthday Party sind in Stimmung und Sound erkennbar, aber auch ,klassischere' Punk-Bands wie Jello Biafras' Dead Kennedys mit politischen Texten, fiesem Humor und expressiver Live Show werden von Außenstehenden zum Vergleich herangezogen.



Zu dieser Zeit bin ich bereits sozusagen fester Bestandteil der Punk- und DIY-Szene Wiens. Gemeinsam mit meiner Bandkollegin Julia Boyle gründe ich 2014 das Booking-kollektiv Your Girlfriends. Bis dato finden über zwanzig Konzerte und Veranstaltungen mit über vierzig heimischen und internationalen Bands aus der Underground, DIY und Punk Szene statt, mit unter anderem einem noch unbekannten Voodoo Jürgens oder der britischen Post Punk Band Fat White Family.

2015 wird das Punktrio Death Row Groupies gegründet. Der Sound findet seine Wurzeln im amerikanischen Seventies-Punk und zeichnet sich durch den Einsatz von Voice-effekten, untypische, teils progressive Songstrukturen und kurze, energiegeladene Liveshows aus. Es folgen drei Europatouren mit Auftritten in neun Ländern, zwei veröffentlichten Demotapes und Musikvideos.

Weitere (kurzlebige) Projekte folgen wie die Synth-Punkband Jüngling, die fiktive Art-Punkband Super German Joke oder die Hip Hop-formation Snuff Syndicate.

Das (gesprochene oder gesungene) Wort spielt bei allen Projekten eine wichtige Rolle. Als Leadsängerin und Gitarristin von Running Fetus schreibe ich den größten Teil der Songtexte, die meist surreal, expressiv und erzählerischer Natur sind. Das Hineinversetzen in Charaktere ist ein wiederkehrendes Element. Dabei schlüpfe ich in die Rolle eines korrupten Papstes, erzähle von den sexuellen Eskapaden eines pervertierten Dominus oder berichte aus der Sicht eines Verschwörungstheoretikers von ausufernden Weltuntergangsphantasien. Die dichten, bildschwangeren Texte nehmen oft eine solche Präsenz ein, dass sie sich von der Musik abkoppeln und unabhängig vom Rhythmus aufgesagt werden. Die Songtexte von Death Row Groupies sind weitgehend politischer Natur, handeln aber auch vom persönlichen Innenleben, Existenzängsten, Hedonismus und Isolation. So geht es in ‚Ain’t even gonna try‘ um eine spezielle Form der Apathie, die durch den Druck der Leistungsgesellschaft ausgelöst wird. ‚Some people deserve less than others‘ handelt von der Hypokrisie der Mittelschicht und ‚A.C.U. (All Cunts United)‘ ist wiederum eine Abrechnung mit der unkreativen Überpolitisierung der eigenen Musikszene.

Pick the right day to give a shit
Pick the right day to kick the habit
Pick the right day to aim higher

Brush my teeth to get my weight in gold
Brush my teeth before my gimmick gets old
Take care of those pearly whites

I forgot my mantra

Lyrics von Death Row Groupies' Ain't even gonna try

Die Spoken-Word Einflüsse, die in einer Vielzahl meiner Positionen auftauchen, stammen weitgehend von literarischen und musikalischen Vorreitern und Vertretern des Punks. Über die Auftritte von Beat-Poeten wie William S. Burroughs und Jack Kerouac bis hin zu Spoken Word Elementen bei MusikerInnen wie Lou Reed und Lydia Lunch sind in Thematik, Stil und Attitüde Ähnlichkeiten zu vermerken.

Besonders starken Einfluss auf die Entstehung und Form von Office Girl hat an dieser Stelle der New Yorker Poet und Frontsänger von Avantgarde-Art-Rock Band King Missile John S. Hall. Auf dem Album ‚Real Men‘ (John S. Hall & Kramer, 1991) werden die surrealen Erzählungen und komödiantischen Monologe von John S. Hall mit den teilweise selbst komponierten Songs, gesampelten Sounds und brachialen Geräuschen von Kramer unterlegt. In den 24 Titeln (Kapiteln) werden unterschiedliche Stilmittel angewendet und ziehen zwischen Hörspielcharakter und experimenteller Handhabung die Zuhörer in eine andere, sich immer wieder verändernde Welt. Sowohl in Office Girls' Shimmers of Misery als auch Office Girl II sind direkte Zitate zu finden, beispielsweise der Titel ‚Water‘ (Shimmers of Misery), der ein direkter Verweis auf Real Men's Titel ‚Water‘ ist.

III. The Wrestler



Weil man als performende Künstlerin und Musikerin nicht genug Alter Egos haben kann, entsteht 2017 eine neue Kunstfigur: ‚Thekla‘ alias ‚The Toxic Spider‘. Professional Wrestling ist als Schaukampf sowohl Sport als auch Entertainment und damit in seiner Natur zwischen Realität und Inszenierung einzigartig. Das Interesse am Wrestling entsteht bereits vor dem Studium. Gedankenmodelle über Wrestling als Spektakel (Roland Barthes, *Mythen des Alltags*, 1957) und die spezielle Ästhetik fließen in frühe Arbeiten ein und werden immer wieder thematisiert.

Wie auch Office Girl ein Alter Ego zwischen der ‚echten‘ Thekla und einer völlig frei erfundenen Figur ist, wird auch Thekla als Wrestlerin ein Gimmick, der im Ring sowohl ‚echte‘ (Charakter-)Eigenschaften als auch erfundene Erzählstränge aufweist. Dabei ist auch Wrestling eine Art Geschichten zu erzählen. Jeder Charakter, jede Fehde und sogar jeder einzelne Kampf lebt von einer guten Geschichte und Logik.

Dabei gibt es unter anderem einige Parallelen zwischen dem Auftritt als Band und dem Schaukampf als Wrestlerin im Ring; in der kurzen Zeit einer Show wird viel Energie freigesetzt um die Zuschauer nach dem Prinzip von ‚tension-and-release‘ zu begeistern, in Rage zu versetzen oder zu schockieren.





IV. Der Druck, die Zeichnung

2017 wird die erste Ausgabe des Comic- und Artzines ‚Zucht und Ordnung‘ veröffentlicht. Das Schundheft enthält Zeichnungen, Comics, Texte und Collagen aus dem erweiterten künstlerischen Freundes- und Bekanntenkreis. Die einzelnen Positionen stammen von MusikerkollegInnen, Kunststudierenden und anderen VertreterInnen zwischen Underground und populärer Kultur. Inhaltlich ist erlaubt was ‚provoziert‘. Bis dato werden vier weitere Ausgaben veröffentlicht. Jedes Exemplar wird in Eigenproduktion verarbeitet und bei Zine-fairs, Konzerten und Comicveranstaltungen verkauft.

Im Siebdruck entstehen T-Shirts für Bandprojekte, Autogrammkarten für Wrestlingfans und Kunstdrucke. Alles wird selbst entworfen gedruckt und verkauft, ganz im Zeichen der Do-It-Yourself Attitüde der Punkszene. Auch Plattencover und T-Shirts für Kollegen aus der Hip Hop Szene werden entworfen.

Die Zeichnung ist ein fester Bestandteil und ein immer wiederkehrendes Element meiner künstlerischen Arbeiten.

V. Office Girl II

2020 wird die Geschichte und Welt von Office Girl erweitert. Musik, Erzählform und Stilmittel knüpfen unmittelbar an das Erscheinungsbild von Shimmers of Misery an. In acht Kapiteln werden in üblicher Manier neue Tipps und Tricks zum Besten gegeben und performt. Sie führt die Zuhörerschaft an unterschiedliche Orte zwischen Büro, Restaurant und schließlich direkt in ihren Kopf hinein.

Im ersten Kapitel ‚Success Pt. 2‘ beginnt Office Girl als eine Art Motivationssprecherin über Erfolgsmotive zu sinnieren. Durch sehr allgemeine Aussagen und Feststellungen wird der Anfang eingeleitet und eine Brücke zur Thematik des ersten Albums gebaut. In den folgenden Kapiteln erforscht sie die Verwendung von persönlichen Motivationsmantras, die Philosophie hinter dem perfekten Händedruck und die Organisation von Gedanken auf Post-its. Die Welt von Effizienz, Produktivität und Gesundheit am Arbeitsplatz.

Im Laufe ihrer Erzählungen merkt man jedoch, dass sie mit der Geschwindigkeit, die sie selbst vorgegeben hat, nur schwer mithalten kann. Was für sie theoretisch zu Perfektion, Arbeit und Effizienz führen soll geht in der Praxis allerdings nicht auf. Unter der Last des selbst auferlegten (Leistungs-)Drucks gibt sie schlussendlich nach.



Office Girl als Protagonistin ist in ihrer Welt (Anti-)Heldin und fungiert dabei als hässliche Karikatur, die einem aber auch irgendwie bekannt vorkommt. Sie ist ein wilder Zusammenschluss von diversen sich teilweise widersprechenden Stereotypen, die oft porträtiert werden.

Text und Inhalt von Office Girl II sind im Vergleich zu Shimmers of Misery konsequenter und tiefgreifender. Im Laufe der Vorbereitungen beschäftige ich mich intensiv mit Erscheinungsbildern von MotivationssprecherInnen, Life-style Coaches und FitnesstrainerInnen.

Das Buch ‚Success for Dummies‘ (1998) von Zig Ziglar – US-Amerikanischer Motivationssprecher und Autor diverser Lebensführer und Bestseller – wird für die Arbeit am Text zu meiner persönlichen Bibel. Viele Zitate werden direkt aus dem Buch entnommen und in den Text eingebaut. Überrascht und ein wenig erschrocken stelle ich fest wie motivierend manche Passagen sind und wie sinnvoll der eine oder andere Tipp erscheint.

Es ist immer wieder eigenartig festzustellen wie viel von Office Girl tatsächlich in mir und wahrscheinlich auch in anderen steckt. Dieser Gedanke wird zum Ausgangspunkt von Office Girl II. Die Zuhörerschaft soll sich nicht nur durch absurde und übertriebene Aussagen abgestoßen fühlen, sondern sich auch wiedererkennen und im besten Fall im Zuge dessen über ihre eigenen Verhaltensmuster reflektieren.

„I admire the way the Chinese waiter at *Vietnam Village* always slams the menu on my table in golden silence.“

Zitat aus Office Girl II



Office Girl II bezieht sich außerdem auf den Film ‚Playtime‘ (1967) von Jaques Tati. Das visuelle Meisterwerk, das durch eine einzigartige Bildsprache, Soundgestaltung und Ästhetik gekennzeichnet ist, birgt einige Geheimnisse, die sich auch in Office Girl II wiederfinden lassen. Tati gelingt es in seinem Filmset seine Modernismuskritik mit Humor und nach seinen eigenen Regeln zu entwickeln. Auschoreografierte Bewegungen und slapstickartige Akzente in der Körperhaltung sind maßgebend für Paytime und finden in ähnlicher Form auch Einzug in den performativen Teil von Office Girl II. Die bruchstückhafte Handlung, das Umherirren des Protagonisten, die moderne, sterile Welt aus kalten office cubicles, (schicke Dinge, die im Kern leider marode sind) und zum Schluss ein großer Knall – all das sind Elemente, die man in Office Girl II wiederentdecken kann.



VI. Arbeitsfeld

Wenn die mumok Ausstellung zu ‚Doppelleben‘ (2018) von KünstlerInnen handelt, die sich zwischen Bildender Kunst und Musik eine Hybrid-existenz aufgebaut haben, dann müsste ich von einem Dreifach- oder Vierfachleben sprechen. Mein persönliches Arbeitsfeld definiert sich nicht durch ein bestimmtes Medium sondern über Interessen, Thematik und Haltung. Als transdisziplinäre Künstlerin stelle ich mich auch als Musikerin, Wrestlerin, Illustratorin, Veranstalterin und Herausgeberin vor und verschiebe gerne die Grenzen zwischen den unterschiedlichen Feldern. Meine Arbeit definiert sich durch einen spielerischen und intuitiven Zugang zur Kunst, der wahrscheinlich zwischen ‚dilettantischem Perfektionismus‘ und Do-It-Yourself existiert.

Was mich am Ende des Tages interessiert sind Geschichten und Emotionen: das Abgründige, Hässliche, Dreckige, Laienhafte, Laute, Chaotische und Satirische. Die Idee ist es einen Kosmos zu erschaffen, in dem alles Bezug auf einander nimmt. Zwischen Punkkonzert, Zine fair, Wrestlingshow und White Cube beziehe ich eine fluide Position zwischen Underground, populärer Kultur und bildender Kunst.

VII. Danksagung

Eine gute Gelegenheit um mich bei allen zu bedanken, die mich bei meiner Diplomarbeit und im Laufe der Jahre unterstützt haben:

Vielen Dank an Brigitte für das Vertrauen.

Vielen Dank an Francesca und Agnes für die tolle Arbeit an Kostüm und Video.

Vielen Dank an Juan für die tollen Tipps.

Großer Dank an Hermanus, der sehr nah an das herangekommen ist, was ich als ‚Mentor‘ bezeichnen würde.
Thank you teach for helping me toughen up and do my own thing.

Vielen Dank an meine Mutter, die mich immer unterstützt, verhätschelt und pusht.
Danke für alles, jetzt fliegen wir nach Bali.

Und natürlich meine beste Freundin, Kollegin, Kritikerin und Managerin Julia, ohne deren Einfluss, Unterstützung und harte Arbeit dieses Werk so nicht hätte entstehen können. Der größte Dank gilt wirklich dir, hier am Ende aller Dinge.

Für meinen Vater, der das alles bestimmt sehr genossen hätte.





OFFICE GIRL 2020