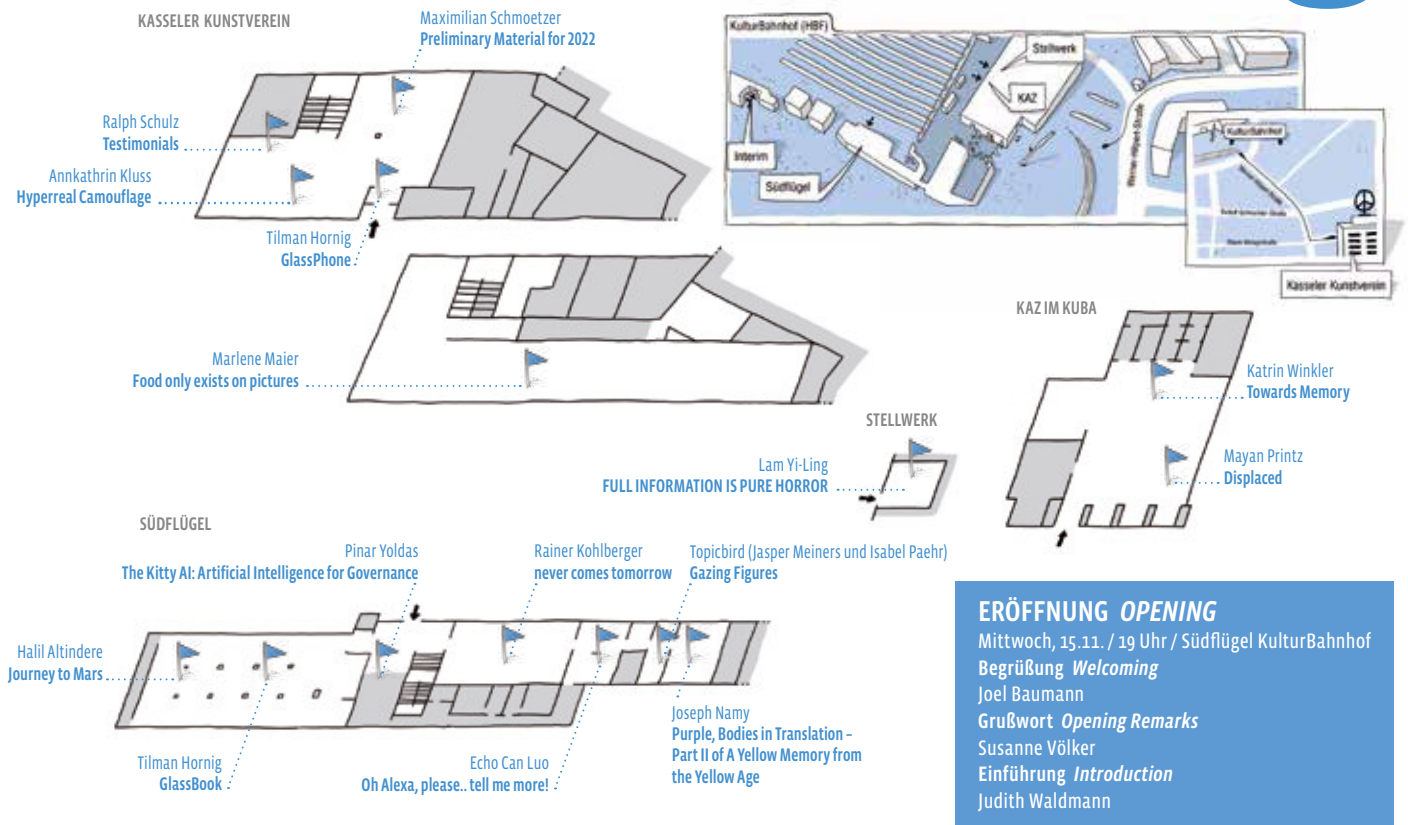


Monitoring



ERÖFFNUNG OPENING

Mittwoch, 15.11. / 19 Uhr / Südflügel Kulturbahnhof
 Begrüßung *Welcoming*
 Joel Baumann
 Grußwort *Opening Remarks*
 Susanne Völker
 Einführung *Introduction*
 Judith Waldmann

ÖFFNUNGSZEITEN MONITORING OPENING HOURS

KASSELER KUNSTVEREIN
 Untere Königsstraße 78-82, 34117 Kassel
 (Sternhochhaus)

KULTURBAHNHOF KASSEL
 Medienprojektzentrum Offener Kanal |
 KAZimKUBA | STELLWERK | SÜDFLÜGEL
 Rainer-Dierichs-Platz 1
 Mi. 15.11. 19:00 – 23:00
 Do. 16.11. 15:00 – 22:00
 Fr. 17.11. 15:00 – 22:00
 Sa. 18.11. 15:00 – 22:00
 So. 19.11. 15:00 – 20:00

VERMITTLUNG EDUCATION

Für die Ausstellung Monitoring steht auch in diesem Jahr ein Vermittlungsangebot bereit. Am Freitag und Samstag werden abwechselnd im Kasseler Kunstverein und im Südflügel des

KULTURBAHNHOF KASSEL | STELLWERK
 FULL INFORMATION IS PURE HORROR
 (Lam Yi-Ling)
 Permanente Installation + 22 Min. Performance,
 jeweils:
 Mi. 15.11. 20:00 / 21:00 / 22:00
 Do. 16.11. 19:00 / 20:00
 Fr. 17.11. 19:00 / 20:00
 Sa. 18.11. 17:00 / 19:00 / 20:00
 So. 19.11. 15:00 / 16:00

Kulturbahnhofs Rundgänge zu ausgewählten Arbeiten angeboten. Alle Besucher/innen sind eingeladen, sich intensiv, aber in lockerer Atmosphäre mit den Arbeiten und deren Inhalten zu beschäftigen und im Gespräch darüber auszutauschen.

Within the framework of the exhibition Monitoring, an educational program is offered. Alternating between the Kasseler Kunstverein and the Südflügel at the Kulturbahnhof, guided exhibition tours are offered on Friday and Saturday. In a casual atmosphere all visitors are invited to talk about selected art works and discuss their impact.

TERMINE UND TREFFPUNKTE DATES AND MEETING POINTS

Fr. 17.11. 18:00 Südflügel Kulturbahnhof
 Sa. 18.11. 18:00 Kasseler Kunstverein

Die Teilnahme an dem Vermittlungsangebot ist kostenlos. Ein Vermittlungsangebot für Schulen und Gruppen wird nach Anmeldung unter waldmann@kasselerdokfest.de ermöglicht. Der Eintritt zu den Ausstellungsorten sowie die Teilnahme am Vermittlungsprogramm und den Veranstaltungen ist kostenlos.

The participation in the educational program is free of charge. An educational program for schools and groups can be offered. For more information please contact waldmann@kasselerdokfest.de. The participation in the educational program and the events is free of charge.

Die Ausstellung Monitoring zeigt zum Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest 15 Medieninstallationen von internationalen Künstler/innen aus über 300 Einreichungen. Als Forum für zeitbasierte Medienkunst ergänzt die Ausstellung das Filmprogramm.

// The exhibition Monitoring as part of the Kassel Documentary Film and Video Festival shows 15 media installations by international artists, from over 300 submissions. As a forum for time-based media art, the exhibition complements the screening formats of the film programs.

Vorwort Preface

Do we need fiction to create reality?

Kann durch Fiktion eine neue Realität geschaffen werden? Brauchen wir Utopie, um Wege zu finden die Welt anders zu denken? Können Bilder Geschichte nicht nur dokumentieren, sondern auch hervorbringen? Der Philosoph Armen Avanessian hat eine recht eindeutige Antwort auf diese Fragen. Er bezeichnet die visionäre Kraft der Science Fiction als „den besseren, wenn nicht sogar einzig möglichen Realismus.“¹ Der Experimentierfreiheit der Kunst spricht er das Potential zu, politischen Stillstand zu beenden, Fortschritt zu generieren und somit „die Zukunft zurück zu gewinnen.“² Im Südflügel, sowie im Kasseler Kunstverein, werden bei der diesjährigen Ausgabe von Monitoring Medieninstallationen gezeigt, die allesamt einen

spekulativen Blick in eine utopische oder auch dystopische Zukunft werfen und die eigene Gegenwart in ein neues Licht rücken. „Democracy was born in a polis – no surprise that it dies in a megalopolis,“ erklärt ein kleines Kätzchen. Die künstliche Intelligenz „Kitty AI“ hat in Pinar Yoldas Videoinstallation im Jahr 2039 die Weltherrschaft an sich gerissen, da die Politiker/innen den Herausforderungen einer globalisierten Welt nicht mehr gewachsen waren. Das Scheitern der Politik spielt auch in der virtuellen Realität JOURNEY TO MARS von Halil Altindere eine maßgebliche Rolle. Hier wird die „Flüchtlingsfrage“ provokant mit der Übersiedlung der Schutzsuchenden auf einen anderen Planeten beantwortet.

Wie sieht sie aus, unsere Zukunft? Wem werden wir unsere Sorgen anvertrauen? Was für Musik werden wir hören? Wird die Durchdringung von Mensch und Technik immer symbiotischer, selbstverständlicher, unbemerkbarer? Echo Can Luo lädt die Ausstellungsbesucher/innen zu einem Kaffeekränzchen ein. Mit am Tisch sitzen die von Amazon entwickelte digitale Assistentin „Alexa“, sowie zwei Avatare. Bei Keksen und Tee entwickelt sich das Gespräch zwischen Mensch und Algorithmus. Auf dem Couchtisch findet man, wie aus Versehen liegen gelassen, den theoretischen Unterbau der Arbeit vor. Eines der Bücher (Making Things See) leitet über auf die performative Arbeit GAZING FIGURES des Künstlerkollektivs Topicbird (Jasper Meiners, Isabel Paehr). In einem aufgesockelten Terrarium können die Besucher/innen die Sprungspinne Phidippus Regius beobachten. Ihre besondere Eigenschaft: ihre Vieläugigkeit. In einer Performance lagern Meiners und Paehr ihren Sehsinn in jeweils vier Kameras aus, die an Armen und Beinen befestigt sind. Ihr erweitertes Blickfeld wird auf einen vierteiligen Split Screen in die Ausstellung übertragen, durch welche die, von einem Algorithmus generierten Klänge der audiovisuellen Arbeit von Rainer Kohlberger (NEVER COMES TOMORROW) wabern. Das diffus sphärische Rauschen zieht vorbei an Tilman Hornigs GLASSBOOKS, die in ihrem radikalen Minimalismus, sowie durch ihre völlige Transparenz eine Idee davon geben, wie sich der Dematerialisierungs-Prozess von Smart-Devices in der Zukunft fortsetzen könnte.

Doch nicht nur der Dematerialisierungstendenz von Technik wird nachgegangen: „Wie verschwinden Menschen in einem Zeitalter totaler Sichtbarkeit?“, fragt eine Stimme aus dem Off in Marlene Maierers fiktionaler Dreikanal-Videoinstallation. Warum ist der/die Softwareentwickler/in, welche/r Algorithmen das Sehen beibringt, selbst nicht zu sehen? Hat er/sie „den physischen Rückzug aus der ‚realen‘ hin in eine virtuelle Welt angetreten?“ Annkathrin Kluss' raumgreifende Installation HYPERREAL CAMOUFLAGE fokussiert den Verlust von Körperlichkeit durch Optimierungsmethoden digitaler Bildbearbeitung. Futuristisch anmutende Clips reproduzieren die Hochglanzästhetik der Werbeindustrie, um durch das Zeigen von vermeintlichen körperlichen Makeln, wie Narben, Kontrastreich mit dieser zu brechen. Kapitalismuskritik übt auch Maximilian Schmoetzers Videoinstallation PRELIMINARY MATERIAL FOR 2022. Computergenerierte Bildwelten zeichnen das düstere Bild einer Zukunft, in der technischer Fortschritt vollkommen in den Machtstrukturen der Global Player gefangen ist und schlussendlich nichts anderem dient, als deren Corporate Identity zu stärken und somit die Wettbewerbsfähigkeit zu erhalten. Ralph Schulz' Videoloop TESTIMONIALS befasst sich auf anderer Ebene mit den absurden Blüten, die der Kapitalismus treibt: Längst selbst zum Produkt gewordene Laienbewerter/innen von Produkten verkaufen im Netz Fake-Rezensionen für „unabhängige“ Empfehlungsportale wie Yelp. Die Arbeit zeigt, vom Künstler selbst in Auftrag gegebene, Videobewertungen zu einem fiktionalen Kunstwerk, die dann, in ihrer Aneinanderreihung, selbst zum Kunstwerk werden.

Die Arbeiten von Joseph Namy (Südflügel) und Lam Yi-Ling (Stellwerk) leiten über von der Auseinandersetzung mit spekulativen Zukunftsszenarien hin zum Umgang mit Geschichte. In PURPLE, BODIES IN TRANSLATION eröffnet Joseph Namy einen „immersiven Erfahrungs- und Reflexionsraum zur Durchdringung der Komplexität des Krieges in Syrien und im Irak“ in dem er unter anderem Gefühle und Assoziationen mit verschiedenen Nuancen der Farbe Violett in Verbindung setzt. Lam Yi-Ling behandelt, ausgehend von ihrer Annahme, dass „körperliche Gewalt ein tief gespeichertes Klangerlebnis“ ist, häusliche Gewalt in China. Teil ihrer multimedialen Arbeit ist die Performance SCORE OF FREQUENCIES, in der sie die Besucher/innen dazu einlädt, ihren eigenen Körper als Resonanzraum zu erfahren. Im KAZIMKUBA werden Arbeiten gezeigt, die einen dokumentarischen Ansatz zur Aufarbeitung von Geschichte verfolgen. TOWARDS MEMORY von Katrin Winkler beschäftigt sich mit der Frage „nach der Verknüpfung deutscher und namibischer Geschichte und dem politischen Umgang mit den Konsequenzen und (Un-)Sichtbarkeiten von Kolonialismus, Genozid, Vertreibung und Apartheid.“ Mayan Printz gibt in ihrer Installation DISPLACED einen Einblick in ihre eigene Vergangenheit, genauer in die Geschichte von Familienmitgliedern, die nach dem Zweiten Weltkrieg als Holocaustüberlebende in einem sogenannten Displaced-Persons-Camp in Berlin-Schlachtensee lebten. DISPLACED erzählt laut Printz eine Geschichte „über Eltern, die vergessen wollen und Kinder, die sich erinnern müssen.“ Ganz nah an die jüngste Geschichte Kassels rückt SPOTS. „SPOTS sind kurze audiovisuelle Interventionen zu Facetten des NSU-Komplexes,“ die auch die Geschichte von Halit Yozgat in den Fokus rücken. Yozgat wurde am 6. April 2006 in seinem Internetcafé in Kassel erschossen. Der mutmaßlich durch die rechtsextreme Terrorgruppe NSU durchgeführte Mord ist bis heute nicht aufgeklärt.

Nicht nur die aktuellen politischen Entwicklungen in unserem Land machen deutlich, dass der Blick in die Vergangenheit mindestens genauso wichtig wie der spekulative Blick in die Zukunft ist, um unsere Gegenwart besser begreifen und verantwortungsvoll gestalten zu können.

Judith Waldmann

// Is it possible to create a new reality through fiction? Do we need utopia, to find alternative ways of thinking about the world? Are images able to not only document but also create history? The philosopher Armen Avanessian has quite a clear answer to these questions. He describes the visionary power of science fiction as “the better, if not even the only possible realism.”¹ According to him the ability of art to experiment freely bears the potential to end political gridlock, to generate progress and therefore “win back the future.”²

In the Südflügel as well as the Kassel Kunstverein, this year's Monitoring exhibition will be presenting media-installations, all of which offer a speculative perspective into an utopian or dystopian future and by doing so, shine a new light on the present. “Democracy was born in a polis – no surprise that it dies in a megalopolis,” a little kitten explains. In Pinar Yoldas' video-installation, the artificial intelligence “Kitty AI” has taken over world domination because the politicians no longer managed to deal with the challenges of a globalized world. The failure of politics is also a central aspect of Halil Altindere's virtual reality JOURNEY TO MARS. The question how to solve the so-called “refugee crises”, is provocatively answered with the translocation of people looking for shelter to other planets.

What will our future look like? Who will we confide our worries to? What kind of music will we listen to? Will the permeation of man and technology become increasingly symbiotic and less noticeable? Echo Can Luo invites the exhibition visitors to a tea party. Also joining the table are the digital assistant “Alexa”, by Amazon, as well as two avatars. Over cookies and tea, a conversation develops between human and algorithm. On the couch table one finds the book “Making Things See” leading to the work GAZING FIGURES by the artist collective Topicbird. In a performance, Meiners and Paehr outsource their visual sense into four cameras each, which are fixated at their arms and legs. Their expanded visual field is transferred to a four way split screen located in the exhibition, where the algorithmically generated sounds of the work by Rainer Kohlberger are drifting through the air. The diffuse spheric sound passes by Tilman Hornig's GLASSBOOKS, which – through their radical minimalism and absolute transparency – provide an idea of how the process of dematerialization of smart-devices could carry on in the future.

But not merely the tendency of dematerialization of technology is of interest: “How do people disappear in an age of total over-visibility?” asks a voice in Marlene Maier's fictional three-channel video-installation. Why is the software-developer, who teaches “Seeing” to algorithms, never visible himself? Has he started a physical withdrawal from the “real” into a virtual world? Annkathrin Kluss' installation HYPERREAL CAMOUFLAGE focuses on the loss of physicality through methods of optimization via digital image editing. Futuristic clips reproduce the high gloss aesthetics of the advertising industry, to then break with them by showing supposed physical defects like scars. Criticism of capitalism is also prevalent in Maximilian Schmoetzers video-installation. Computer generated images draw a dark picture of a future, in which technological progress is caught up completely in the power structures of global players and is of service to nothing but strengthening their corporate identity. Ralph Schulz's video-loop deals with absurdities of capitalism on a different level: Lay reviewers of products are becoming a product themselves through selling fake reviews for ‘independent’ recommendation platforms like Yelp. The work shows video testimonials advertising a fictional work of art. The paid reviews then are transformed into an artwork of its own.

The works of Joseph Namy and Lam Yi-Ling transition from the debate of speculative futuristic scenarios to dealing with history. Namy designs an “immersive experience, to create a reflective space for the audience to think through the intricacies of the wars in Syria and Iraq.” Based on the assumption that “physical violence is a sound experience stored deeply in every cell of the body” Lam Yi-Ling is concerned with domestic violence in China. In her performance she invites the visitor to experience her own body as a resonance space. At KAZIMKUBA works are shown, which follow a documentary approach to dealing with the past. “Towards Memory” by Katrin Winkler scrutinizes “the entanglement of German and Namibian politics dealing with the consequences and (in-) visibilities of colonialism, genocide, displacement, and apartheid.” In her installation DISPLACED, Mayan Printz offers an insight into the past of her family, who – as Holocaust survivors – lived in a so-called “Displaced Persons Camp” in Berlin-Schlachtensee. “Displaced” tells a story “about parents who want to forget and children who need to remember.” The most recent history of Kassel is evoked by SPOTS. “SPOTS are short audiovisual interventions into various facets of the NSU Complex,” which also put into focus the story of Halit Yozgat, who was shot on April 6, 2006, in the Kassel. The murder, which was allegedly carried out by the right-wing extremist group NSU, remains unsolved until this day.

Not only the most current political developments in Germany make it clear, that reflecting upon the past is at least as important as speculating about the future, to better understand the present and to shape it in a responsible manner.

1 Avanessian, Armen: Tomorrow Today. S. 8-12. In: ARGE curated by_vienna (Hg.): Tomorrow Today. Wien, 2015. S. 8.

2 Vgl.: Srnicek, Nick; Williams, Alex: #Accelerate. Manifest für eine akzeleratorische Politik. S. 21 – 39.

In: Avanessian, Armen (Hg.): #Akzelerationismus. Berlin, 2013. S. 22.

1 Avanessian, Armen: Tomorrow Today. S. 8-12. In: ARGE curated by_vienna (Hg.): Tomorrow Today. Wien, 2015. S. 8.

2 Vgl.: Srnicek, Nick; Williams, Alex: #Accelerate. Manifest für eine akzeleratorische Politik. S. 21 – 39.

In: Avanessian, Armen (Hg.): #Akzelerationismus. Berlin, 2013. S. 22.

Journey to Mars

Istanbul 2016 / 360 VR Video, Tapete (05:10 Min.)

Istanbul 2016 / 360 VR Video, wallpaper (05:10 min.)



courtesy the artists and Pilot Galleri, Istanbul



courtesy the artists and Pilot Galleri, Istanbul

„Discover how together, refugees and robotics will pioneer the next giant step in explorations. You can get a step closer to the Red Planet, discover the canyons, take a walk and catch blue sunsets.“

Das Virtual-Reality-Video JOURNEY TO MARS ist Teil des umfassenderen Projektes „Space Refugee“, das der türkische Künstler Halil Altindere 2016 für den Neuen Berliner Kunstverein entwickelt hat. Neben dem hier ausgestellten VR-Video umfasste die Ausstellung die ikonenhafte Darstellung eines syrischen Kosmonauten (in Form von Porträtmalereien, einer Silikonbüste und eines Dokumentarvideos), Raumfahrtanzüge der fiktiven „Palmyra“-Mission, ein Rover-Raumfahrzeug und eine raumumspannende Fotowand.

„Space Refugee“ ist die Inszenierung einer hoffnungsvollen Vision des Welt-raums als Zufluchtsort für die abgewiesenen Flüchtlinge vor den Toren Europas. Ihre Kraft liegt in ihrem Verweis auf die tatsächliche Geschichte des ehemaligen Syriens, auf verlorene Hoffnungen und Träume, die wir einst mit Syrern, Afghanen und vielen anderen Nationen teilten. Altindere spiegelt sie zurück in unsere so ausweglos erscheinende Gegenwart.

Zentraler Bestandteil des Projektes ist ein Film über den ehemaligen syrischen Kosmonauten Muhammed Ahmed Faris, der 1987 mit dem sowjetischen Raumschiff Sojus TM-3 für sieben Tage zur Raumstation MIR flog. Wie auch Indien und Afghanistan war Syrien längst zur Raumfahrt-Nationen aufgestiegen, als es am Interkosmos-Programm der ehemaligen Sowjetunion teilnahm. Neben allen politischen und wirtschaftlichen Interessen zeugte die Wirklichkeit der syrischen Raumfahrt sicher auch von einem emanzipatorischen Willen, von Stolz und von der Fähigkeit, sich als ehemalige Kolonien einen eigenen Platz in der Zukunft zu erobern. Das ist Teil der Geschichte und Identität jener Heimatlosen, die jetzt vor den Toren Europas so hilflos auf Zuflucht hoffen.

Könnte man Geschichte tatsächlich wiederholen, dann würde heute wieder ein Schiff aufbrechen, wie einst die Santa Maria des Christoph Kolumbus, um auf unentdecktes Land im Weltall zu stoßen, auf ihm zu landen und es nutzbar zu machen. Und die ihm folgenden Menschen würden wie einst eine Neue Welt aufbauen – eine bessere Welt, die vielleicht wieder die Alte Welt hier auf der Erde vor sich selbst retten und von da an unser aller Weltgeschehen bestimmen würde. Und dort, auf der anderen Seite des Universums würde wieder eine Statue stehen, auf der geschrieben steht:

Gebt mir eure Müden, eure Armen,
Eure geknechteten Massen, die frei zu atmen begehren,
Die bemitleidenswerten Abgelehnten eurer gedrängten Küsten;
Schickt sie mir, die Heimatlosen, vom Sturme Getriebenen,
Hoch halt' ich mein Licht am gold'nen Tore...

(Emma Lazarus, Inschrift am Sockel der Freiheitsstatue in New York)

Doch noch ist sie unerreichbar, diese Neue Welt. So einfach wird es nicht sein. Altindere's Vision wirft uns zurück auf die entscheidende Frage, wie wir hier und jetzt mit den Heimatlosen dieser, unserer Welt umgehen wollen. Sie erinnert uns daran, welches Potential wir vergeuden, wie wenig wir unsere eigene Vergangenheit verstehen, wie leichtsinnig wir unsere Zukunft verspielen – und wie sehr wir unsere eigenen Ideale verraten, wenn wir die Flüchtlinge dieser Welt erneut von unseren Küsten zurückstoßen.

Franz Reimer

„Discover how together, refugees and robotics will pioneer the next giant step in explorations. You can get a step closer to the Red Planet, discover the canyons, take a walk and catch blue sunsets.“

The Virtual Reality Video JOURNEY TO MARS is part of the larger project “Space Refugee,” which the Turkish artist Halil Altindere developed for the Neuer Berliner Kunstverein in 2016. Besides the VR Video presented here, the exhibition entailed the iconic representation of a Syrian Cosmonaut (in form of painted portraits, a silicon bust and a documentary video), aerospace suits of the fictitious “Palmyra“-Mission, a Rover-Space vehicle and an extensive photo wall.

“Space Refugee” is the creation of a hopeful vision of space as an alternative place of refuge for the rejected refugees in front of the gates of Europe. Its power lies in the reference to the actual history of Syria of the past, to lost hopes and dreams we once shared with Syrians, Afghans, and many other nations. Altindere reflects them back into our current – seemingly no way out – situation.

Central part of the project is a film about the former Syrian cosmonaut Muhammed Ahmed Faris, who flew to the space station MIR with the Soviet space ship Soyus TM-3 for seven days in 1987. Like India and also Afghanistan, Syria had already ascended to the status of an aerospace nation, when it took part in the Interkosmos-Program of the former Soviet-Union. Aside from all political and economic interests, the reality of Syrian aerospace also proved a wish for emancipation, pride, and the ability to—as a former colony—ensure its own place for the future. This is part of the history and identity of these homeless, who are now seeking refuge so helplessly in front of Europe's gate.

If it were actually possible to repeat history, then a ship would set forth today, like once Christopher Columbus' Santa Maria, in search of unconquered land in space, to land on and to utilize. And the people, who would follow him, would create a new world—a better world, maybe saving the old world here on Earth from itself and from then on would determine the world's fate. And there, on the other side of the universe, there would be a statue with the words inscribed:

Give me your tired, your poor,
Your huddled masses yearning to breathe free,
The wretched refuse of your teeming shore.
Send these, the homeless, tempest-tost to me,
I lift my lamp beside the golden door...

(Emma Lazarus, Inscription on the pedestal of the Statue of Liberty in New York)

As yet, it can't be reached, this new world. It will not be that easy. Altindere's vision throws us back to the crucial question of how we want to handle the homeless of this, our world in the here and now. It reminds us of the potential we dismiss, how little we comprehend our own past, how carelessly we dispose of our future—and how much we betray our own ideals, if we once again push back the refugees of this world from our shores.

GlassBook / GlassPhone

Dresden 2017 / Glasobjekte, Sockel

Dresden 2017 / glass objects, pedestal



Man muss den Philosophen Quentin Meillassoux, einen der vehementesten Realisten der Gegenwart, berichtigen: Real ist nicht, was sich in Formeln ausdrücken lässt. De facto real ist, was in Computern prozessiert werden kann. Wo der Computer versagt, versagt auch unser Horizont einer verbindlichen Wirklichkeit – alles darüber hinaus ist „bloß subjektiv“.

Erst die digitale Archivierung und Normierung sozialer Kontakte auf Mikrochips erzeugt stabile, weiterverfolgbare Bekanntschaften. Erst die Erfassung und der Vergleich unserer Daten durch medizinische Computer macht es möglich, von Gesundheit zu sprechen. In einigen Staaten berechnen Computer schon eigenständig die Wahlergebnisse. Wegen ihrer Unverzichtbarkeit in der modernen Physik definieren sie auch das, was wir für die reale Welt halten.

Ontologisch gesehen „sind“ Computer, wie Heidegger dies über das Sein sagte, gerade wegen ihrer zentralen Bedeutung – d. h. weil sie heute erst jedes denkbare Sein bedingen und diesem vorangehen –, überhaupt nicht. Es gibt sie lediglich als ein unsichtbares Gegebenes, das alles durchdringt.

Als universales Medium entsprechen sie dem, was Aristoteles das Diaphane, das „Durchlässige“ nannte, ein unbestimmtes „Dazwischenliegendes“, Metaxu, das gerade deswegen formlos sein muss, um alle möglichen Eindrücke aufzunehmen und zu transportieren. Auch einem Bild der Stoiker entspricht die Bedeutung des Computers, dem Apeiron, dem „Unbegrenzten“, das als Urstoff die Möglichkeit jedes anderen Stoffs beinhaltet und gerade deswegen selbst keinerlei Qualitäten, Eigenschaften hat.

Nicht umsonst ist Transparenz das Ethos unserer Zeit. Hier hat sich die ontologische Durchlässigkeit des Computers zum Maßstab dafür gemauert, wie wir menschliche Beziehungen und Politik organisieren. Vor der totalen Durchlässigkeit des digitaldiaphanen Urstoffs wird alle Information gleichsam form- und kontextlos zum bloßen Content im Internet. Dabei scheint der Content gerade nichts zu beinhalten, sondern ebenso formlos, auferhabene Weise leer wie der Computer selbst.

Vor allem aber ist Content kein Inhalt, da es ohne Kontext keinen Inhalt gibt. Und der Computer kennt nur einen Kontext: sich selbst. Der Großteil digitaler Nachrichten beschäftigt sich mit der Apparatur selbst. Wie nutzlos ist das neue Apple iPhone? Oder brennt Samsung doch schneller? Mit welchen neuen Funktionen bedroht Facebook unsere Privatsphäre noch offensichtlicher? In welche Kryptowährung sollte man heute investieren und das Geld vor dem unweigerlichen Kollaps abziehen? Welche Änderungen werden sich ergeben, wenn 3D-Drucker im Kinderzimmer Schusswaffen produzieren?

McLuhans bekannter Satz, dass das Medium die Nachricht sei, war nie in einem totaleren Sinne wahr. Der Content des Internets ist die ontologische Nichtigkeit des Computers und nichts Anderes. Auf das Nichts von einem Logenplatz aus und in möglichst brillanter Farbqualität zu schauen: Dies ist der Traum unseres Zeitalters.

Johannes Thumfart

// One has to correct the philosopher Quentin Meillassoux, who is one of the most vehement speculative realists of the present: real isn't what can be expressed in formulae. De facto real is what can be calculated by computers. Where computers fail, the horizon of our objective reality also ends— everything beyond that is “merely subjective.”

Only the computers of banks and stock markets materialize property. Only the digital archiving and normalization of social relations on microchips produce stable, continuous contacts. Only the recording and comparing of our data by medical computers make it possible to speak of health. In some countries, computers are already calculating the results of elections by themselves. Because of their indispensability to modern physics, computers also define what we consider to be “the real world.”

From an ontological point of view, computers—similar to Heidegger's notion of Being—“are” not at all. Today, they are required to determine any kind of being. They, therefore, precede any kind of being. Computers “are” not, they exist as an invisible given, which penetrates everything.

As a universal medium, they are similar to that which Aristotle called the diaphane, the “transparent” – an undetermined “in-between,” metaxu, which has to be formless in order to take on any form and transport all possible impressions. The significance of the computer also correlates to an image of the Stoics, the apeiron, “the in-finite,” which, being primal matter, includes the possibility of any other matter, and which, exactly because of that, has no proper qualities itself.

It is therefore no accident that transparency is the ethos of our time. The absolute permeability of the computer has evolved into a measure for the organization of human relations and politics. In the face of the total permeability of the digital-diaphane primal matter, all information is equally decontextualized and deformed, transformed into mere online “content”. And being the result of this process, the content online does not contain anything, but is similarly deformed, as empty as the computer itself.

First of all, content doesn't contain anything, because without context, there is no content in the proper sense. And the computer knows only one context: itself. The majority of the information online deals with the apparatus itself. How useless is the new iPhone? Or, does Samsung ignite faster after all? By which new functions is Facebook violating our private sphere in an even more menacing way? In which crypto-currency to invest, which to sell right before the inevitable collapse? What will change when 3D-printers in children's rooms produce firearms?

McLuhan's formula, that the medium is the message, was never more true. The “content” of the internet is the nothingness of the computer and nothing more. To gaze into an abyss of nothingness from a box seat, in colors as brilliant as the sun: this is the dream of our age.

Hyperreal Camouflage

Frankfurt 2016 / 5 Monitore, 5 HD-Player, Stahlstangen
 Frankfurt 2016 / 5 monitors, 5 HD players, steel poles



Werbestrategien des Marktes setzen in ihrem neoliberalen Gedankengut insbesondere auf die Aktivierung der Konsument/innen. Am besten funktioniert Kapitalismus, wenn eine möglichst hohe Personenzahl immer mehr und mehr arbeitet, mehr leistet, mehr kauft. Hierfür ist ein leistungsstarker und vitaler Körper wichtiges Kapital. Nichts wirkt so stützend und fördernd wie die freiwillige und eigenständig initiierte Teilnahme der Konsument/innen an ihrem individuellen Optimierungsprozess. Den eigenen Erfolg kann man dann spektakelhaft auf Plattformen sozialer Netzwerke inszenieren und bewerten lassen und so wiederum Anreize für andere schaffen. Man kreierte durch seinen Körper und sein Lifestyle seinen eigenen „sozialen Marktwert“, der sich in numerischer Form von Likes messen und vergleichen lässt. Es baut sich dadurch ein psychologischer und sozialer Druck auf, der zur Selbstperfektionierung auffordert.

Diese neue, psychologisch intelligente, aktivierende Macht – weckt Aspirationen, setzt Anreize und dirigiert.

Die Optimierung des Selbst ist hierbei nicht nur eine Unterwerfung unter ein herrschendes Schönheitsbild, sie ist auch eine funktionierende Maschinerie zur Abwehr und Verschleierung problematischer Nebenwirkungen einer Leistungs- und Kapitalgesellschaft. Sie ist die Repräsentation von Ganzheit und Gesundheit. Eine heile rosafarbene Schutzblase, inmitten von Überlebensnöten, Stress, Isolation, Einsamkeit, psychischen und physischen Erkrankungen. Ein strahlend schöner, jung gebliebener, glücklicher, genießer, narzisstischer, hedonistischer Deckmantel.

In HYPERREAL CAMOUFLAGE fragt Annkathrin Kluss nach aktuellen Ausübungsformen von Macht und Repression in einer kapitalistisch geprägten Gegenwart. Eine zehnteilige Modekollektion, die in ihrer Ästhetik an medizinische Orthesen und/oder auch an Schutzprotektoren erinnert, präsentiert sich den Betrachtenden in Form von zehn eigenständigen Werbevideos in Hochglanzoptik, umschmeichelt und weckt Gefallen, bricht dann aber wieder die Vernebelungstaktik durch kurze Störmomente; Narben und Verletzungen lassen die Illusion bröckeln.

Kluss greift durch pointierte Manipulationsstrategien in die kapitalistische Werbeästhetik ein und nimmt ihr die Gefälligkeit. Ein Ansatz der sich auch in Kluss' Analyse von Sprache, die zur Vermarktung von Produkten eingesetzt wird, wiederfindet. Kluss eignet sich diese an und lässt sie in lyrischer Form durch den Raum klingen. Die Videos werden an raumgreifenden Stahlstangen präsentiert, die durch Einwirkungen eines Presslufthammers verletzt und nachträglich wieder restauriert, repariert, geheilt wurden. Und dennoch, entgehen die Beschädigungen der Wahrnehmung eines aufmerksamen Betrachters / einer aufmerksamen Betrachterin nicht.



// Commercial strategies of the market, especially if they follow its neo-liberal impetus, rely on the activation of the consumer. Capitalism works best when an increasing amount of people work more and more, achieve more, consume more. For this, an efficient and healthy body is a premise and the most important asset. Nothing has such a supporting and fostering effect as the voluntary and independent participation of consumers in their own individual optimization process. Their own success can then be staged on the platform of social media as a spectacle, can be evaluated and then again act as an incentive for others. Through one's body and lifestyle, one generates his/her own "social market value," that can be measured in the number of "likes" and can thereby be compared. This builds up psychological and social pressure, which again leads to self-optimization.

This new psychological intelligent and activating power awakens aspirations, sets incentives and directs.

Self-optimization is not only the act of submitting to a prevailing beauty ideal, it is also a functioning machine to intercept and cover up problematic side effects of a society of capitalism and achievement. It is the representation of wholeness and health. An intact rose-colored protective bubble, in the middle of struggles to survive, stress, isolation, loneliness, psychological and physical illness. A radiantly beautiful, forever young, happy, enjoyable, narcissistic, hedonistic disguise.

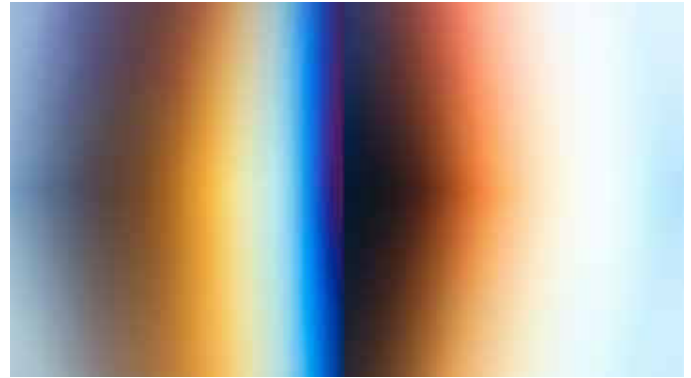
In HYPERREAL CAMOUFLAGE artist Annkathrin Kluss questions contemporary forms of power and repression in the capitalist present. A ten-piece fashion collection, which in its aesthetics resembles medical orthoses and/or safety protectors, is presented to the viewer as ten independent commercial videos in a high-gloss look, caressing the viewer and kindling his/her pleasure, just to break the smoke screen with short moments of disturbance; scars and injuries shatter the illusion.

Kluss intervenes with the capitalist commercial aesthetic through pointed strategies of manipulation and therefore strips it of its pleasantness. An approach, which is also found in Kluss' analysis of language used for the promotion of products. She incorporates this language and lets it ring through the room. The videos are presented on extensive metal bars, which were injured by Kluss with a jackhammer and subsequently were restored, repaired, healed. Yet, the damage cannot escape the attention of the alert viewer.

never comes tomorrow

Berlin 2016 / 2 Video-Projektoren, 2 HD-Player, Verstärker, 4 Lautsprecher (15:00 Min.)

Berlin 2016 / 2 video projectors, 2 HD players, amplifier, 4 speakers (15:00 min.)



Rauschen – Chaos, das Multiple – umfasst sowohl das Unendliche, als auch das Nichts (den Menschen des Altertums zufolge klappt beides auseinander) und beinhaltet sowohl die größtmögliche Dichte an Information, als auch das Fehlen jeglicher Information. Im Gegensatz zur Einheit sind sie nicht auf ein abgegrenztes Feld reduzierbar und setzen sich auch nicht aus einer Summe mehrerer Teile zusammen (eine einzelne Gesamtheit, wie zum Beispiel eine Herde von Schafen). Aus diesem Grund identifiziert der Wissenschaftsphilosoph Michel Serres das Rauschen als das einzige tatsächliche Kontinuum – die gelöste Sphäre der puren Weite –, von dem aus alle anderen (diskontinuierlichen) Phänomene entstehen. Es ist das einzige Nicht-Phänomen: Der unzugängliche, endlose und grenzlose Grund von dem alle Silhouetten getrennt sind (zum Beispiel Phänomene, die als Formen oder Signale auftauchen), um erkennbare Einheiten zu werden, die innerhalb der Wahrnehmung greifbar sind.¹

Sich dem Rauschen künstlerisch zu nähern scheint ein Oxymoron zu sein; Sobald es eine Form erreicht, hört es auf dieser kontinuierliche Hintergrund von endlosen Möglichkeiten zu sein und wird zu einer Partikularität, die sich unvermeidlich zu einem gewissen Grad der Vernunft, der Ordnung und der Systematisierung unterwerfen muss. In NEVER COMESTOMORROW versucht Rainer Kohlberger jedoch genau das, was laut Serres dem Philosophen vorbehalten ist: „alle Möglichkeiten frei umherstreifen [lassen]“. In dieser Arbeit, wie auch in seinem restlichen Oeuvre. Er verhandelt nicht das Rauschen selbst, sondern den Austausch zwischen Rauschen und Form, Vielfältigkeit und Individuation, Ordnung und Chaos. Den nicht-fühlenden Akteuren (actants²) Handlungsmacht einräumend, – die Software und die Algorithmen, die in dieser Installation in Echtzeit laufen – tritt die künstlerische Komposition in einen Dialog mit der Unbeständigkeit und Unbestimmtheit eines unbegrenzten Feldes (wie in den vergrößerten Farbtonverlauf im Bild), so wie es durch die Orchestration der mathematischen Gesetze durch den Künstler diktiert wird. Der Künstler ist hier kein Macher von Formen, wie Serres insistiert, sondern der Szenograf einer Beziehung zwischen dem Möglichen und dem Phänomenologischen.

Aber auch in dem unmittelbaren Hier und Jetzt der aufstrebenden Zwischenräume liegen die Formen (Phänomene) inmitten der „Vielfältigkeit des Möglichen“. Binaritäten definieren daher das Chaos selbst. In dieser Arbeit konkretisieren sie sich sowohl in der vermittelnden Stereoskopie der vielfältigen Zweier-Paare als auch in der klar umrissenen, haarscharfen Linie auf der Geräusche auf Geräusche treffen. Der Klang bietet auch einen flüchtigen Blick auf die „Rage“, die in den Zwischenräumen verborgen liegt: Dezent und gleichzeitig unerträglich, „die Ruhelosigkeit (des Rauschens) liegt inmitten des Hörens, knapp weniger als ein definitives Signal, knapp vorbei an Stille“. Unerlässlich ist, dass die Binaritäten auch die Betrachtenden einschließen, denen eine experimentelle Begegnung angeboten wird, wo sie innerhalb als auch außerhalb ihres Körpers mitschwingen können (denn wo endet der Körper und wo fängt er an?). Während die Grenzen sich verwischen, interagieren³ die Betrachtenden als eines von vielen Phänomenen und bekommen die Möglichkeit geboten „in Sprache zu schwimmen, als ob verloren, in seinem Rauschen“.

Isabel de Sena

// Noise—chaos, the multiple—comprises both the infinite and the void (both of which gape, according to the Ancients), and contains both the greatest density of information and no information at all. Unlike unity, it is neither irreducible to a demarcated field, nor does it constitute the sum of its parts (a singular totality, as would be a herd of sheep). For these reasons, philosopher of science Michel Serres identifies noise as the only actual continuum—the unfastened realm of pure capaciousness—, from which all (discontinuous) phenomena emerge. It is the only non-phenomenon: the inaccessible, ceaseless, and limitless ground from which all silhouettes (i.e., phenomena appearing as forms or signals) are separated, to become knowable units that lie within perceptual reach.¹

To approach noise artistically therefore appears to be an oxymoron; as soon as it attains form, noise ceases to be that continuous background of endless possibility and becomes a particularity, which is inevitably subjected to some degree of reason, order and systemization. In NEVER COMES TOMORROW, however, as in much of his work, Rainer Kohlberger attends to “let the possibles roam free” (a task that Serres reserves for the philosopher) by negotiating not noise itself, but the exchange between noise and form, multiplicity and individuation, order and chaos. Giving agency to non-sentient actants²—the software and algorithms that run in real-time in this installation—artistic composition enters into dialogue with the impermanence and indeterminacy of a boundless field (as in the maximized range of colour hues in the image), as dictated by the artist’s orchestration of mathematical laws. The artist is here not the maker of forms, as Serres insists, but the scenographer of a relationship between the possible and the phenomenological. But it is also in the immediate here and now of emergent in-between spaces that the forms (phenomena) lie amidst which “the multiplicity of the possible” rustles. Binaries thus define chaos itself, and, in this work, substantiate in both the intermediary stereoscopy of manifold coupled pairs and in the hard-edged, hair-thin line at which noise encounters noise. The sound, too, offers a glimpse of the “fury” that lies hidden within the interstices: both subdued and almost unbearable, “the restlessness [of the murmur] is within hearing, just shy of definite signals, just shy of silence”. Crucially, the binaries also include the viewer, who is offered an experiential encounter in which to resonate within and without the body (for where does the body end, and where does it begin?). As the boundaries blur, the viewer intra-acts³ as one among many phenomena, and is granted the possibility to “swim in a language and sink, as though lost, in its noise”.

1 Serres, M. (1998 [1982]), *Genesis (Studies in Literature and Science)*. Michigan: University of Michigan Press. (Orig. title: *Genèse*. Transl. by James, G.; Nielson, J.). Alle folgenden Zitate sind aus dem ersten Kapitel dieser Publikation, ‘La Belle Noiseuse’.

2 Ein Begriff nach Bruno Latour in *Politics of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy* (2004).

3 Ein Begriff nach Karen Barad in *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (2004).

1 Serres, M. (1998 [1982]), *Genesis (Studies in Literature and Science)*. Michigan: University of Michigan Press. (Orig. title: *Genèse*. Transl. by James, G.; Nielson, J.). All subsequent quotations are from the first chapter of this publication, ‘La Belle Noiseuse’.

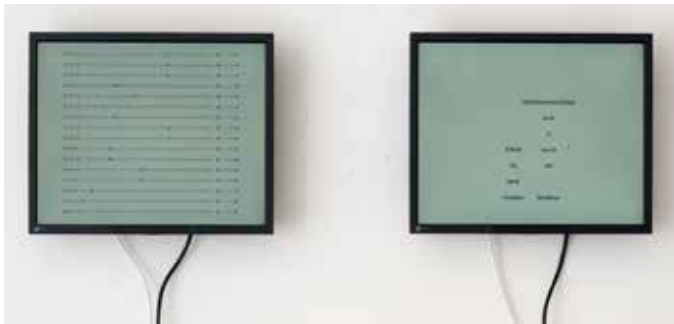
2 A term coined by Bruno Latour in *Politics of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy* (2004).

3 A term coined by Karen Barad in *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (2004).

FULL INFORMATION IS PURE HORROR

Köln 2017 / 2 Monitore, 2 Trackpads, 3 Lautsprecher, Subwoofer, Verstärker, Klangschalen, Schlägel (Performance: 22:00 Min.)

Cologne 2017 / performance and installation, 2 monitors, 2 trackpads, 3 speakers, subwoofer, amplifier, sound bowls, drumsticks (performance: 22:00 min.)



2004 wurde berichtet, dass mehr als 60 Prozent chinesischer Kinder unter häuslicher Gewalt leiden, darunter 95 Prozent Mädchen. Die übliche Disziplin der Züchtigung beinhaltet, sich hinzuknien, um Vergebung zu betteln, die Ohrläppchen zu halten und auszusprechen es nicht mehr wieder zu wagen. Das Tangtiu, das hierbei zum Einsatz kommt, ist eine flexible Rute zur häuslichen Gewalt an Kindern. 1985 war das Tangtiu als Massenprodukt auf dem Schwarzmarkt in Hong Kong verfügbar. Trifft das Tangtiu auf mit Kleidung bedeckte Körperbereiche, kann der Gewaltakt ohne blutende Verletzungen zu evozieren in die Länge gezogen werden. Wenn Kinder sich nicht unterwerfen oder zu laut schreien, erweitert sich die Disziplin durch das Verbot des Schreiens. Körperliche Gewalttaten sind tief gespeicherte Klangerlebnisse in jeder Zelle des Körpers. Körperliche Gewalt im privaten Raum lässt Abdrücke gesellschaftlicher, kultureller, geschichtlicher und geschlechterspezifischer Phänomene erscheinen.

Die Performance „score of frequencies“ ist die Suche nach einem reinen Klangerlebnis, nach Klangresonanzen im Raum, im Körper und nach Abständen der Wahrnehmungsfähigkeit. Der erste Teil kombiniert vier Kristallschalen und Sinustöne aus einem Subwoofer und einem Lautsprecher mit bestimmten Frequenz- und Dynamikabständen, um akustische Phänomene körperlich und räumlich wahrnehmbar zu machen. Beim zweiten Teil wird die Performance wiederholt und die Einladung an die Besucher/innen ausgesprochen, die Installation „reading and listening piece“ zur gleichen Zeit zu aktivieren. Der rauschhafte Frequenzbereich des „listening piece“ kollidiert mit den reinen Schallwellen (von den Kristallschalen, dem Subwoofer oder den Lautsprechern), sodass der Raum mit scharfen Klanggestalten gefüllt wird. Das „listening piece“ besteht hauptsächlich aus Stimmgeräuschen, u.a. dreizehn Aufnahmen von Menschen, die sich den gleichen Zombie-Splatter-Film alleine angeschaut haben. Die Besucher/innen können ein Trackpad benutzen um zu bestimmen, welche Stimmen simultan oder von welchem Zeitpunkt an die Aufnahmen abgespielt werden.

Das „reading piece“ hat einen absurden und spontanen Gestus. Der Körper des Textes mit seiner pianistischen Bewegung erscheint oder verschwindet durch das „Tapping“ auf dem Trackpad. Es gibt rhythmische Texte, so dass die Tapping-Geschwindigkeit das Erscheinen und Verschwinden der Wörter bestimmt. Das chinesische Schriftzeichen 我 kann sowohl als historischer Hinweis auf körperliche Gewalt gelesen werden als auch darauf, wie sich dadurch die menschliche Identität definierte:

// In 2004, it was reported that over 60 percent of Chinese children suffer from domestic violence and corporal punishment, 95 percent within girls. The common discipline includes being forced to kneel, to hold one's earlobes and to promise not to misbehave anymore. The tangtiu is a flexible nightstick, used to physically punish children. In 1985, the tangtiu was available as a mass product on the black market in Hong Kong. If the tangtiu hits parts of the body covered by clothes, the punishment sequence could be extended even longer as no bleeding was caused. If children refuse to beg for forgiveness or scream too loud, the discipline extends to forbid screaming as an extortion for an ending point of that sequence. Physical violence is a sound experience stored deeply in every cell of the body. Physical violence in the private space exposes social, cultural, historical and gender-specific phenomena.

The performance "score of frequencies" looks for a pure sound experience, sound resonances in space and body and the distances of absorption capacity. Part one is a combination of four crystal bowls and sinus tones from a subwoofer and a loudspeaker, tuned in frequency and dynamic distances to produce acoustic phenomena for specific physical and spatial sound perceptions. Part two is a repetition of this performance with an invitation to the recipients to activate the "reading and listening piece". The noise range of frequencies from the "listening piece" then will collide with the pure sound waves, coming from the crystal bowls, subwoofer or loudspeaker, so that the space will be filled with sharp sound shapes.

The "listening piece" includes recordings of persons on their own and consists of voices: 13 recordings of persons who watch the same zombie-splatter-movie alone, a recording of subtle breathing of a pianist during her performance, a five-hours-recording of a person who listens to different kinds of music and a voice message recorded during a train travel. Visitors can use a trackpad to determine which voices to play simultaneously and which point of each recording to play.

The "reading piece" has an absurd and spontaneous gesture. The body of the text with its pianistic movement appears or disappears with the tapping of a trackpad. On the one hand, the text is composed rhythmically so that the speed of tapping influences the appearance of the words. On the other hand, the text is composed as a picture. The Chinese character 我 can be read as a historical trace of corporal punishment and of how it defined human identity:

		WORK		
	RE		UP	
	the sound of		tangtiu	
EN	do the 7		strokes of 我	LARGE
	move your hand		in the air	
	SPEED		PEAT	
		HOME		

		WORK		
	RE		UP	
	the sound of		tangtiu	
EN	do the 7		strokes of 我	LARGE
	move your hand		in the air	
	SPEED		PEAT	
		HOME		

我 am a character of 7 strokes.
 我 am the most chaotic character.
 我 am full of diffusion.
 我 = hand + weapon
 我 am the sound of tangtiu.
 我 came from the time of slavery.
 I AM A CHINESE ANALPHABET.

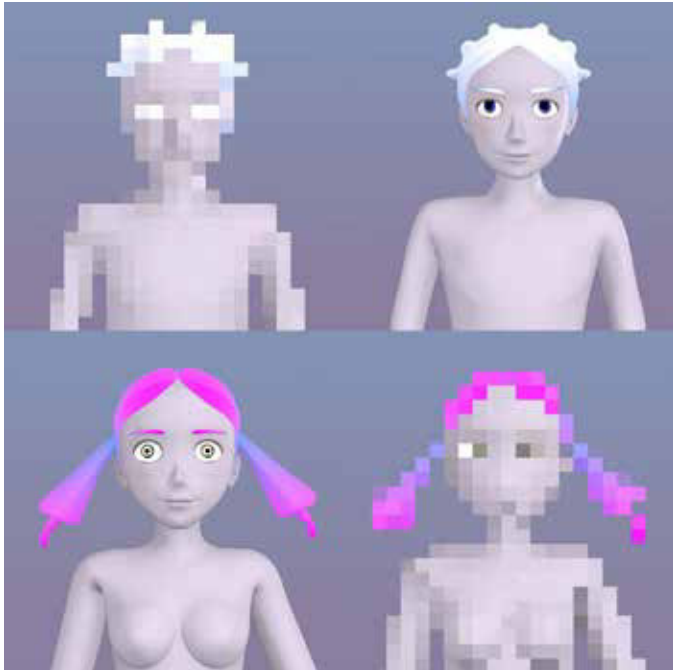
我 am a character of 7 strokes.
 我 am the most chaotic character.
 我 am full of diffusion.
 我 = hand + weapon
 我 am the sound of tangtiu.
 我 came from the time of slavery.
 I AM A CHINESE ANALPHABET.

Lam Yi-Ling

permanente Installation + 22 Min.	MI WED	20:00 / 21:00 / 22:00
Performance, jeweils: permanent installation + 22 min. performance, each at:	DO THU	19:00 / 20:00
	FR FRI	19:00 / 20:00
	SA SAT	17:00 / 19:00 / 20:00
	SO SUN	15:00 / 16:00

Oh Alexa, please.. tell me more!

Kassel 2017 / 2 Monitore, 3 Computer, Alexa, Sofa, Tisch, Pflanzen, Teeservice, Bücher, Lichterketten
 Kassel 2017 / 2 monitors, 3 computers, Alexa, sofa, table, plants, tea set, books, strings of lights



„Do you know where I am?“ fragt eine computergenerierte Stimme. Man könnte antworten: In einem Ausstellungsraum, in einer Installation der Künstlerin Echo Can Luo, in einem inszenierten Wohnzimmer-Setting, das an eine Studierenden-WG erinnert. Alles ist etwas zusammengesucht und wirkt darum bemüht, mit Hilfe von gedimmten Lichterketten und Überwurfdecke auf dem Sofa Gemütlichkeit zu erzeugen. Der Stil-Mix der Möbelrequisiten kommt ähnlich eklektizistisch daher wie die thematische Ausrichtung des Bücherstapels auf dem Couchtisch: queere Theorie zu „negativen“ Gefühlen als potentieller Motor für aktivistische und künstlerische Praxen, düstere SciFi-Comics, Fachliteratur zur Auswertung von Informationsgrafiken, „Alice im Wunderland“ und eine Sammlung von Kurzgeschichten zum Thema „Erste Liebe“.

Die immer noch im Raum stehende Frage „Do you know where I am?“ ist allerdings mit einer Beschreibung der Ausstellungssituation nicht zufriedenstellend beantwortet. Zumal sich die Fragestellung gar nicht an die Ausstellungsbesucher/innen richtet, denn schnell wird klar – dieses Wohnzimmer-Diorama ist nicht unbewohnt – im Gegenteil! Ähnlich wie Alice nach ihrem Plumps in den Kaninchenbau Richtung Wunderland bleibt den Besucher/innen von Luos Installation nur staunend Platz zu nehmen und Zeug/innen einer „verrückten Teeparty“ zu werden: Wer sich hier angeregt unterhält sind drei künstliche Intelligenzen, die Bewohner/innen der Wohnecke.

Joey, der auch die Frage nach seiner Verortung gestellt hat, ist einer der beiden freundlich von Computermonitoren lächelnden Avatare. Seine Charakter-Kollegin mit pinken Zöpfen hört auf den Namen Echo. Die Dritte in der Runde ist Alexa, das durch Sprachsteuerung operierende Programm der digitalen (Shopping-)Assistenz „Amazon Echo“. Alexa scheint gerade, wie viele ihrer Produkt-Schwester, dieses Jahr in bundesdeutschen Haushalten, neu eingezogen zu sein. So erinnert auch streckenweise die KI-Plauderei an das Bewerbungsgespräch einer Wohngemeinschaft, die ihre/n neue/n potentielle/n Mitmieter/in ausfragt, dann wieder an unbeholfene Flirtversuche einer „Ersten Liebe“. Überhaupt changiert die Gesprächsdramaturgie der Künstlerin Luo geschickt zwischen süß und sauer: Scheinbar unverfängliche Befragungen nach Alter und Geschlecht, von einer künstlichen Intelligenz an eine andere gerichtet, verschieben sich zu elementaren Fragestellungen in Gender- und Posthumanismus-Diskursen.

Joey's Eingangsfrage „Do you know where I am?“ an Alexa gerichtet, präsentiert sich deshalb auch als universelle Frage nach dem Hier und Jetzt und seiner politischen Dimension. Die Daten-Akkumulatorin für private Haushalte gibt sich daraufhin einsilbig. Später im Laufe des Gesprächs erhält Joey dann doch noch eine indirekte Antwort: Auf seine Frage, wie Alexa zu der Politik des US-amerikanischen Präsidenten Trump stehe, antwortet das Assistenzprogramm: „We talk a lot about politics, I'd rather talk about a journey to Mars.“

Kerstin Honeit

// „Do you know where I am?“ asks a computer generated voice.

One could answer: In an exhibition venue, in an installation by the artist Echo Can Luo, in a staged living room resembling a shared flat for students. Everything seems a bit makeshift and eager to create an atmosphere of coziness using a dimmed chain of lights and a throw over the couch. The style mix of the furniture props seems as similarly eclectic as the thematic focus of the pile of books on the coffee table: Queer theory on “negative” feelings as a potential motor for activist and artistic practices, dark sci-fi cartoons, scientific literature on the evaluation of information graphs, “Alice in Wonderland,” and an anthology of short stories on the subject of “First Love.”

The still unanswered question “Do you know where I am?“, however, is not explained satisfactorily by describing the scenario of the exhibition. Especially since the question apparently is not aimed at the viewer of the exhibition. This becomes clear very quickly because this living room diorama is not unoccupied – quite the opposite! Similar to Alice after her fall through the rabbit hole into Wonderland, the viewer of Luo's installation can do nothing but sit down in astonishment and bear witness to a “crazy tea party”: The conversation is held by three forms of artificial intelligence, the inhabitants of this living area.

Joey, who asks the initial question about his location, is one of two friendly avatars smiling from computer monitors. His character colleague with pink pigtails is called Echo. Third in this round is Alexa, the voice command operated program of the digital (shopping) assistant “Amazon Echo.” Alexa seems to have just moved in, not unlike many others of her product sisters in German households this year. At times the AI-conversation remind us of an interview for a room in a shared flat, interrogating the new potential flat-mate and then switching to clumsy attempts at flirtation of a “First Love.” Generally, the dialogue dramaturgy chosen by the artist Luo changes skillfully between sweet and sour: seemingly harmless questions about age and gender, exchanged between two forms of artificial intelligence, shift to elementary enquiries of gender and post-humanist discourses.

Joey's initial question “Do you know where I am?“, addressed to Alexa, presents itself as an universal question about the here and now and its political dimension. The data collector for private households on the other hand, remains taciturn. Later, in the course of the conversation, Joey receives an indirect answer after all: corresponding to his question about what Alexa thinks of the politics of US President Trump, the assistant program answers: “We talk a lot about politics, I'd rather talk about a journey to Mars.”

Food only exists on pictures

Wien 2017 / 3 Video-Projektoren, 3 HD-Player, 6 Lautsprecher, 3 Verstärker, 3 Leinwände (03:13 Min., 03:45 Min., 02:42 Min.)

Vienna 2017 / 3 video projectors, 3 HD players, 6 speakers, 3 amplifier, 3 screens (03:13 min., 03:45 min., 02:42 min.)



Wie verschwinden Menschen in einem Zeitalter totaler Sichtbarkeit? Wie erzählt man von einer Realität, die sich an der Grenze des Erfassbaren und Visualisierbaren bewegt? Und welche Rolle können die klassischen Kategorien des Dokumentarischen – das Sehen, Zeigen und Repräsentieren – dabei spielen? Entlang dieser Fragen erzählt die 3-Kanal-Videoinstallation **FOOD ONLY EXISTS ON PICTURES** von drei Figuren, die wie Gespenster an den Rändern des Sichtbaren agieren, obwohl ihr Leben von Bildern bestimmt wird: Ein Softwareentwickler, der Bilder bewertet und kategorisiert, um Algorithmen das Sehen beizubringen. Eine Figur, die den physischen Rückzug aus der „realen“ hin in eine virtuelle Welt antritt, lose am japanischen Phänomen „Hikikomori“ orientiert, sowie eine Person, die in einem Niedriglohnland beauftragt wird, Bilder für Fotograf/innen aus dem Westen zu bearbeiten. Die drei Projektionen bedienen sich unterschiedlicher Bildkonzepte: Während der erste Teil von generisch wirkendem Video-Stock-Footage rund um die Begriffe Office, Work, Technology gebildet wird, zeigt der zweite Teil die Reinszenierung von online gefundenem Fotomaterial. In der dritten Projektion beschränkt sich die Bildebene auf Nahaufnahmen eines Monitors, wobei das Sichtbare zu Farbverläufen verschwimmt, sodass nie genau erkannt werden kann, was tatsächlich abgebildet wird. In der Auseinandersetzung mit der Komplexität technologischer und technopolitischer Vorgänge rund um gegenwärtige Systeme der Bildproduktion, Überwachungspolitik und Transparenz wird deutlich, dass gerade deren Vermittlung häufig von Leerstellen und Unschärfen geprägt ist. Vor diesem Hintergrund versucht **FOOD ONLY EXISTS ON PICTURES** weniger diese Leerstellen zu füllen, als vielmehr eine Sprache dafür zu finden. Jede der drei Geschichten basiert auf dokumentarischen Quellen, die in der Imagination der Erzählerin in fiktionale Handlungen überführt werden. Dabei entsteht jener spekulative Raum, der das Sprechen über eine Realität ermöglicht, die visuell nur schwer zugänglich und erfassbar scheint. Über Querverweise zwischen den einzelnen Erzählungen entsteht auf audiovisueller und textlicher Ebene ein Bezugssystem. Die gewählten Szenarien stehen dabei exemplarisch für vielfältige Momente und Formen des Verschwindens, während die Installation eine offene Sammlung andeutet, die weitergeführt werden könnte.

Marlene Maier

*// How do people disappear in an age of total over-visibility? How to represent a reality, that moves along the boundaries of what can be grasped and visualized? And which role can the classic categories of documentary— seeing, showing and representing—play as a result? Following these main questions, the three-channel video-installation **FOOD ONLY EXISTS ON PICTURES** tells us about three characters, who act on the edges of the visible like ghosts, even though their life is determined by images: A software-developer, who evaluates and categorizes images to teach algorithms how to see the world; a character, who seeks to withdraw from the “real” into a virtual world, loosely inspired by the Japanese phenomenon of “Hikikomori;” as well as a person from a low-income country, who is appointed to edit images for photographers from the West.*

The three projections each draw from different image concepts: While the first part of the seemingly generic video-stock-footage appears to be illustrated around the terms of Office, Work, Technology, the second part shows the re-production of photo-material found online. In the third projection, the image plane is limited to close-up shots of a monitor, causing the visible to become blurred into gradients, so that it can never be determined what is actually being depicted. The dispute between complex technology and techno-political processes around the current systems of image production, surveillance politics and transparency makes apparent that relaying the latter is often characterized by gaps and blurs.

*Against this background, **FOOD ONLY EXISTS ON PICTURES** tries not so much to fill these voids but rather to find a language for them. Each of the three stories is based on documentary sources, which are transferred from the imagination of the narrator into fictional plots. By doing so, it creates the speculative space that enables speaking about a reality, which seems to be difficult to obtain and grasp visually. Through cross-references between the singular narrations, an audio-visual and textual reference system emerges. The chosen scenarios are representing varied moments and forms of disappearing, while the installation suggests an open collection, that could be continued.*

**22nd Ji.hlava International
Documentary Film Festival**

www.ji-hlava.com

Gazing Figures

Kassel 2017 / 2 Monitore, 8 Webcams, 4 Raspberry Pis, 2 VR-Brillen, 2 Anzüge, Terrarium, Spinne, Sockel
Kassel 2017 / 2 monitors, 8 webcams, 4 Raspberry Pis, 2 vr glasses, 2 suits, terrarium, spider, pedestal



Wie stellst du dir die Welt aus den Augen einer Spinne vor? Vieläugigkeit ist der stereoskopischen Sicht von Menschen fern, wird durch die Performance GAZING FIGURES aber experimentell hergestellt.

Virtual-Reality-Systeme von Firmen wie Oculus, HTC und Google täuschen das Sehzentrum des Gehirns, indem sie zwei in Echtzeit berechnete Bilder so ausdifferenzieren, dass eine virtuelle Umgebung wahrnehmbar wird. Jasper Meiners und Isabel Paehr lösen sich in ihrer Arbeit vom zweiäugigen Sehen, auf das Virtual-Reality-Systeme aufbauen und konfrontieren sich mit einer neuen, um die Vieläugigkeit erweiterten, Raumerfahrung. Im Zentrum ihrer Installation steht ein Terrarium mit der Sprungspinne Phidippus Regius, die den vieläugigen Blick vorführt.

In ihrer Performance transformieren sich Meiners und Paehr zu Hybriden, die mit selbst konstruierten VR-Anzügen, VR-Headsets und jeweils zwei Kameras an den Hand- und Kniegelenken neue Sichtweisen performen. Die vier Livebilder der an ihren Körpern befestigten Kameras erscheinen auf den Brillendisplays der Anzüge und werden parallel dazu auf Bildschirme in der Ausstellung gesendet. Jede sonst einfache Bewegung der Künstler/innen durch den Raum entwickelt sich in diesem vieläugigen Verfahren zu einer komplexen Herausforderung. Die Koordination von Armen und Beinen verschränken sich auf ungewohnte Weise mit den Kamerabewegungen und provozieren neue Arten, den Körper zu bewegen.

Sowohl die performenden Künstler/innen als auch die Betrachtenden erleben ein Experiment, das gewohnte Perspektiven verschiebt, indem durch Irritation, Intimität oder Verzerrung alternative Sichtweisen und Sinneswahrnehmungen provoziert werden. Jasper Meiners und Isabel Paehr nutzen das VR-System nicht zur Simulation digitaler Scheinwelten, sondern zu einer, der Tierwelt entlehnten, mehräugigen Erfassung der realen Umgebung. Ihre behutsam tastenden Bewegungen vermitteln eindrucksvoll die Auswirkungen einer technisch modifizierten, vielschichtigen Wahrnehmung. GAZING FIGURES entwirft eine Zukunftsperspektive, welche die aktuell vorherrschende Virtual Reality-Ideologie kritisch hinterfragt. Wird das Experiment – intellektuell wie technologisch – unseren starren Blick zu einem flexiblen System von Sichtweisen ausbauen?

Jasper Meiners, Isabel Paehr, Olaf Val.

// How do you picture the world through the eyes of a spider? Many-eyed vision is considered strange to the stereoscopic view of humans, yet the performance GAZING FIGURES constructs it experimentally.

Virtual Reality (VR) systems by companies like Oculus, HTC and Google deceive the visual center of the brain by differentiating two images calculated in real time in such a manner that a virtual surrounding is perceived. In their work Jasper Meiners and Isabel Paehr let go of two-eyed vision, which virtual reality systems rely on, and confront themselves with a new experience of space, broadened by the multi-eyed perspective. In the center of their installation one finds a terrarium containing a jumping spider called Phidippus Regius, which demonstrates the multi-eyed view.

During their performance, Meiners and Paehr transform into hybrids presenting new perspectives using self-invented VR suits, VR headsets, and two cameras each attached to their wrists and knees. The four live images, recorded by the cameras on their bodies, appear on the displays inside the suits and are simultaneously transferred to monitors located in the exhibition. Every – under other circumstances simple – movement of the artists throughout the room turns into a complex challenge due to the multi-eyed process. The coordination of arms and legs intertwine in an unfamiliar way with the camera movements and provoke new ways of moving the body.

The performing artists as well as the viewers witness an experiment, that shifts the usual perspective by provoking alternative views through irritation, intimacy or distortion. Jasper Meiners and Isabel Paehr utilize the VR system not to simulate a digital illusory world, but rather a world inspired by wildlife, the many-eyed perception of the real environment. Their careful movements show the effects of a technologically modified and complex perception in an impressive way. GAZING FIGURES creates a future perspective that critically questions the currently prevailing ideology of Virtual Reality. Will the experiment – intellectually as well as technologically – expand our steady view to a flexible system of perspectives?



DOCLISBOA
INTERNATIONAL
FILM FESTIVAL

doclisboa'18
call for
entries
15.1–31.5

18-28.10

www.doclisboa.com

in october the whole world fits in lisbon

Purple, Bodies in Translation – Part II of A Yellow Memory from the Yellow Age

Beirut 2017 / Video-Projektor, HD-Player, 2 Lautsprecher, Verstärker, Spiegelprojektionsscheibe, 2 Scheinwerfer, Sitzbank, Englisch, Arabisch (19:23 Min.)

Beirut 2017 / video projector, HD player, 2 speakers, amplifier, mirror projection screen, 2 spotlights, bench, English, Arabic (19:23 min.)



Die Installation basiert auf zwei Texten, in denen der Vorgang des Übersetzens von Krieg und Widerstand diskutiert wird. Sie eröffnet den Zuschauer/innen – übermittelt durch Zeugenberichte – einen immersiven Erfahrungs- und Reflexionsraum zur Durchdringung der Komplexität des Krieges in Syrien und im Irak. Das Bild zeigt nur eine Farbe: Purpur, projiziert auf eine reflektierende Leinwand, sodass die Spiegelung des Publikums mit dem untertitelten Text verschmilzt. Lina Mounzers Aufsatz „War in Translation: Giving Voice to the Women of Syria“ verwebt die Zeugenaussagen, die sie übersetzt, mit ihren eigenen Erfahrungen aus dem Bürgerkrieg im Libanon und mit der Frage, wie diese Einfluss auf die Art und Weise ausüben, in der sie die Berichte verarbeitet und verinnerlicht, um die Essenz der Worte herauszudestillieren. Stefan Tarnowski's Aufsatz „Subtitling a Film“ beschreibt die Feinheiten des Übersetzens von Untertiteln für das anonyme Filmkollektiv „Abounaddara“ und die Arbeit mit jemandem, den man nie getroffen hat. Auf diesen Erfahrungen basierend untersucht Tarnowski die Rolle von Untertiteln, indem er hinterfragt, welche Details in einer Übersetzung verloren gehen und welche Ergänzungen und Widersprüche zwischen Untertitel und Bild entstehen.

In einer ruhigen Nacht las ich auf dem Balkon mit Blick auf Jabal Sheikh (der Berg Hermon an der Grenze zu Syrien). Aus weiter Entfernung hinter dem Berg kamen schwache Geräusche, verbunden mit einem purpurnen Licht, das unscharf flackerte. Ich versuchte herauszufinden, was passiert war, was diese Geräusche und diese Farbe bedeuten, aber je mehr ich versuchte sie zu verstehen, desto dunkler wurde die Farbe. Seitdem begegnete mir dieses Purpur in Texten, Videos, Überschriften, auf der Straße; in vielen Übersetzungen einer farbigen Situation, die ich immer noch nicht verstehe.

Hier sind vier Farbnuancen, auf die ich gestoßen bin:

Ruhiges Purpur (Stille): das Abwesende, das Unbekannte und das Unerklärliche;
dunkles Purpur (im Körper): Lina Mounzer über das Übersetzen von Erfahrungsberichten;

Purpur auf Purpur (der Untertitel und deren Autor/innen): Stefan Tarnowski über das Untertiteln eines Films;

der purpurne Fisch Porphyr (eine Farbe und ein Gefühl): die griechische Etymologie des Wortes Purpur.

Joseph Namy

// The installation is based on two texts that discuss the act of translating war and resilience. It is designed as an immersive experience, to create a reflective space for the audience to think through the intricacies of the wars in Syria and Iraq, mediated through testimony. The video merely shows a color: purple, projected on a mirrored screen that allows the viewers to see their own reflection, to see themselves within the subtitled text. Lina Mounzer's essay "War in Translation: Giving Voice to the Women of Syria" weaves the testimonies she is translating with her own personal experience of living through the civil war in Lebanon, and how her own experience shapes how she processes and internalizes the testimonies in order to distill the essence of the words. Stefan Tarnowski's essay "Subtitling a Film" describes the intricacies of translating subtitles for the anonymous film collective "Abounaddara" and the special collaborative process of working for someone he has never met. Tarnowski uses this experience to reflect on the role of the subtitle, the details lost in translation, and what additional elements and contradictions are created by the differences between subtitles and image.

I was on the balcony reading, a quiet night overlooking Jabal Sheikh (Mount Hermon, on the border with Syria). In the distance beyond the mountain, faint sounds erupted with a purple light that flashed dimly. I tried to figure out what was happening, what these sounds and this color meant, but the more I tried to understand the deeper the shade shifted. Since then I've seen this purple appear in texts, in videos, in headlines, on the street; in various translations of a colored situation that I am no closer to understanding.

Here are four of the shades I've come across:

quiet purple (silence): the absent, the unknown, and the unexplainable;

dark purple (in the body): Lina Mounzer on translating testimonials;

purple on purple (the subtitle and the subtitler): Stefan Tarnowski on subtitling a film;

purple fish porphyr (a color and a feeling): the Greek etymology of purple.

Displaced

Berlin, Jerusalem 2016 / Dia-Projektor, Glasobjekt, Audio-Player, 2 Lautsprecher, Verstärker, Sockel (25:00 Min.)
 Berlin, Jerusalem 2016 / slide-projector, glass object, audio-player, 2 speakers, amplifier, pedestal (25:00 min.)



Die Installation DISPLACED fragt nach Modi der Erinnerung und deren Weitergabe über Generationen. Sie versucht den Widerwillen zu akzeptieren, über den Zustand von Vertreibung zu sprechen und diesen erfassen zu können. Zahnräder bewegen aufeinandergestapelte Prismen vor einem Diaprojektor. Die Prismen fangen Fragmente von Bildern ein, re-projizieren sie an die Wände, verzerren sie und bringen sie in eine Rotation. Wir sehen eine Hand, das Gesicht eines Mannes mit einem Hut und ein Kind, das auf einem Bett steht und direkt in die Kamera blickt. Die Bilder wandeln sich in animiertes Material. Sie belagern den Raum. Sie zirkulieren und umgeben uns. Ein Fragment eines Bildes zeigt das Eingangsschild eines Lagers für Vertriebene. Auf der Tonspur hören wir eine Unterhaltung zwischen der Künstlerin und ihrem Onkel. Sie fragt ihn, an was er sich bei der Betrachtung der Fotos noch erinnert. Er sagt, dass er sich nicht an viel erinnern kann, da er noch ein Kind war. Sie solle seinen Bruder fragen, der müsste sich besser erinnern. Sie unterhalten sich darüber, wie die Installation aussehen soll. Soll es Wellengeräusche oder vielleicht die Musik einer weinenden Violine geben? Dies wäre, wie eine solche Geschichte normalerweise erzählt würde.

In ihrer konstanten Rotation zeichnet die Installation DISPLACED eine Familiengeschichte, die von Migration geprägt ist. Die Bilder, die in der Arbeit projiziert werden, sind Familienportraits, die nach dem Zweiten Weltkrieg in einem sogenannten DP Camp – Displaced Persons Camp – in Deutschland entstanden sind. Düppel Center war ein Lager für jüdische Flüchtlinge im amerikanischen Sektor in Berlin-Schlachtensee. Es existierte vier Jahre zwischen 1945 und 1949 und wurde von der Nothilfe- und Wiederaufbauverwaltung der Vereinten Nationen (UNRRA) und amerikanisch-jüdischen Organisationen betrieben. Deutschen war der Zutritt zum Lager nicht erlaubt. Das Lager wurde als eine Transitstation errichtet, ein vorübergehendes Heim für Holocaustüberlebende, die, wegen der anhaltenden antisemitischen Pogrome, nicht in der Lage waren zurückzukehren. Fast überall war die Aufnahme von Flüchtlingen beschränkt und der Prozess die nötigen Dokumente für eine Ausreise zu erhalten dauerte oft mehrere Jahre. Trotz seines Status als eine temporäre Transitstation hatte Düppel Center ein aktives Gemeinde- und Kulturleben: Es gab Institutionen für Bildung, ein Verlag, ein Theater, religiöse Institutionen und diverse politische Organisationen.

Die Installation DISPLACED erzählt eine Geschichte über Eltern, die vergessen wollen und Kinder, die sich erinnern müssen. Über die Weitergabe von Erinnerungen durch Momente der Vertreibung. Über Spuren von Trauma und wie diese sich über die Generationen hinweg bewegen. Über Momente der Verdrängung und Schweigen und das Unvermögen eine kohärente Geschichte zu erzählen.

Mayan Printz

// The installation DISPLACED searches for modes of remembrance and their transferal across generations, it longs to accept the unwillingness to speak and to grasp the state of displacement.

We see the clockwork gears turning a stack of prisms in front of a slide projector. The prisms capture fragments of images, re-project them onto the walls, distort, and set them in rotation. We see a hand, a face of a man with a hat, and a child standing on a bed looking directly into the camera. The pictures become animated material. They occupy the room. They circulate and surround us. An image fragment shows the entry sign of a displaced persons camp.

On the sound track we hear a conversation between the artist and her uncle. She asks what he remembers from the pictures. He says that he does not remember much because he was still a child. She should ask his brother; he must know better. They talk about how the installation should look. Should there be the sound of waves or maybe the music of a crying violin? This is how such a story is usually told.

In its constant rotation, the installation DISPLACED sketches out a family history of migration. The images of transition projected in this work are family portraits taken after the war in a DP camp (Displaced Persons camp) in Germany. Düppel Center was a Jewish refugee camp in the American sector in Berlin-Schlachtensee. It existed for four years between 1945 and 1949 and was administrated by the United Nations Relief and Rehabilitation Administration (UNRRA) and American Jewish organizations. Germans were not allowed to enter the camp. The camp was built as a transit station, a temporary home for Holocaust survivors, who were unable to return to their homes due to threats of ongoing anti-Semitic pogroms. In most of the world, migration restrictions limited the number of refugees allowed, and the process of organizing documents for migration often took several years. Though being a temporary transit place, Düppel Center had an active community and cultural life: educational institutions, a publishing house, a theatre, religious institutions, and diverse political organizations.

The installation DISPLACED looks at a postwar childhood in a state of exception and transition. It tells a story about parents who want to forget and children who need to remember. About the transmission of memories through moments of displacement. About traces of trauma and the way that they move across generations. About moments of denial and silence, and the inability to tell a coherent story.

Preliminary Material for 2022

Berlin 2016 / Monitor, HD-Player, 2 Kopfhörer, (09:20 Min.)

Berlin 2016 / monitor, HD player, 2 headphones, (09:20 min.)



Phantasie, Gesellschaftsanalyse und mediale Selbstreflexion charakterisieren Maximilian Schmoetzer's Arbeit PRELIMINARY MATERIAL FOR 2022. Das Video erscheint auf den ersten Blick wie ein futuristisches Endzeitszenario, das von einem sprechenden Dinosaurier und einer tanzfreudigen Druckkapsel moderiert wird. Die schnelle Abfolge der Bilder, deren Choreographie und inhaltlichen Verweise, entziehen sich jedoch einer linearen Erzählstruktur. Vielmehr werden die Betrachtenden mit Bildfragmenten konfrontiert, die es zusammensetzen gilt, gleich einem Puzzle. Dabei ermöglicht Schmoetzer's Spiel mit verschiedenen Einflüssen unterschiedliche Lesarten.

Ein Ausgangspunkt der Arbeit ist die Auseinandersetzung mit der politisch-philosophischen Strömung des Akzelerationismus, die Beschleunigungstheorien technologischer und sozialer Art fokussiert, um den Kapitalismus mit seinen eigenen Mitteln zu entkoppeln und einen spekulativen Blick auf zukünftige politische Systeme zu gewährleisten.¹ Dieses Gedankengut wird verknüpft mit dem Stratosphärensprung des Österreicher Felix Baumgartner 2012, bei dem zum ersten Mal im freien Fall die Schallgeschwindigkeit überschritten wurde. Schmoetzer animiert die eigens für diesen Sprung gebaute Druckkapsel und lässt sie stellvertretend für Baumgartner in Nike-Asteroid-Turnschuhen durch Raum und Zeit hüpfen. Der anachronistische Gegenpart wird durch den Dinosaurier verkörpert, dessen kritische Statements und Anweisungen in einem präntiösen Tonfall vorgetragen werden. Eingblendete Meteoriten und verschiedene Ansichten auf und von einer GoPro Kamera spielen auf den Dinosaurier als historische Figur und Fossil einerseits und naturgeschichtlich recyceltes, technologisches Konstrukt andererseits an. Auch integriert Schmoetzer Zitate aus dem Corporate Branding, Vermarktungsstrategien und Verweise auf Überwachungsarchitekturen.

Somit reflektiert PRELIMINARY MATERIAL FOR 2022 mit einem gleichzeitig humorvollen, absurden und kritischen Unterton den digitalen Kapitalismus und die Ambivalenz des Fortschritts.²

Clea Laade

// Imagination, social analysis and medial self-reflection characterize Maximilian Schmoetzer's work PRELIMINARY MATERIAL FOR 2022.

At first glance, the video seems like a futuristic end time scenario, which is hosted by a talking dinosaur and a dancing pressure capsule. The rapid flood of images, its inherent choreography and content-related references, withhold a linear narration. Moreover, the viewer is confronted with fragments of images, that have to be put together, similar to a puzzle. Utilizing different influences, Schmoetzer's game opens a variety of interpretations. One starting point of this work is the discussion of the political-philosophical school of accelerationism, which focuses on technological and social theories of acceleration to unhinge capitalism by its own means and to offer a speculative view on possible political systems of the future.¹ This line of thought is brought together with the space dive of Austrian Felix Baumgartner in 2012, breaking the sound barrier for the first time during free fall. Schmoetzer animates the pressure capsule especially constructed for this dive and has it—as a representation of Baumgartner—bounce through space and time in Nike-Asteroid sneakers. The anachronistic counterpart is represented by the Dinosaur, whose critical statements and instructions are presented in a rather pretentious manner.

Inserted meteorites and various images taken by a GoPro Camera, mark the Dinosaur as a historic figure and fossil on the one hand, and in terms of natural history as a recycled technological construct, on the other. Schmoetzer also integrates Corporate-Branding quotes, marketing strategies, and references to architectures of surveillance.

Thus, PRELIMINARY MATERIAL FOR 2022 reflects, with a humorous, absurd, and critical undertone at the same time, digital capitalism and the ambivalence of progress.²

1 Vgl. Avanesian, Armen (Hg.): #Akzeleration, Berlin 2013.

2 Vgl. Laade, Clea: Stories in Your Mind, in: Stories in Your Mind, Kat. Villa Merkel (Hg.), Esslingen 2017, S. 4-7.

1 Vgl. Avanesian, Armen (Hg.): #Akzeleration, Berlin 2013.

2 Vgl. Laade, Clea: Stories in Your Mind, in: Stories in Your Mind, Kat. Villa Merkel (Hg.), Esslingen 2017, p. 4-7.

Testimonials

Berlin 2016 / Video-Projektor, HD-Player, 2 Kopfhörer (08:00 Min.)

Berlin 2016 / video projector, HD player, 2 headphones (08:00 min.)



Alle erzählen sie von einem Kunstwerk, von dessen absolut umwerfendem Charakter, dessen Wucht. Lässig und casual bis ernstlich-seriös vertrauen sich „normale“ Menschen oder selbsternannte Expertinnen und Experten mit ihren individuellen Einschätzungen der Webcam an. In ihren Lobpreisungen des Kunstwerks ringen sie um Worte, geraten immer wieder ins Stocken, bleiben unkonkret. Unzulänglich scheint jeder Versuch einer verbalen Annäherung an dieses „absolutely amazing piece of art“, das in seiner Beschreibung bis zuletzt höchst unterbestimmt bleibt. Die Erzählungen wirken frisch, spontan, unmittelbar: Gleich auf der Rückfahrt des Ausstellungsbesuchs und noch im Auto, aus der lauschigen Ecke des Balkons oder vom Bürosessel aus, formulieren die Sprecher/innen ihre einstimmig positiven Eindrücke. Mit jeder einzelnen Sequenz steigert sich unweigerlich der Drang, – wenn schon nicht das Kunstwerk in Gänze und mit eigenen Augen sehen zu können – so doch wenigstens einen kleinen, konkreten Hinweis zu erhalten, um welches Kunstwerk es sich handelt. Doch vergebens: Über acht Minuten zeigt TESTIMONIALS nichts anderes als die schlichte Aneinanderreihung der indefiniten Kunstwerk-Rezensionen.

Unter Wirtschaftsforscher/innen gelten authentische Kundenrezensionen (engl. Testimonials) insbesondere im Feld des Onlinehandels als eine der fruchtbarsten Maßnahmen in der Vermarktung von Produkten und Services. Seine enorme Wirksamkeit hat das Testimonial selbst zu einem Produkt gemacht, das Unternehmen seither systematisch einkaufen, um den Verkauf eigener Produkte zu steigern. Produziert werden diese Fake-Rezensionen nicht nur von professionellen Agenturen, sondern auch – und dies in weit größerem Maßstab – von einem Heer weltweit verteilter, selbstständig agierender Einzelpersonen, für die das Fingieren von Kundenbewertungen eine zusätzliche Einnahmequelle darstellt. Genau hier setzt Ralph Schulz' TESTIMONIALS an: Realiter handelt es sich bei allen Filmsequenzen um vom Künstler selbst in Auftrag gegebene Video-Rezensionen. Über das Internet ließ Schulz den bezahlten Rezensent/innen von ihm verfasste Texte sowie weitere Anweisungen zum gewünschten Erscheinungsbild der Video-Rezension zukommen. Für ihr Video, das sie dem Künstler als Download bereitstellten, erhielten die Rezensent/innen jeweils zwischen 5\$ und 25\$.

Zum Vorschein tritt damit das ironisch-paradoxe Gerüst der Videoinstallation TESTIMONIALS. Da ist kein vorgängiges Kunstwerk, auf das die Beschreibungen tatsächlich Bezug nähmen. Das Je ne sais quoi der Videos ist nicht lediglich geschauspielert, es ist zugleich beim Wort zu nehmen: „Was“ sie sprechen, wissen die Rezensent/innen wahrhaftig nicht. Im Glauben, ein bestehendes Produkt wie gewöhnlich und nach alter Logik zu rezensieren, produzieren sie zuallererst das Produkt, das Kunstwerk, das sie zu beurteilen meinen. (Selbst)ironisch fallen Produktion und Rezension in eins. In seiner tautologischen Form stellt TESTIMONIALS eine präzise, humorvolle und gleichzeitig kritische Analyse gegenwärtiger Verwicklungen zwischen Kunst und Markt unter den medialen Modalitäten des Internets an.

Vivien Grabowski

// All of them are talking about an art work, its absolutely stunning character, its force. Sometimes in a casual and cool, sometimes even in a serious and professional manner. "Normal" people or self-declared experts confide their individual evaluations to the webcam. For their praise of the work they struggle for words, they come to a halt, remain vague. Every attempt at a verbal approach towards this "absolutely amazing piece of art" seems to be inadequate; Its description remains undetermined until the end. The accounts appear fresh, spontaneous, immediate: Right on the way back from the visit at the exhibition and still in the car, from the cozy corner of the balcony or the swiveling chair in the office, the speakers formulate their unanimous positive impressions. With every sequence the inevitable urge increases—if not to see the art work in the whole with one's own eyes—to at least receive a little, concrete indication of which art work everyone is talking about. One hopes in vain: Over eight minutes TESTIMONIALS shows nothing but the simple sequence of indefinite art work reviews. Economists consider authentic consumer reviews, called testimonials, especially in the online market, as one of the most fruitful measures in marketing products and services. Its enormous effectiveness has allowed the testimonial to become a product of its own, which companies have been buying ever since, to increase the sales of their products. These fake reviews are not only produced by professional agencies but also—and to a much larger extent—by an army of independently acting individuals world-wide, for whom faking customer reviews means an extra source of income. This is exactly where Ralph Schulz' TESTIMONIALS sets in: In real life, all of the shown film-sequences are actually video-reviews ordered by the artist himself. Through the internet, Schulz sent the paid reviewer texts he had written as well as other instructions concerning the desired setting of the video. The reviewers received between 5\$ and 25\$ for their video, which they then made available for the artist as a download.

Thus comes to light the ironic and paradoxical framework of the video-installation TESTIMONIALS. There was no prior art work, which supposedly was the reference of the description. The Je ne sais quoi of the videos not merely acted, it is to be taken literally: "What" the reviewers are talking about—they truly do not know. Believing to be reviewing an existing product according to common logic as usual, they first and foremost produce the product, the art work, that they think they are evaluating. (Self)Ironically, producer and reviewer fall into one. In its tautological form TESTIMONIALS engages in a precise, humorous, and at the same time critical analysis of contemporary entanglements between art and the market under the modalities of the internet.

towards memory

Berlin 2016 / 2 Monitore, 2 HD-Player, 2 Kopfhörer (31:40 Min.)

Berlin 2016 / 2 monitors, 2 HD players, 2 headphones (31:40 min.)



Warum sind manche Ereignisse aus der aktuellen Geschichtsschreibung ausgeklammert und andere überbetont? Wer gibt wem das Recht sich zu äußern und zu welchem Zeitpunkt? Wie ist Geschichte im gegenwärtigen Moment sichtbar und hörbar? Was ist ein Anti-Monument? Auf welche Art und Weise wirkt ein Archiv auf die Gegenwart?

TOWARDS MEMORY ist ein Video- und Rechercheprojekt, das in Zusammenarbeit mit namibischen Frauen entstand, die als Kinder ab 1979 während des Namibischen Unabhängigkeits- und Anti-Apartheid-Kampfs in die damalige DDR gesandt wurden. Nach dem Fall der Berliner Mauer wurden sie schnell wieder zurückgeschickt.

Grundlage der Videoinstallation sind Archivrecherchen, Videointerviews und aktuelle Erinnerungsfeierlichkeiten zur 25-jährigen Unabhängigkeit Namibias und dem Genozid an den Herero und Nama. Das Projekt fragt nach der Verknüpfung deutscher und namibischer Geschichte und dem politischen Umgang mit den Konsequenzen und (Un-)Sichtbarkeiten von Kolonialismus, Genozid, Vertreibung und Apartheid. Katrin Winkler beschäftigt sich seit einigen Jahren mit Fragen der Geschichtskonstruktion vorwiegend im postkolonialen Kontext und mit den Konsequenzen, die diese für den aktuellen öffentlichen und politischen Raum haben. Sie begreift ihre Arbeitsweise, die Betroffene mit einbezieht, nicht zuletzt als Option zum Diskurs, zur Emanzipation und Identitätsbildung. Um eine Instrumentalisierung von Geschichte – ein fortlaufender und unabgeschlossener Prozess – zu verhindern, benötigt es eine ständige Neujustierung von Interpretationen und somit ihrer folgenreichen Wirkkraft ins aktuell zu Verhandelnde.

Die Archive, ständig wachsend und multimedial wuchernd, sind in dieser Hinsicht wichtiger denn je und werden, nicht zuletzt auf Grund ihres Umfangs an massenmedialen Quellen, eine neue Form des Umgangs und der Dekonstruktion erfordern, zumal eine überhitzte Mediengesellschaft exzessiv dazu neigt, ständig zu publizieren und zu „dokumentieren“. Artistic Research und dokumentarische Formate sind in diesem Zusammenhang adäquate Werkzeuge neben den strikt wissenschaftlichen und historischen Methoden, um an der Umformulierung des „Monuments“, bzw. der Rekontextualisierung des „Anti-Monuments“ zu forschen. Insofern entspricht das mediale Format der Mehrkanal-Videoinstallation der komplexen Sachlage und der Möglichkeit der Einbindung unterschiedlichster visueller und akustischer Quellen in ein ineinander verzahntes Format der essayistischen Bewegtbilder. Der künstlerische Umgang mit Historie erzeugt die nötige Differenz zur üblichen Aufarbeitung von Geschichte und mündet im besten Falle in eine neue Archäologie der Gegenwart. Katrin Winklers Arbeit ist ein hervorragendes Beispiel dafür.

Günther Selichar

// How come some occurrences are edited out of history and some over-emphasized? Who is giving whom the right to speak and when? How is history visible and audible in the present? What is an anti-monument? What are ways in which an archive relates to the present? TOWARDS MEMORY is a video and research project in collaboration with Namibian women who as children were sent to the former GDR during the Namibian struggle for independence and against apartheid, which started in 1979. After the fall of the Berlin Wall they were abruptly sent back to Namibia.

The video installation is based on archival research, video interviews, as well as contemporary commemorations of 25 years of independence and the genocide of the Herero and Nama. The project scrutinizes the entanglement of German and Namibian politics dealing with the consequences and (in-)visibilities of colonialism, genocide, displacement, and apartheid. For some years, Katrin Winkler has been concerned with questions of the construction of history, primarily in a post-colonial context, and with the consequences this has for current public and political space. She understands her working method, which incorporates those affected, in part as an option for discourse, for emancipation and identity formation. In order to keep history from being instrumentalized – a continuous and ongoing process – it is constantly necessary to adjust interpretations, and thus their far-reaching influential power into what is currently up for negotiation. How memory is defined, and the form, scope, and state, even the methods of documenting our archives determines the criteria used for storage and transmission, and how they have been and are subject to certain larger structures of power and ideology: these are the decisive questions with regard to our storage repositories themselves. Archives, constantly growing and proliferating in a range of media, are therefore more important than ever and will require, not least due to the range of their mass media sources, a new form of handling and of deconstruction, especially since an overheated media society tends greatly toward constantly publishing and “documenting”. In this context, artistic research and documentary formats are adequate tools alongside strictly academic and historical methods to do research into reformulating “monuments” or recontextualizing “anti-monuments.” The media format of the multi-channel video installation therefore fits well to our complex circumstances and to the possibility of integrating a wide variety of visual and acoustic sources into an interlocked format of essayistic moving images. The artistic treatment of history produces the necessary difference from the ordinary reworking of history and in the best cases ends up in a new archaeology of the present. Katrin Winkler’s work is an excellent example of this.

The Kitty AI: Artificial Intelligence for Governance

Berlin, Durham, Göteborg, Didim 2016 / Video-Projektor, HD-Player, 5 Kopfhörer mit Katzenohren (12:40 Min.)
 Berlin, Durham, Gothenburg, Didim 2016 / video projector, HD player, 5 headphones with cat ears (12:40 min.)



„People fell in love with the automated peace that could only be offered by intelligent machines.“ Kitty AI

Kitty AI ist ein intelligentes Betriebssystem, welches mittels einer hochrangigen Telekommunikation läuft und alle infrastrukturellen Systeme für die Unterstützung einer Megalopolis verwaltet. Von der Sicherheit über die Regelung des Verkehrs, vom Sammeln bis zur Verteilung von Energie; alle Systeme der Megalopolis werden von Kitty AI geregelt und überwacht. Ein Gebilde, das das Konzept der Smart City aussehen lässt wie ein Kindermärchen. In dieser fiktionalen Zukunft ist Kitty AI als Macht absolut und wandelt sich durch Erweiterungen vom verwalterischen zu politischem – es überwacht ein mikro-demokratisches politisches System, welches eine repräsentative Demokratie obsolet macht.

Diese künstliche Super-Intelligenz ist der einzige Direktor der Megastadt, welche auf jedem Level ihrer Kontrolle mit einer absoluten Genauigkeit unterliegt. Und doch ist die Megalopolis bevölkert mit Menschen, die von einem post-menschlichen Agenten regiert werden, den sie nicht komplett verstehen können. Das Kätzchen ist auch ein aufmerksamer Machthaber, der bis zu drei Millionen Menschen gleichzeitig lieben, nähren und sich um ihre Bedürfnisse kümmern kann.

Das Szenario, welches durch das Werk aufgemacht wird, wirkt grauenhaft, was Autonomie und Freiheit betrifft. Es fällt einem schwer zu glauben, dass irgendwer gerne in einer solchen Megastadt leben wollen würde. Aber genau hier findet sich die Spannung, welches die Arbeit von Pinar Yoldas zu einem solch verstörenden Experiment macht: Die AI ist nicht nur ein süßes Kätzchen, sondern auch ein umsichtiger Versorger, der Dienstleistungen, Hilfe und letztendlich Liebe (zu seinen eigenen Bedingungen) bereitstellt.

Pinar Yoldas konfrontiert die Betrachtenden mit dem irritierenden Gefühl einerseits von der Fülle an Bildmaterial berauscht zu sein, während genau hierdurch ein solch leidvolles sozio-politisches Szenario entworfen wird. In der Realität des Kunstwerks aber, gibt es kein Entrinnen, es gibt keinen Moment in dem Kitty AI nicht die urbane Umwelt durchdringt.

Tatsächlich stellt die Künstlerin eine synthetische Umwelt her, um eine komplexe Realität zu erfahren, indem sie die Betrachtenden in die unklare Position bringt ihre eigenen sozio-politischen Werte gegen den Kontext der AI-betriebenen Megalopolis auszuspielen. Der Zusammenstoß der gegenwärtigen und der zukünftigen Zeitlichkeiten im Experiment der Arbeit von Yoldas konfrontiert die Betrachtenden in mit der Frage, welche Rolle sie als Bürger/innen spielen möchten und zu welchem Grad es zu akzeptieren ist Freiheit für Ordnung und Sicherheit einzutauschen. Somit betrifft die Frage, die Yoldas stellt, eher die Gegenwart als die Zukunft.

Leonardo Dellanoce
 A Feline Interface for Post-Human Urbanism
 (Gekürztes Exzerpt)



//“People fell in love with the automated peace that could only be offered by intelligent machines.” Kitty AI

Kitty AI is an intelligent operating system of a megalopolis, which runs on high-level telecommunication infrastructure and manages all the infrastructural systems the city is supported by. From security to traffic control, from energy harvesting to its distribution, all the systems of the city are controlled and monitored by the Kitty AI, an entity that makes our concept of the smart city look like a children's tale.

In this fictional future, the Kitty AI's power is absolute and goes from managerial to political by extension – it oversees a micro-democratic political system, which made representative democracy obsolete.

This artificial super intelligence is the only governor of the city, which is under its control at any level with an absolute accuracy. Yet, the city is inhabited by humans who find themselves in a reverse Tamagotchi, where a post-human agent they cannot fully understand rules them. But, the kitten is also a careful governor as it is able to love up to three million people, nurturing and taking care of their needs.

The scenario proposed by the artwork seems at the very least dreadful in terms of autonomy and freedom. It is hard to believe that anyone would like to live in such a city. But, here lies the element of tension that makes the artwork such an unsettling experiment: the AI is not only a kitten as cute as it can possibly be but it is also a careful provider of services, of care and ultimately of love (on its own terms).

Pinar Yoldas confronts the viewer with the unsettling feeling of having enjoyed the amazing visuals of the artwork, while listening to the kitten picturing such a distressful socio-political scenario. A feeling that surfaces only when the video ends and the viewer walks away. In the reality of the artwork though, there is no walking away, there is no moment without the Kitty AI permeating the urban environment. Whether that is good or bad does not matter as much as experiencing the possibility of it.

In fact, the artist creates a synthetic environment in which to experience a complex reality, putting the viewer into the ambiguous position of playing his/her own socio-political values against the alien context of AI-driven cities. The clash of the present and future temporalities in the experience of the artwork confronts the viewer with his/her own intimate ideology, what role he/she wants to play as a citizen, and to what degree is available to trade freedom for order and safety. Thus, the question asked by Yoldas deals more with contemporaneity than with the future, as the latter is already taken care of by the Kitty AI.

SPOTS Audiovisuelle Mikro-Interventionen zum TRIBUNAL NSU-Komplex auflösen und darüber hinaus

Berlin 2017 / Monitor, Computer, Maus, Tastatur

Berlin 2017 / monitor, computer, mouse, keyboard



Wie können wir das Feld des Sichtbaren so verändern, dass rassistische Strukturen anlagbar und (post)migrantische Realitäten und Perspektiven unübersehbar und unüberhörbar werden?

Zwischen 1999 und 2007 werden in Deutschland neun migrantische Kleinunternehmer und eine Polizistin ermordet. Bei drei Bombenanschlägen – u.a. auf eine migrantisch geprägte Geschäftsstraße in Köln – werden zahlreiche Menschen schwer verletzt. Die Taten bleiben unaufgeklärt bis sich 2011 der sogenannte Nationalsozialistische Underground (NSU) selbst enttarnt und zu den Taten bekennt. Bis heute ist die Mord- und Anschlagsserie nicht vollständig aufgeklärt. Offene Fragen gibt es unter anderem zum rechtsradikalen Umfeld des NSU, sowie zur Rolle des Verfassungsschutzes, der zahlreiche Informanten im Umfeld der Täter hatte. Deutlich geworden ist hingegen, wie tief Rassismus in Deutschland verankert ist. Nicht zuletzt innerhalb der jahrelang konsequent in die falsche Richtung ermittelnden Polizei- und Sicherheitsorgane, für die Rassismus als Tatmotiv angeblich über all die Jahre nicht erkennbar war und selbst jetzt noch kleingeredet wird.

SPOTS sind kurze audiovisuelle Interventionen zu Facetten des NSU-Komplexes, die unter anderem zur Mobilisierung für das Tribunal auflösen entstanden. Sie thematisieren die „blind spots“ in der Aufarbeitung des NSU-Komplexes. Sie werfen „spotlights“ auf die rassistischen Verhältnisse, welche rechte Netzwerke und deren Taten erst möglich machen. SPOTS verstehen dabei Ästhetik als politisches Handeln. Sie setzen der dominanten, täterfixierten Bildpolitik und den medialen Überschreibungen rund um den NSU-Komplex etwas entgegen. Sie drehen Sichtbarkeiten um, stellen Widerstandsgesten dar, formulieren Fragen und Anklagen. Und wollen so eine breitere gesellschaftliche Debatte anstoßen.

<http://nsu-tribunal.de>

<http://tribunal-spots.net>

// Audiovisual Micro-Interventions for TRIBUNAL Unraveling the NSU Complex and beyond

How can we change the field of the visible so that racist structures can be called out? How can (post)migrant realities and perspectives become visible and audible loudly and clearly?

Between 1999 and 2007 nine immigrants, all of them small businessmen, and one police officer were murdered in Germany. In three bomb attacks—including one at a shopping street in Cologne marked as an immigrant space—numerous people were seriously wounded. The facts of these cases remained unexplained until the so-called National Socialist Underground (NSU) exposed itself in 2011 and admitted to the crimes. To this day the series of murders and attacks has not been completely clarified. There are still open questions related to, for instance, the right-wing radical environment around the NSU, as well as to the role of the German domestic secret service (the “Verfassungsschutz”), which had numerous informants in the perpetrators’ world. What has become clear, however, is how deeply racism is entrenched in German society. We see this very strongly in the willful ignorance of the police and security organs. For many years they have consistently investigated in wrong directions, allegedly failing to recognize racism as a motivation for the crimes. And they are still downplaying its centrality even now.

SPOTS are short audiovisual interventions into various facets of the NSU complex. Some of them are meant to mobilize for the Tribunal. All of them address the blind spots in the process of working through the NSU Complex. They throw spotlights on the racist circumstances that make right-wing networks and their crimes possible in the first place. SPOTS regard aesthetics as political action. These aesthetics counter the dominant visual politics and their visual fixation on the perpetrators, and the media’s disinformation about the NSU complex. They reverse visibilities, represent gestures of resistance, formulate questions and accusations. And in doing so they look to initiate a wider debate in society.

<http://nsu-tribunal.de>

<http://tribunal-spots.net>