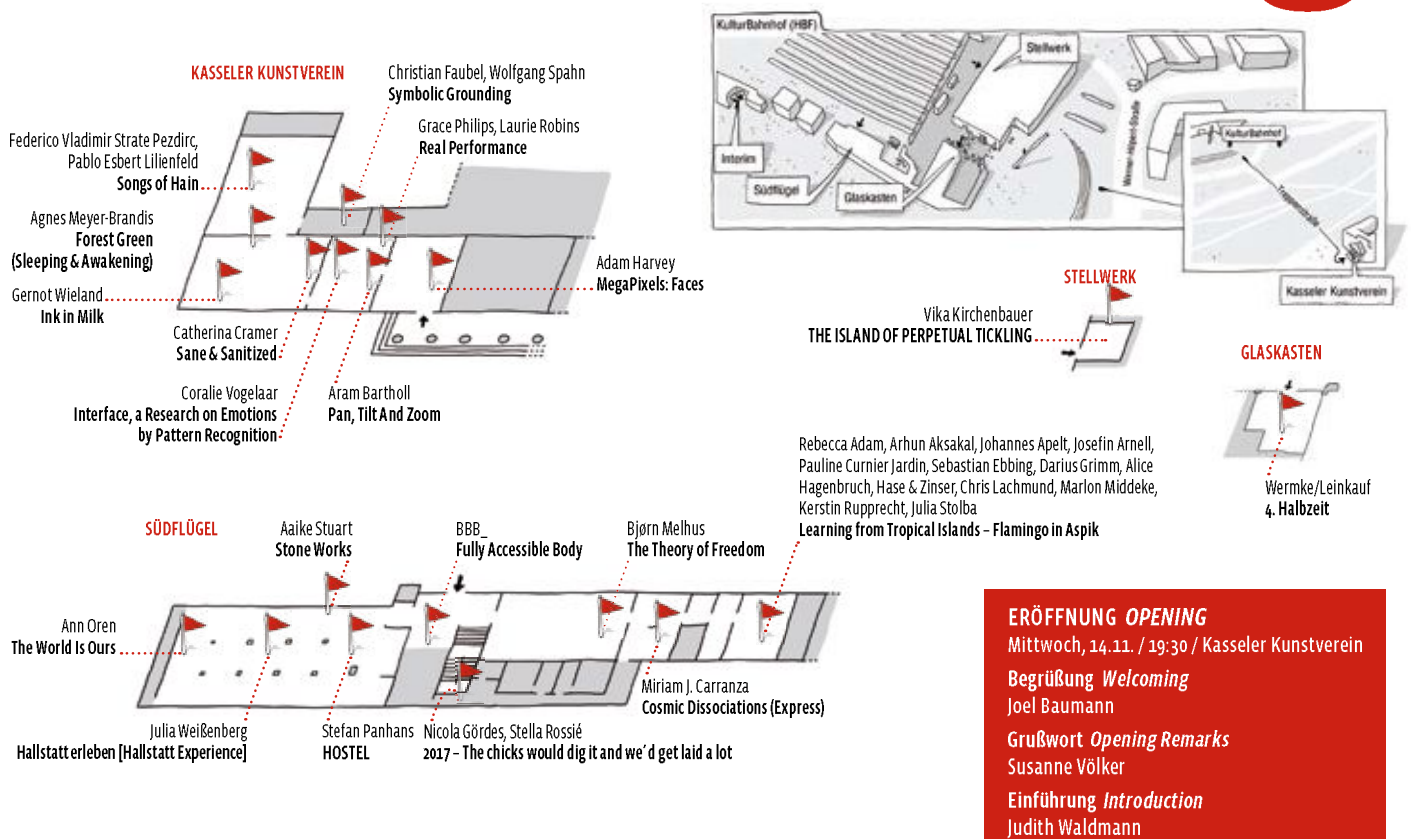


Monitoring



ERÖFFNUNG OPENING
 Mittwoch, 14.11. / 19:30 / Kasseler Kunstverein

Begrüßung Welcoming
 Joel Baumann

Grußwort Opening Remarks
 Susanne Völker

Einführung Introduction
 Judith Waldmann

ÖFFNUNGSZEITEN MONITORING
OPENING HOURS

KASSELER KUNSTVEREIN
 Fridericianum, Friedrichsplatz 18, 34117 Kassel

KULTURBAHNHOF SÜDFLÜGEL, GLASKASTEN NEBEN DEM REISEZENTRUM, STELLWERK
 Rainer-Dierichs-Platz 1

Mi. 14.11. 19:30 - 23:00
 Do. 15.11. 15:00 - 22:00
 Fr. 16.11. 15:00 - 22:00
 Sa. 17.11. 15:00 - 22:00
 So. 18.11. 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 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. 16.11. 18:00 Südflügel KulturBahnhof
 Sa. 17.11. 18:00 Kasseler Kunstverein

Die Teilnahme an dem Vermittlungsangebot ist kostenlos. The participation in the educational program is free of charge. Ein Vermittlungsangebot für Schulen und Gruppen wird nach Anmeldung unter waldmann@kasselerdokfest.de ermöglicht. An educational program for schools and groups can be offered. For more information please contact waldmann@kasselerdokfest.de.

Der Eintritt zu den Ausstellungenorten sowie die Teilnahme am Vermittlungsprogramm und den Veranstaltungen ist kostenlos. The participation in the educational program and the events is free of charge.

Die Ausstellung **Monitoring** zeigt zum Kasseler Dokumentarfilm- und Video Festival 20 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 presents 20 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

YOU ARE BEING WATCHED

Am 23. August 2018 kam es am Flughafen in Washington Dulles (USA) zur ersten Festnahme eines mit falschem Pass reisenden Mannes durch ein automatisiertes Gesichtserkennungsverfahren.¹ An 14 US-Flughäfen wird seit 2018 ein neues System getestet, das in Zukunft das Vorzeigen von Reise- und Boardingpass ablösen soll. Ziel ist es, dass sich die Reisenden einzig durch biometrische Daten, wie Physiognomie, Retina und Fingerabdruck authentifizieren.² Kann man dem Auslesen der eigenen Identität durch Algorithmen noch etwas entgegensetzen? Wie lassen sich komplexe Überwachungssysteme und die Nutzung von Big Data begreiflich machen? Die Installation MEGAPIXELS: FACES von Adam Harvey lädt im Kasseler Kunstverein dazu ein das eigene Gesicht zu scannen. Die Informationen

werden mit Datensätzen der größten, öffentlich zugänglichen Gesichtsdatenbank namens MegaFace (V2) verglichen. Portraits, die den Gesichtszügen am ähnlichsten sind, können, mit Angabe der Prozentzahl der Übereinstimmung, ausgedruckt und mitgenommen werden. In PAN, TILT AND ZOOM liegen 3 kugelförmige Überwachungskameras auf dem Boden. Auf der Suche nach Gesichts-Rastern treibt der integrierte Algorithmus die Kameras rastlos über den Boden. Die Rolle der verlebendigten Kameras wandelt sich von der der passiven Beobachterin hin zu der der aktiven Täterin. Wie weit können Algorithmen bei der Decodierung unserer Physiognomie gehen? Wie tief können sie über die Oberflächentextur unseres Gesichtes in unser Seelenleben, in unsere Gefühle und Stimmungen blicken?

1 <https://www.nbcnews.com/news/us-news/new-facial-recognition-tech-catches-first-impostor-d-cairport-n903236> (Letzter Aufruf: 08.10.2018)
 2 <https://edition.cnn.com/travel/article/cbp-facial-recognition/index.html> (Letzter Aufruf: 09.10.2018)

Coralie Vogelaar setzt sich in dem Monitor-Diptychon INTERFACE mit „Facial Emotion Analytics“ auseinander. Anhand der verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten der 43 menschlichen Gesichtsmuskeln, die Emotionen zugeordnet wurden, sind Algorithmen in der Lage Gemütszustände auszulesen und zu benennen. Doch wie funktioniert ein solcher Algorithmus überhaupt? Worauf baut er auf? Die Installation SYMBOLIC GROUNDING baut ein Netzwerk von 100 analogen Neuronen nach und legt offen, was sonst verborgen bleibt. Neuronale Netze, Teil unseres Nervensystems, werden in der Informatik und Robotik künstlich nachgebildet. Ihre Eigenschaft komplexe Muster erlernen zu können, bildet die Basis für u.a. die Gesichtserkennung. In unserer digitalen Welt, die sich permanent selbst dokumentiert, werden nicht nur Menschen überwacht – auch Waldstriche werden zu Zwecken der Klimaforschung beobachtet. Die 2-Kanal-Projektion FOREST GREEN basiert auf Bildern finnischer Wälder. Mit einer speziell entwickelten Software verarbeitet Agnes Meyer-Brandis die Big Data auf poetische Weise und verknüpft Kunst und Wissenschaft kongenial. Dass der Aphorismus YOU ARE BEING WATCHED kein Phänomen des digitalen Zeitalters benennt, sondern die umfassenden Überwachungs-, Kontroll- und Zensurmechanismen auf eine lange Geschichte von Norm und Strafe zurückblicken, zeigt auf subtile Weise die Projektion INK IN MILK. Anhand von Zeichnungen, Fotoprints und Erzählungen gibt Gernot Wieland einen intimen Einblick in seine Kindheitserinnerungen. Er reflektiert die restriktiven Machtstrukturen des Österreichs der 70er Jahre anhand des Erlebens von Scham – einem Gefühl, das auftritt, wenn man sozialen Erwartungen und Normen nicht gerecht wird. Noch weiter zurück in die dunkle Geschichte von Unterwerfung und Inbesitznahme geht SONGS OF HAIN. Hier wird der Genozid an den Selk'nam zu Zeiten der Kolonialisierung adressiert, einer südamerikanischen Ethnie, die einst auf Feuerland lebte. Wie eine Art Scharnier verbindet die Videoinstallation REAL PERFORMANCE, mit ihrem Beitrag zu „Emotional Capital“, den thematischen Schwerpunkt des Kasseler Kunstvereins (Überwachung und Kontrolle) mit dem des Südflügels: der (Selbst-)Optimierung und Kapitalisierung von Kreativität. Auf Yogamatten und Gymnastikbällen finden sich die Besucher/innen im Südflügel inmitten einer in HOSTEL aufgerufenen Szenerie wieder. Als Serie angelegt, berichten die Protagonist/innen der 3 Kanal-Installation über die prekären Lebensbedingungen einer „beschleunigte[n] kulturelle[n] Arbeitswelt.“ Um mithalten zu können, wird das unauffaltbare Pushen, Motivieren und Optimieren des eigenen Selbst zur Überlebensstrategie. Ayn Rand (1905-1982) empfiehlt ähnliches, um im Turbokapitalismus nicht unterzugehen: Produktiver Selbsterhalt, durch rationalen Egoismus. Die Autorin wird in Bjørn Melhus' THE THEORY OF FREEDOM von „Randi“ verkörpert. Weitere Figuren sind „Mister Freedom“ und „Miss Independence“ – allesamt gespielt von Melhus selbst. Lässt sich der kostenlose kreative Input von Menschen gewinnbringend kapitalisieren? Wie bindet man Konsument/innen am wirksamsten an ein Produkt? THE WORLD IS OURS fokussiert Hatsune Miku, die weltweit erfolgreichste virtuelle Pop-Ikone. Um ihren Software-Synthesizer Vocaloid2 auf den Markt zu bringen, rief das japanische Unternehmen „Crypton Future Media“ die Manga Figur 2007 ins Leben. Seit dem existiert die ewig 16-Jährige, einzig durch die Massen an User-Generated-Content ihrer Fans. Miku gibt auch immer wieder Livekonzerte, bei denen sie als Hologramm erscheint. Möchten Sie selbst ein Liveact in der erweiterten Realität erleben? Setzen Sie sich am Eingang des Südflügels doch eine der bereitgestellten HoloLenses auf. Hier performen heute Avatare für Sie.

Judith Waldmann

// On August 23, 2018 a man who travelled with a fake passport was arrested at the airport of Washington Dulles (USA).³ He was the first to be identified by a new face-recognition system that since 2018 has been tested in 14 airports in the US. Promising in the future to replace traditional ID and boarding pass control procedures, this system aims to authenticate passengers solely by using biometric data from their physiognomy, retina, and fingerprints.⁴ This example, among others, begs questions about the pervasiveness of biometric recognition systems in our lives; more in general, it urges us to reflect upon the deep interconnection between life, digitalization, and forms of social or self-control. Collectively, YOU ARE BEING WATCHED explores how life falls under scrutiny – either by surveillance, data gathering, or economical exploitation.

Is it even possible to oppose the scanning of one's own identity through algorithms? The installation MEGAPIXELS: FACES by Adam Harvey at the Kasseler Kunstverein invites you to have your own face scanned. The data thereby generated are compared to the largest publicly accessible face database called MegaFace (V2). The portraits that match your facial features most closely can be printed out and taken home, along with the information on the percentage of the match. In PAN, TILT AND ZOOM, three dome-shaped surveillance cameras are laying on the floor. Searching for facial patterns, an integrated algorithm forces the cameras to swirl around the room restlessly. The role of the animated camera changes from that of a passive spectator to that of an active player.

How far can algorithms go in decoding our physiognomy? How deeply can they look through our superficial texture into our soul, into our feelings and moods? In her monitor-diptych INTERFACE, Coralie Vogelaar deals with "Facial Emotion Analytics". By using the different combinatorial possibilities of the 43 human facial muscles that are associated with emotions, algorithms are capable to read and assign emotional states.

But how do algorithms work? On what do they rely? The installation SYMBOLIC GROUNDING reconstructs a network of 100 analog neurons and brings to light what is otherwise kept hidden. Neural networks – part of our nervous system – are artificially recreated in computer sciences and robotics. Their capacity to learn complex patterns sets, among other things, the basis for facial recognition. In our digital world, which constantly documents itself, not only humans are surveilled – also forests are observed for climate research. The 2-channel-projection FOREST GREEN is based on images of Finnish forests. With an on-purpose developed software, Agnes Meyer-Brandis processes big data in a poetical fashion and weaves together art and science. The projection INK IN MILK shows that the aphorism YOU ARE BEING WATCHED does not apply to the digital era only, but that current, ubiquitous mechanisms of surveillance, control, and censorship are part of a long history of rule and punishment. Using drawings, printed photos, and narrations, Gernot Wieland offers an intimate glimpse into his childhood memories. He reflects upon the restrictive power structures of 1970s Austria through the experience of shame – an emotion that occurs when one does not fulfill social expectations or norms. SONGS OF HAIN goes even farther back into the dark history of submission and appropriation. It addresses the genocide of the Selk'nam – an indigenous South-American people living on Tierra del Fuego – under colonization. With its contribution to "Emotional Capital", the video-installation REAL PERFORMANCE connects the thematic focus of the Kasseler Kunstverein, "Surveillance and Control", with the theme of the Südflügel: "(Self-)Optimization and Capitalizing of Creativity". Sitting on yoga mats and exercise balls in the Südflügel, the visitor finds him/herself in the middle of a scene of HOSTEL. In this 3-channel-installation, laid out as a series, the protagonists bear witness to the precarious life conditions of an „accelerated world of cultural work“. In order to be able to compete, self-optimizing and push and motivate one-self constantly become a survival strategy. Similarly, Ayn Rand (1905-1982) suggested that productive self-preservation achieved through rational egoism is necessary to prevail in turbo-capitalism. In Bjørn Melhus' THE THEORY OF FREEDOM, Rand is embodied by "Randi". Additional characters are "Mister Freedom" and "Miss Independence" – all roles are played by Melhus himself.

How can one use people's free creative inputs to bind consumers to a product most effectively? THE WORLD IS OURS focuses on Hatsune Miku, the world's most successful virtual pop icon. In order to promote its software synthesizer Vocaloid2, the Japanese company "Crypton Future Media" created this manga figure in 2007. Since then, the forever sixteen-year-old Miku only exists due to the mass of user-generated-content of her fans. She also performs in live concerts, where she appears as a hologram. Would you like to experience a live act in the augmented reality? You are invited to put on one of the HoloLenses provided at the entrance of the Südflügel: avatars will perform for you today.

3 <https://www.nbcnews.com/news/us-news/new-facial-recognition-tech-catches-first-impostor-d-c-airport-n903236> (last accessed: 08.10.2018)

4 <https://edition.cnn.com/travel/article/cbp-facial-recognition/index.html> (last accessed: 09.10.2018)

Rebecca Adam, Arhun Aksakal, Johannes Apelt, Josefin Arnell, Pauline Curnier Jardin, Sebastian Ebbing, Darius Grimm, Alice Hagenbruch, Hase & Zinser, Chris Lachmund, Marlon Middeke, Kerstin Rupprecht, Julia Stolba

Learning from Tropical Islands – Flamingo in Aspik

Krausnick, Kassel 2018 / Projektor, Mediaplayer, Verstärker, Lautsprecher, Pool, 2 mp3-Player, 2 Kopfhörer, Schwimmlicht, CRT-Screen, DVD-Player. Multimediale Gruppen-Installation
Krausnick, Kassel 2018 / projector, media player, amplifier, speakers, pool, 2 mp3 players, 2 headphones, pool light, CRT screen, DVD player. Multimedia group installation



Tropical Islands, ein Baderesort erbaut in einem massiven Hangar der ehemaligen DDR, ist eine Simulation der Südsee im Las Vegas-Stil, komplett mit balinesischem Dorf. Es ist so etwas wie das Gegenteil eines Kreuzfahrtschiffs, oder gar seine logische Erweiterung: Eine komplett artifizielle Umgebung, die das exotische Klima zu einem zu bringen scheint: Das Kreuzfahrtschiff Tropical Islands, hat dauerhaft in Brandenburg angelegt. Von außen sieht der graue längliche Dom aus wie ein gestrandeter Wal; aber im immer lauwarmen Dom, kann man – wenn man durch seine Augen blinzelt und die Sonnenblende etwas senkt – vielleicht die Metallbalken verdecken, die sich über den gedruckten Billboard-Horizont wölben.

Initiiert von einem malaysischen Entwickler, der von einem inländischen Inselresort für sonnenhungrige Deutsche träumte, wurde Tropical Islands in einer großen domförmigen Struktur gebaut, die ursprünglich als eine Zeppelinfabrik konstruiert wurde. Die Fabrik selbst wurde nach dem Ende der Sowjetunion auf dem Gelände eines ehemaligen russischen Militärflughafens errichtet. Die verlassenen Baracken der russischen Soldaten, die immer noch in der Nähe von Tropical Islands zu finden sind, wirken dabei exotischer als die Strohütten im Innern.

Es braucht kaum Anstrengung sich den Ort als Ruine vorzustellen, in einhundert Jahren, wenn die Regenwaldpflanzen die Domschale aufbrechen werden. Oder vielleicht wird es das letzte funktionierende Ökosystem sein, in einer Linie mit anderen geschlossenen Ökosystemen wie der „Biosphere 2“ in Arizona und der „Mars Desert Research Station“. Im Hinblick darauf, dass Milliardär/innen große Anwesen an abgelegenen Orten der Welt planen, in Erwartung des Zusammenbruchs der heutigen Gesellschaften, hat Tropical Islands die richtige Mischung aus künstlichem Ökosystem und Erholung, um als Modell für jene Luxusbunker zu dienen.

An Bord unseres Kreuzfahrtschiffs, haben wir die Künstler/innen von LEARNING FROM TROPICAL ISLANDS: FLAMINGO IN ASPIK. Als Studierende der Klasse Kunst im zeitgenössischen Kontext der Kunsthochschule Kassel mit der Gastprofessorin Pauline Curnier Jardin und dem Historiker und Kurator Dr. Jacob Birken, haben sie sich in Präsentationen, Workshops und Screenings mit Tropical Islands und anderen Beispielen artifizierlicher Natur beschäftigt.

Höhepunkt war ein Ausflug in das Baderesort selbst. Die hier präsentierten Arbeiten sind aus der direkten Beschäftigung mit Tropical Islands entstanden.

// *Tropical Islands, a resort built inside a massive hangar from the former GDR, is a Las Vegas-style simulation of the South Seas, complete with a Balinese village; it is something like the inverse of a cruise ship, or perhaps its logical extension: a completely fabricated environment that, instead of bringing you to exotic climates, purports to bring them to you: the cruise ship Tropical Islands, permanently docked in Brandenburg. From the exterior, the gray oblong dome looks like a beached whale; but from inside of the ever lukewarm dome, you might be able to obscure the metal girders, that arch over the billboard horizon printed on the outer wall.*

Initiated by a Malaysian developer who dreamed of an inland island resort for sun-starved Germans, Tropical Islands was built in a large domed structure originally constructed as a zeppelin factory. The factory itself was built after the fall of the Soviet Union on the site of a former Russian military airport. The abandoned barracks of the Russian soldiers, that still linger near Tropical Islands, seem more exotic than the thatch huts inside it, like the remains of a lost civilization. How quickly we can forget; how strange that something within our lifetime has become as remote as the statues of Easter Island.

It hardly takes any effort to imagine the place as a ruin, a hundred years from now, its rainforest vegetation breaking holes in the dome's shell, thriving in the gradually warming climate. Or maybe it will be the last ecosystem going, in a line of enclosed ecologies like the "Biosphere 2" in Arizona and the "Mars Desert Research Station". With billionaires planning large estates in remote parts of the globe in anticipation of society's collapse, Tropical Islands has the right mix of artificial ecosystem and recreation to be the model for these luxury bunkers.

In the onboard cinema and on the deck of our cruise ship, we have the artists of LEARNING FROM TROPICAL ISLANDS: FLAMINGO IN ASPIK. As participants in the class Art in Contemporary Context at School of Art and Design Kassel, with visiting professor Pauline Curnier Jardin and the assistance of historian, curator and Jacob Birken PhD, they engaged in a series of presentations, workshops, and screenings provoked by Tropical Islands and other examples of artificial nature.

Culminating in an expedition taken to the resort, the works presented here grew out of a direct engagement with Tropical Islands.

Extract from the text of Becket Flannery

Arhun Aksakal: I'M WORKING WITH... I'M WORKING AT... I'M WORKING FOR... (11 Min.)

Johannes Apelt: DAS PARADIES IST BONBONROSA (12 Min.)

Josefin Arnell, Pauline Curnier Jardin: MUDDEN' MUDDLE EXPLORE ENVIRONMENTAL DISASTER. A TEASER. (3 Min.)

Darius Grimm, Alice Hagenbruch: DER WILDE VON TROPICAL ISLANDS (16 Min.)

Chris Lachmund: PIGEONS IN PARADISE (15:21 Min.)

Kerstin Rupprecht: YOU SAY I'M A TOY 1 (3:30 Min.), YOU SAY I'M A TOY 2 (0:30 Min.)

Julia Stolba: RÊVES DE LA JEUNESSE (4:20 Min.)

Pan, Tilt And Zoom

Berlin 2018 / 3 Autotracking unterstützte CCTV Dome-Kamera

Berlin 2018 / 3 Auto tracking enabled CCTV dome camera



Überwachungskameras begegnen uns wie selbstverständlich zur Unsichtbarkeit verschwommen neben Beleuchtung, Kanalisation und Datenleitungen wie alltäglich im Fluss der städtischen Moderne. Doch anders als die Versorgung mit Strom, Wasser und Licht — alles zweifelsfrei wertvolle Errungenschaften der Zivilisation — sind Videoüberwachungsinfrastrukturen menschlich, moralisch und juristisch hoch problematisch. Mit dem Drang nach Sicherheit erklärt. Letztendlich führte sie aber zur allumfassenden Beobachtung und der damit einhergehenden Ausdehnung eines omnipräsenten Generalverdacht. Die Streitfrage Sicherheit versus Freiheit ist mit Statistiken und Zahlen nicht vollständig zu beantworten, handelt es sich hier um ein emotionales Thema – und im gewissen Sinne um eine Glaubensfrage.

Aram Bartholl reißt seine Dom-Kameras aus dem Kontext der Infrastruktur. Legt sie als bloße Objekte auf den Boden. Wie liegen gelassen oder heruntergefallen scheinen diese Kameras plötzlich beinahe hilflos dazuliegen. Die Assoziation zu Lebewesen verstärkt sich dabei durch ihre Bewegungen. Unaufhörlich suchen die, auf Gesichtserkennung programmierten, voll automatischen, Kameras nach den Betrachter/innen. Bartholls Dialektik verweist auf den unmöglichen Blickkontakt zwischen Mensch und Maschine. Die mit Mustererkennung und künstlicher Intelligenz ausgestatteten Dom-Kameras werden in der Installation PAN, TILT AND ZOOM als technoid, roboterartige Artefakte einer Überwachungsideologie ausgestellt, die auf den ersten Blick zerstört und besiegt zu sein scheinen. Wie frisch erbeutete Trophäen einer imaginären Datenschutzjagd, die vom Datennetz abgeschnitten und zur Belustigung noch einmal mit Strom versorgt werden, um sie der Hilflosigkeit Preis zu geben.

David Lyon beschrieb bereits 2003 in seinem Buch „Surveillance as social sorting“, das Überwachungssysteme gesellschaftliche Probleme, wie die Diskriminierung von Minderheiten, nicht entgegenwirken, sondern sie im Gegenteil, verstärken. Die Auswirkungen technologischer Entwicklungen sind die Basis von Aram Bartholls Arbeiten, der sich mit seinem Denken und Handeln in Umgebungen des Netzaktivismus und zum Beispiel auf Veranstaltungen wie der re:publica und dem Kongressen des Chaos Computerclubs vielfach gegen Massenüberwachung einsetzt. Auch sein künstlerisches Werk befasst sich zum Beispiel ganz praktisch mit dem Projekt KILLYOURPHONE.COM mit dem Schutz der Privatsphäre, indem er dazu auffordert, funkdichte Handyhüllen zu nähen. In diesem Zusammenhang bildet das elegante Readymade PAN, TILT AND ZOOM eine besonders pointierte Aussage die eine Sensibilisierung für dieses Thema auf eine sehr menschliche Sichtweise zulässt. Learning to be human.

Olaf Val

// Surveillance cameras encounter us naturally, almost blended into invisibility: next to street lights, the sewer system and data cables; everyday objects in the flow of urban modernity. But in contrast to the providing of electricity, water or light – all of them undoubtedly valuable achievements of civilization – video surveillance infrastructure is highly problematic in humane, moral and legal aspects. Legitimized by the desire for security. Ultimately, it leads to an encompassing surveillance and therefore leads to the expansion of an omnipresent general suspicion. The dispute security vs. freedom cannot merely be solved with statistics and numbers, since this is foremost an emotional subject – and to a certain extent a question of belief. Aram Bartholl takes his dome camera out of the context of infrastructure. He puts them on the floor as pure objects. Suddenly these cameras seem left behind or dropped, laying there almost helplessly. The associations to living creatures is reinforced by their movements. The fully automatic cameras, programmed for face recognition, are constantly and restlessly searching for the observer. Bartholl's dialectic refers to the impossibility of eye contact between individual and machine. In the installation PAN, TILT AND ZOOM the dome cameras, equipped with pattern recognition and artificial intelligence, are presented as technoid robot-like artifacts of a surveillance ideology that at a first glance, seems to be destroyed and defeated. Like freshly captured trophies of an imaginary data privacy hunt, cut off the data network and supplied with electricity for one last time, just to ridicule them.

In his 2003 book “Surveillance as social sorting” David Lyon already described that surveillance systems do not solve societal problems like the discrimination of minorities but on the contrary enhance them. The repercussions of technological developments are the basis of Aram Bartholl's works, who with his thoughts and actions in the realm of net activism has, for instance at events like the re:publica and the congresses of the Chaos Computer Club, in many instances campaigned against mass surveillance. In addition, his artistic oeuvre deals very practically with the protection of privacy, like in KILLYOURPHONE.COM for instance, where he demanded to sew communication proof mobile phone covers. In this context the elegant readymade PAN, TILT AND ZOOM is an especially pointed statement that allows sensitization for this subject from a very humane perspective. Learning to be human.

Fully Accessible Body

Frankfurt am Main 2018 / Projektor, Mediaplayer, PA Soundsystem, Computer, HoloLens, Pulssensoren, Bühnenelemente, Merchandise
 Frankfurt am Main 2018 / projector, media player, PA sound system, computer, HoloLens, pulse sensors, stage elements, merchandise



FULLY ACCESSIBLE BODY ist ein Langzeitprojekt zur Entwicklung eines Showformats, das ein Live-Erlebnis erzeugt, ohne dabei die physische Präsenz von Performer/innen zu benötigen. Im Kern dreht es sich um die Frage, wie wir als Performer/innen und Künstler/innen unsere physischen Kapazitäten durch digitale Technologien erweitern können, um unsere geschätzte, doch oft unterbezahlte Arbeit zu vervielfältigen und zugleich ein qualitativ hochwertiges und emotionales Live-Erlebnis liefern zu können.

Im Zuge der Entwicklung haben wir mit Hilfe verschiedener, auf dem Markt verfügbarer Technologien unsere Körper digitalisiert und Hologramm-Popstars hergestellt, die interaktiv auf die Emotionen des Publikums reagieren können. Hauptwerkzeuge in diesem Projekt sind die Microsoft HoloLens, eine AR Brille, die eine uneingeschränkte Sicht auf die Hologramme ermöglicht sowie personalisierte Herzschlagsensoren, die Daten über die Gefühle und Körperreaktionen des Publikums in Echtzeit an die Brille senden. Die Bewegungen der Hologramme, die durch die Brille sichtbar gemacht werden, passen sich den jeweiligen Emotionen des Publikums an und die Zuschauer/innen werden Zeug/innen einer auf ihren emotionalen Zustand abgestimmten Choreographie. Auch der algorithmische Soundtrack zur Performance reagiert auf die Daten der Sensoren und verändert je nach Gemütszustand des Publikums seine Komposition und Intensität.

Seit dem Projektstart im März 2018, haben wir verschiedene Entwicklungsstadien von FULLY ACCESSIBLE BODY auf Festivals, wie dgtl fmsnm in Hellerau – Europäisches Zentrum der Künste Dresden, dem Transeuropa Fluid Festival in Hildesheim und dem Frankfurter Kunstverein präsentiert. In unterschiedlichen, spielerischen Szenarien haben wir dabei stets mit Fragen operiert, wie: Worin liegt der Unterschied zwischen einer interaktiven Installation und einer Live-Show? Welche Rolle spielt Erfahrung im Umgang mit digitalen Technologien und wie beeinflussen sie die Emotionalität des Publikums? Was ist die Beziehung von uns (BBB_) zu unseren digitalen Kopien (Hologrammen)? Wie entscheidend ist die Rolle der Mainstream-Medien in der Konstruktion eines digitalen Popstars (wie Hatsune Miku)?

Nach dem Erschaffen der Hologramm-Popstars, unserer digitalen Kopien, entdeckten wir im Austausch mit dem Publikum eine Notwendigkeit in der Trennung unserer persönlichen Identitäten von denen der Hologramme. Wir schufen Möglichkeiten, die bisher „leeren“ Identitäten der Hologramme nach Wünschen, Idealen und Präferenzen des Publikums zu formen und sie zu „idealen“ Popstars werden zu lassen. An erster Stelle veröffentlichten wir mit dem KVTV Kollektiv ein Videointerview mit den Hologrammen in verschiedenen sozialen Netzwerken. Die Fragen der Interviewer/innen gaben die Richtung für die Antworten und somit den ersten Schritt für die Identitätsentwicklung der Hologramme vor. Seit Mitte August 2018 ist ein interaktiver Online-Chat verfügbar, über den man mit den Hologrammen in Form eines AI Bots chatten kann und deren Identitäten, nach seinen eigenen Vorstellungen weiter formen kann.

Alexander Sahn, Alla Poppersoni

// We research on a live performance experience where the presence of the real body performers (us) is not necessary. In particular, we question how we, performers and artists, can extend our physical capacities to do more of our beloved, but underpaid work and still be able to create for the audience a feeling of a live show with the help of digital tools available on the consumer market.

The core tools in our last Project FULLY ACCESSIBLE BODY is a HoloLens and various forms of holograms. HoloLens receives a body feedback of the audience via customized pulse sensors. The pulse rate is sent to HoloLens and Ableton in a live stream, which algorithmically influences the performance of the holograms seen through the HoloLens and the intensity and the composition of the soundtrack.

In this artistic research, since the project launch in March 2018, we had few development stages, where we were consistently speculating with various questions like: Where is a difference between an interactive installation and a live show? What role does the degree of expertise in digital technologies play in perception of a live-show which requires a usage of certain amount of wearable gadgets? What are the relations between our physical bodies and identities to our interactive digital copies (holograms)? And how big is a role of mainstream media in constructing an image of a digital pop-idol (like Hatsune Miku)?

After creating digital copies (holograms) of ourselves we realized an inevitability of distancing our personalities from their images and an opportunity to shape their vacant identities to become "ideal" pop-stars based on audiences wishes, beliefs and preferences. The first step was made as the Holograms were interviewed by KVTV Collective and published on social media, where the questions of the interviewers were giving a direction for the answers content, which, in turn, were the first inputs for their identities construction. At the moment we proceed with this fictitious narrative online and continue shaping the identities of the digital popstars through their instant accessibility for a direct interaction with the audience via a live chat that is available online. This chat would be based on an AI bot, which would be instantly learning and improving overtime in communication with the audience, based on their questions, comments and answers, embedded in a fictional fan page, representing an inner and outer cosmos of what it's like to be digital popstar.

Cosmic Dissociations (Express)

Kassel 2018 / Projektor, Computer, Verstärker, 2 Lautsprecher, Gorillamatten, 5 Banner, Duftlampe, Mandarinenöl (08:02 Min.)

Kassel 2018 / projector, computer, amplifier, 2 speakers, 5 banners, aroma lamp, tangerine oil (08:02 Min.)



Cosmic Dissociations (Express) / Filmstill



Cosmic Dissociations (Express) / Filmstill

Der Duft von Mandarinen vermischt sich mit dem Gefühl der Füße auf roten Gymnastikmatten. Die Augen passen sich dem Farbflickern der Videoprojektion an, während diese die Wand färbt; die Zwischenräume sind mit Vibrationen durchtränkt. Die Grenzen verschwimmen unmittelbar, sobald COSMIC DISSOCIATIONS (EXPRESS) ein integriertes Bilderlebnis startet, gepaart mit der Einladung sich hinzusetzen und es sich bequem zu machen. Eine Manipulation des performativen Potenzials von räumlicher Ausdauer ist offensichtlich, während das Format der Videoinstallation sich mit technologischer Interaktion hybridisiert. Was sich anfühlen kann wie eine Zuflucht, wird durch konfessionelle oder theoretische Schlagzeilen aufgehoben.

Die winzige Hand bewegt sich beständig; navigierend..., navigierend..., navigierend. Ewig im Kreis und gleichzeitig eingemauert; die Beschränkung von digitalen 360-Grad-Räumen bringt eine Gravitationskraft in die Bewegung der unberechenbaren Gesten des Browsers. Diese virtuell-und-doch-gerichteten Streifzüge protokollieren die Entscheidungen einer niemals endenden Reise. Die unmessbare Vielfalt der räumlichen Unendlichkeit wird verstärkt, während enthüllt wird, dass die Navigatorin mit den Kommentatorinnen und Verkünderinnen zusammenlebt. Die polyphone Natur der Textebenen, die die visuelle Arena bevölkern, kreieren ein sanftes Tremolo der Dissonanz, welches sich gekonnt hinter dem Reiz herunterfallenden Kommentarblasen und schwimmenden Wörterpaketen versteckt. Liquidität ist das Medium, Fluidität ist die Klarheit der eintauchenden Intention. Digitale Aufnahmen topografischer Übersetzungen können mit einem oder zwei Klicks (wieder) angehört werden, aber es geht nicht um diese immer-schon-erwarteten Räume. Die a priori cyborgische Natur der zeitgenössischen Psychologie konfrontierend, (ver)folgt Carranza Muster dissoziativen Denkens, eingebaut in den Rahmen konstanten Feedbacks und unendlichem Clickbait. Ablenkung und Abhängigkeit gehen Hand in Hand um Gehirnströme gefangen zu nehmen. Während sie kritisch gegenüber ungezügelter unternehmerischer Hinterhältigkeit und Profit bleibt, zeichnet Carranzas Arbeit eine ausgesprochen positive Einstellung zum Cyberspace aus. Die sich widersprechenden Grenzen der Pseudo-Schimären, beherbergt in aufwendig programmierter Architektur, verteilt durch transozeanische Glasfaser-Optikkabel, verwirren die von der utopischen Verkürzung der Wege gewünschten Klarheit, hergestellt durch Photonen, die anstelle von Körpern in Lichtgeschwindigkeit umherkreisen. Liquidität ist das Medium, aber es ist verseucht. Die Photonen beenden ihre Reise auf der Retina, genau bevor ein weiterer Klick zur Entladung scharf gemacht wird.

// The scent of mandarin mingles with the soft sensation of stepping onto red rubber sports mats puzzled together across the floor. Eyes adjust to the shifting colour flicker of the video projection as it stains the walls, and the spaces in-between are already saturated with encompassing vibrations. Boundaries immediately blur as COSMIC DISSOCIATIONS (EXPRESS) incubates an integrated viewing experience with a premeditated invitation to sit down and get comfortable. Manipulation of the performative potential of spatial durations is apparent as the video installation format resourcefully hybridizes with habits of technological interaction. What can easily feel like a refuge is offset by confessional or theoretical catch lines that interpolate separation with the reverie of an impossible sense of belonging.

The tiny gloved hand constantly moves; navigating..., navigating..., navigating. Eternally circular and simultaneously walled in, the aberrant restrictions of digital 360 degree spaces bring a gravitational force to the movement of the browser's erratic gestures. These virtual-yet-directional wanderings log the decisions of a never ending journey. The immeasurable multiplicity of spatial infinity is amplified as the navigator is revealed to be cohabited by commentators and enunciators. The polyphonic nature of the text layers populating the visual arena creates a soft tremolo of dissonance, which is skillfully masked behind the allure of the dropping comment bubbles and swimming packs of words. Liquidity is the medium, fluidity is the clarity of immersive intention. The active-passive dichotomy is dissolved, offering fertile terrain for an emotionally acousmatic conversation with a very real community of strangers.

Pre-recorded digital topographic translations can be (re)visited with a click or two, but it is not about these already-always-awaiting spaces. The continual deflection offered through orchestrated virtual trajectories focus on pervasive behaviour patterns emblematic of online engagement. Confronting the a priori cyborgian nature of contemporary psychology, Carranza (re)traces patterns of dissociative thinking built into the frameworks of constant feedback and endless clickbait. Distraction and addiction work in tandem to trap brainwaves. While remaining critical of rampant corporate conniving and profiteering, there is an apparent cyber positivity in Carranza's work. Liquidity is the medium but it has become polluted. The inability to focus becomes a site for resistance within the inescapable flow. Photons end their journey on the retina, just before another click is primed for discharge.

Mika Hayashi Ebbesen

Sane & Sanitized

Düsseldorf 2018 / Monitor, Mediaplayer, Verstärker, Kopfhörer, Holzkonstruktion (14:38 Min.)
 Düsseldorf 2018 / monitor, media player, amplifier, headphones, wood construction (14:38 Min.)



Aus der Flucht eines Hotelflurs nähern sich, umschauend, tastend, den Betrachter/innen zwei Personen.

Sich ihrer Namen unsicher steht ihr Entschluss doch fest: Es gilt sich im genormten Komfort der Suite den Wagnissen der Reflexion und des symbolischen Spiels hinzugeben. 48 Stunden.

Doch schnell wird klar, dass die Sicherheit der geschlossenen Türen nur eine scheinbare ist und gehetzt von brennenden Erinnerungen treibt es sie in das Hotelbad.

Vielleicht der letzte Ort von Relevanz? Exil und Labor für Neuanfänge. Der Reibungshitze der Außenwelt ausgewichen, erproben diese zwei nomadischen Subjekte neue Formen der Kooperation und kommunikative Praktiken jenseits der gängigen Muster. Und über diesen physischen und mentalen Übungen schwebt drohend das Bild eines in seiner Flanke gerissenen Pinguins. Der Preis für hemmungslose Individualisierung? Eine Mahnung an den Zusammenhalt? Oder vielleicht auch nur ein Wink an die Betrachter/innen, dass über allen symbolischen Experimenten die leibliche Wirklichkeit herrscht. Pinguin, Whiteout, Bohrkern, Antifreeze. Die Antarktis als in sich geschlossene und von ihrer Umwelt getrennten Sphäre dient der Arbeit als metaphorischer Bezugsrahmen. Dieser wird von der Künstlerin geschickt dafür verwendet, die liebgewonnene Dichotomie von Natur und Kultur zu unterwandern und den so erzeugten filmisch-metaphorischen Raum mit allerlei Überblendungen zu bevölkern. Es ist somit auch kein Zufall, dass unsere beiden Protagonist/innen umstandslos dazu übergehen, ein Duschbad, als Raum kultureller Routinen, in ein Labor zu verwandeln und in einem magisch-technischen Selbstversuch dazu übergehen, einen molekularen Dialog zwischen den getrennten Welten zu etablieren. Blut, Bessenheit und Eiscreme? Hier vermischt sich bildhaft, was von vornherein nie wirklich getrennt war. Magie und Wissenschaft, Forscher/innenneugier und Machtbewusstsein!

Die Grenzen verwischen; und der Paarung einer Kakerlake mit einem Halbleiter folgt die vollständige Kakerlaken-Werdung der Akteur/innen. Die Außenwelt macht nur kurz von sich Reden: Die Konformität, in der Gestalt eines Kammerjägers, weist die beiden auf den aktualisierten Verhaltenscodex hin und droht mit Sanktionen. Am Ende dieser holistischen Grenzgänge steht ein Credo, natürlich verkündet von einem geräumigen Hotelbett: Romantik! Sie darf alles, ist universell, ironisch und verleugnet die ihr eigene Subjektivität.

Die Videoarbeit selbst ist eine inhaltliche und ästhetische Weiterführung einer mit Nicholas Grafia konzipierten Performance (SOCIOBATH) aus dem selben Jahr und wird von den Künstler/innen als eine notwendige mediale Transformation des thematischen Kerns betrachtet: Stablen Dichotomien in künstlerischen Gebilden die Trennschärfe zu nehmen.

Catherina Cramer



// From the escape route of a hotel corridor, two persons approach the viewer – carefully looking and feeling around. Unsure of their names, they are none-the-less certain of their decision: One is to surrender to the adventure of reflexion and of symbolic games in the standardized comfort of the hotel suite. 48 hours.

But quickly it becomes clear that the security of the closed door is only illusive and rushed by burning memories and so, they are driven into the hotel bathroom.

Perhaps the last resort of relevance? Exile and laboratory for new starts. Avoiding the frictional heat of the outside world, these two nomadic subjects try new forms of cooperation and communicative practices beyond conventional patterns. And above these physical and mental exercises, the picture of a penguin ripped across its side hovers in a threatening manner. The price of unrestrained individualization? A reminder for solidarity? Or maybe just a hint to the viewer that the physical reality trumps all symbolic experiments? Pinguin, whiteout, drill core, antifreeze. Antarctica as a contained sphere, separate from its environment, is the metaphoric frame of reference of this work, which is cleverly utilized by the artist to subvert the cherished dichotomy of nature and culture and to populate this created cinematic-metaphoric space with all sorts of cross-fades. It is therefore no coincidence that both of our protagonists immediately continue to transform the shower room, a place of cultural routines, into a laboratory and merge into a magical-technical self-experiment, trying to establish a molecular dialog between the separate worlds. Blood, obsession and ice cream? Here things are mixed in a visual way, which were never really separated in the first place.

Magic and science, researcher's curiosity and awareness of power!

The boundaries are blurred; and after a mating session of a cockroach with a semiconductor, the complete metamorphosis of the protagonists into cockroaches follows. The outside world draws attention only very briefly: the conformity, in the form of an exterminator, points out the updated code of conduct and threatens to sanction.

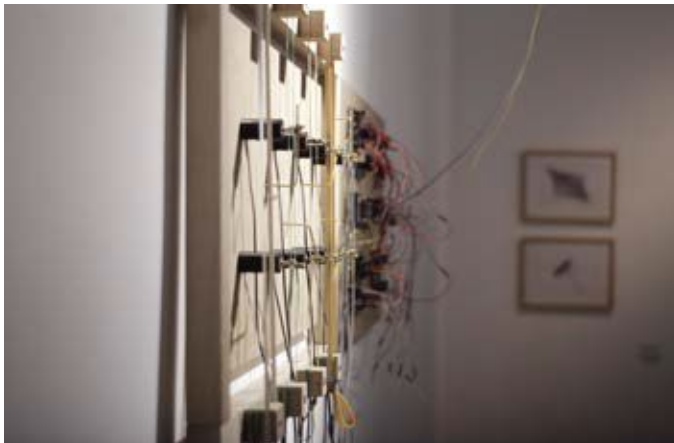
At the end of this holistic crossing of frontiers stands a credo, naturally declared by a spacious hotel bed: Romance! Romance may do anything, it is universal, ironic and denies its own subjectivity.

The video work itself is a thematic and aesthetic continuation of a performance (SOCIOBATH) conceptualized with Nicholas Grafia of the same year and is considered by the artists as a necessary media transformation of the thematic core:

To withdraw the selectivity from stable dichotomies through artistic forms.

Symbolic Grounding

Schöppingen 2018 / 3 Mischpulte, 3 Sockel, XY Rekorder, Oszilloskop, 2 Ferrofluid-Projektoren
 Schöppingen 2018 / 3 mixing consoles, 3 pedestals, XY recorder, oscilloscope, 2 ferrofluid projectors



SYMBOLIC GROUNDING ist eine kinetische Licht- und Klanginstallation, die von einem Netzwerk von 100 künstlichen analogen Neuronen betrieben wird. In diesem Netzwerk entstehen zeitliche Strukturen, geordnete Abfolgen und Koordinationsmuster aus der Interaktion der künstlichen Neuronen. Die Installation macht diese Strukturen und Funktionen erfahrbar und ermöglicht es den Betrachter/innen die Komplexität eines solchen Netzwerks selbst nachzuvollziehen. SYMBOLIC GROUNDING ist eine künstlerische Erkundung der Welt analoger Berechnung und Mustererzeugung; eine Welt, die durch Selbstorganisation, Emergenz und Chaos bestimmt ist. Der Zufall ist ein immanenter Teil dieser Welt und ist in all ihren Prozessen integriert. Wir nutzen das Unvorhersehbare als rohes Material eingerahmt in stabile Muster. Diese Muster sind Schwingungen, die durch zeitliche Aufzeichnungen hör- und sichtbar gemacht werden.

Unser Ansatz orientiert sich an der Systemtheorie: Einerseits verwenden wir theoretische Modelle, die die Koordination zwischen Gliedmaßen erklären und andererseits Modelle der theoretischen Neurowissenschaft. Ähnlich der Technik mittels analoger Computer komplexe Gleichungen zu lösen, nutzen wir analoge Elektronik um die Gleichungen zu berechnen, die die zeitliche Entwicklung neuronaler Populationen beschreiben, wie sie von dem japanischen Mathematiker Shun-Ichi Amari beschrieben wurden. Analoge Berechnung zeichnet sich durch eine Offenheit gegenüber subtilen Änderungen aus. So berechnen z.B. historische analoge Computer abhängig von der Temperatur unterschiedliche Ergebnisse. Während dies bei der technischen Anwendung als ein Nachteil angesehen wird, macht es aus einer künstlerischen Perspektive analoge Berechnung äußerst interessant, weil sie erlaubt mit dem autonomen Prozess zu spielen und ihn zu modulieren. Wir haben ein regulierendes Netzwerk analoger Schaltkreise gebaut, das ein sich ständig änderndes Ensemble von Schwingungen erzeugt.

Im Gegensatz zu den algorithmischen Softwarebibliotheken zur Ausführung von feed-forward neuronalen Netzwerken wie sie von Google angeboten werden, sind wir an nicht-algorithmischen Zugängen zur Berechnung interessiert. In den Systemen, die wir entwickeln, gibt es keine zentrale Uhr, die eine Reihe von Befehlen durchgeht, kein Lesen oder Schreiben von Symbolen wie in der Turingmaschine, sondern einen kontinuierlichen Lauf von Zeit und Elektronen. Unsere Werkzeuge sind die Methoden und Gleichungen, die für die Beschreibung zirkulärer Systeme, die auf sich selbst rückkoppeln, entwickelt wurden: die Dynamische-Systeme-Theorie und ihre Vorgängerin die Kybernetik. Wir nutzen diese Werkzeuge in einem konstruktiven und experimentellen Ansatz um zeitliche Muster zu produzieren, die vielleicht algorithmisch scheinen, es aber nicht sind.

// SYMBOLIC GROUNDING is a kinetic light and sound installation that runs at its core by a network of 100 artificial analogue neurons. In this network function, temporal structures, ordered sequences and coordination patterns emerge from the interaction of the artificial neurons and the connectivity of the network. The installation renders these temporal structures and functions tangible and allows the visitor to experience the complexity of interactions happening in such a network. Symbolic Grounding is an artistic exploration into the world of analog computation and analog pattern generation, a world that is governed by self-organization, emergence and chaos. Randomness comes for free in this world and is integrated into any process. We use the unpredictable as raw material framed into stable emergent patterns. These patterns are oscillations that are made audible and visualized by tracing temporal activations.

Our approach is guided by systems theory, on the one hand theoretical models that explain inter-limb coordination, specifically the coordination dynamics of finger tapping and on the other hand by models from theoretical neuroscience. Similar to the technique of using analog computers for solving complex equations, we use analogue electronics to run the equations for describing the temporal evolution of models of neural populations as proposed by the Japanese mathematician Shun-Ichi Amari. Analog computation is characterized by an openness towards subtle changes. For example historical, analog computers might compute different results at different temperatures. While in technological applications this was seen as a drawback, from an artistic point of view this renders analog computation extremely interesting, because it exactly allows autonomous processes to be modulated and played with. We have built modulatory networks of analog circuits that produce an ever-changing ensemble of oscillations.

Unlike using the algorithmic software libraries for executing the feed-forward neural networks as they are provided by Google, we are interested in non-algorithmic approaches to computation. In the systems we develop there is no central clock that steps through a set of instructions, no reading or writing of symbols as in the Turing machine, but a continuous of time and electrons. Our tools are the methods and equations as they have been developed for describing circular systems that feed back onto themselves by dynamics systems theory and earlier by cybernetics. We use these tools in a constructive and experimental approach to produce temporal patterns that may seem algorithmic, but are not.

Christian Faubel

2017 – The chicks would dig it and we'd get laid a lot

Dortmund, Lennestadt 2018 / Projektor, Mediaplayer, Verstärker, Lautsprecher, Leinwand, Kunsttharzhunde, Merchandise (15:08 Min.)

Dortmund, Lennestadt 2018 / projector, media player, amplifier, speakers, projection screen, synthetic resin dogs, merchandise (15:08 Min.)



Als die Subkulturen den Markt einmal betreten hatten, war die Mythologie der Band geboren. Es ist eine lange Geschichte, eine verworrene. Der anti-bürgerliche Hedonismus, das einstige Privileg der Bohème am Rand der Gesellschaft, ging in diese neue Mythologie gleichsam als Erinnerung und Verheißung ein, um schließlich zur Ware zu werden. Darin gründet die schillernde Ambivalenz der Band. Die Suche nach einem Leben der reinen Intensität, nach einem wilden, sich selbst verzehrenden Leben, einem Leben an der Grenze, das mit der wohl geordneten Langeweile von Beruf und Familie nichts mehr gemein haben würde, entwickelte sich zu einem Phantasma, in dessen Bannkreis nicht nur das neue Massenpublikum, die Fans, sondern die Protagonisten selber standen. Nicht ohne Grund stammt die berühmte Zeile im Selbstmordbrief von Kurt Cobain „It's better to burn out than to fade away“ von einem anderen Musiker: Johnny Cash. So poetisch die Verheißung der wilden Tage der Verschwendung war, so prosaisch war oft das Erwachen in den fahlen Jahren danach, mindestens für all jene, die nicht wie Ian Curtis oder Cobain durch einen frühen Tod im Imago der ewigen Jugend bewahrt wurden.

In 2017 – THE CHICKS WOULD DIG IT AND WE'D GET LAID A LOT nehmen die Künstlerinnen Nicola Gördes und Stella Rossié eine Archäologie dieser Mythologie vor, sie rekonstruieren die Gestalt des Phänomens „Band“ und verfolgen ihr Nachleben bis in die Gegenwart. Die Video-Arbeit entwirft dabei nicht nur einen Katalog der Clichés, zu welchen der einstmalige Glanz der Rock-Bohème verkommen ist, sondern widmet sich auch der Form des zeitgenössischen TV-Dokumentarfilms. Von Musik untermalt, ziehen die Bilder vergangener Zeiten wie in einem Trauerzug vorbei. Die Lust, die die Betrachtung des Phänomens „Band“ einem zeitgenössischen Publikum bereitet, ist wesentlich die Lust der Kontemplation des Vergangenen und Verlorenen, in Wahrheit die Kontemplation des Niegewesenen.

Gördes und Rossiés Arbeit operiert dabei mit einer zweifachen Fiktion: Sowohl die Band als auch der Dokumentarfilm sind fiktiv und beide Phänomene werden einer subtilen künstlerischen Dekonstruktion unterzogen. Damit steht die Arbeit einerseits in der Linie eines kritischen Umgangs mit der Musikindustrie, die in der Form des Dokumentarfilms ihr bedeutendstes Beispiel in Harun Farockis *Single*. Eine Schallplatte wird produziert (1980) gefunden hat. Andererseits stellt sie souverän Bezüge zu Praktiken der Appropriation her, da der Dokumentarfilm hier nicht als neutrales, kritisches Instrument vorausgesetzt, sondern die narrativen Strukturen und formalen Mittel seiner zeitgenössischen massenmedialen Variante einem *Détournement* unterzogen werden.

Malte Fabian Rauch

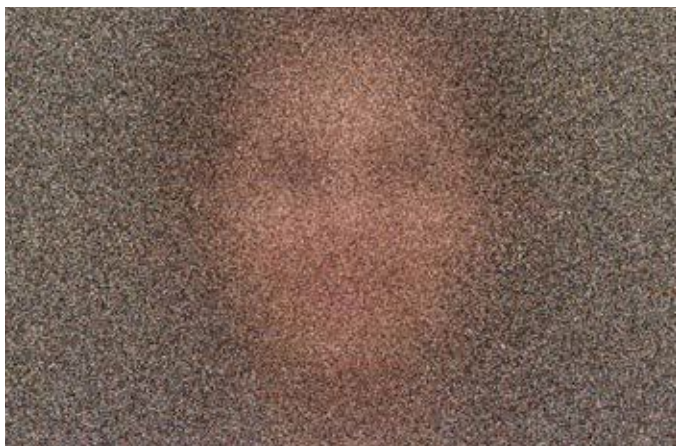
// The moment subcultures entered the market, the mythology of the band was born. It is a long story, a complicated one. Anti-bourgeois hedonism – the former privilege of the Bohème at the margins of society – became part of this new mythology, both as memory and promise – only to be eventually turned into a commodity. Therein lies the ambivalence of the band. The search for a life of pure intensity – of a wild, self-consuming life, a life at the limit, one that would have nothing in common with the well-ordered boredom of a career and family – developed into a phantasm, into a spell under which not only the new crowd – the fans – came, but also the protagonists themselves. Not by chance was the famous line “It's better to burn out than to fade away”, found in Kurt Cobain's suicide letter, coined by another musician: Johnny Cash. As poetic as the promise of the wild days of excess might have been, the awakening in the sallow years after was as prosaic, at least for all of those who were not preserved in the image of eternal youth by an early death, such as Ian Curtis or Cobain.

In 2017 – THE CHICKS WOULD DIG IT AND WE'D GET LAID A LOT the artists Nicola Gördes and Stella Rossié undertake an archeology of this mythology; they reconstruct the character of the phenomenon “band” and trace its afterlife up into the present. The video work does not merely catalogue the clichés to which the former glamor of the rock Bohème has succumbed to, but also engages with the way in which it is taken up in the contemporary form of TV documentary films. Accompanied by music, the images of past days pass by like a funeral procession, while in alternating sequences the now disillusioned members review the history of the band, partly disenchanted, partly nostalgic. The pleasure the phenomenon “band” brings to a contemporary audience, is mainly based in the pleasure of contemplating the long gone and now lost – in truth the contemplation of what has never been.

As a result, Gördes' and Rossiés' work operates with a double fiction: The band as well as the documentary film are fictional and both phenomena are subjected to a subtle artistic deconstruction. Thereby the work can be considered in the line of music industry criticism, which – in the form of documentary film – found its most outstanding example in Harun Farocki's *Single*. A record is produced (1980). On the other hand, the work references practices of appropriation, since in this case documentary film is not just assumed as a neutral, critical instrument but the narrative structure and formal means of its contemporary mass media version are subjected to a *détournement*.

MegaPixels: Faces

Berlin, London 2017 / Kiosk, Computer, Live-Kamera, LEDs, Thermodrucker, Poster
 Berlin, London 2017 / kiosk, computer, live-camera, LEDs, thermal printer, posters



Erkundung der Datenbanken, die Gesichtsalgorithmen trainieren

MegaPixels ist ein Langzeitprojekt über computergestützte Bildanalyse Datensätze. Dieses erste Kapitel des Projekts wurde 2017 in London gestartet, in Zusammenarbeit mit Tactical Tech für die Glass Room Ausstellung.

Die Installation nutzt Gesichtserkennung um in dem größten öffentlich zugänglichen Gesichtserkennungs-Übungs-Datensatz der Welt namens MegaFace (V2) nach Ihrer Identität zu suchen. Von etwa 15.000 Benutzer/innen, berichteten 2 Personen von einer Übereinstimmung in dem Übungsdatensatz, von deren Existenz sie nichts wussten.

Was vielen nicht bewusst ist, ist dass sie selbst vielleicht Teil dieses Gesichtserkennungs-Übungs-Datensatzes sein könnten, da diese sich komplett aus Flickr speist. Die Datenbank enthält ungefähr 672.000 Identitäten und 4,2 Millionen Fotos, die alle von Flickr erhalten wurden ohne dass irgendjemand ein Einverständnis gegeben hätte.

Diese 4,2 Millionen Bilder werden derzeit zwischen Forscher/innen in den USA, China, Russland und der restlichen Welt umhergereicht um hochmoderne Gesichtsalgorithmen zu evaluieren. Wenn Sie wüssten, dass Ihr Bild, das Foto eines Freundes oder Ihres Kindes genutzt würde um ein Produkt für die Verteidigungsindustrie zu entwickeln, würden Sie widersprechen? Wie würden Sie überhaupt erfahren, dass Ihr Foto enthalten ist?

MegaPixels ist ein Langzeitprojekt um diese Datensätze in die Öffentlichkeit zu bringen, neue Werkzeuge zur Durchsuchung der Inhalte zu entwickeln, und ethische Folgen solcher Datensätze an die Oberfläche zu bringen.

Wie es funktioniert

Treten Sie an den MegaPixels-Kiosk heran und in ein paar wenigen Sekunden werden Sie mit über 650.000 Identitäten aus der MegaFace-Datenbank verglichen. Die treffendsten Übereinstimmungen werden auf dem Bildschirm dargestellt, zusammen mit dem Ergebnis der Übereinstimmungsverlässlichkeit. Wenn ein ähnliches Gesicht gefunden wird, leuchtet ein Knopf auf und Sie können eine Zusammenfassung Ihrer Ergebnisse ausdrucken, nebst Informationen über die Datenbank.

Die komplette Bearbeitung der Bilder läuft lokal über einen einzelnen Desktop-Computer. Es werden keine Daten gespeichert oder an Dritte weitergeleitet. Die einzigen festgehaltenen Daten befinden sich auf dem Ausdruck Ihrer Gesichtserkennungsanalyse.

// Exploring the databases used to train facial recognition algorithms

MegaPixels is an ongoing project about machine learning image datasets. This first chapter of the project launched in London in 2017 in collaboration with Tactical Tech for the Glass Room exhibition.

The installation used facial recognition to search for your identity in the largest publicly available facial recognition training dataset in the world, called MegaFace (V2). Out of approximately 15,000 users, two people reported finding a positive match in the training database which they never knew existed.

What many people are not aware of is that you might be included in this facial recognition training dataset because it was created entirely from Flickr. The dataset contains approximately 672,000 identities and 4.2 million photos, all obtained from Flickr without anyone consenting.

These 4.2 million images are currently being passed between researchers in the US, China, Russia, and all over the world to train and evaluate state-of-the-art facial recognition algorithms. If you knew that your image, your friend's image, or your child's image was being used for developing products in the defense industry, would you object? How would you even find out if your photo was included?

MegaPixels is an ongoing project to bring these datasets into the public view, provide new tools to explore their contents, and surface the ethical implications of datasets.

How it Works

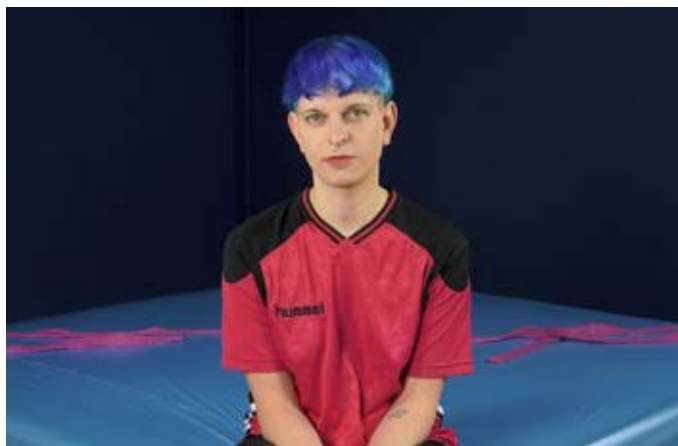
Walk up to the MegaPixels kiosk and in a few seconds you will be compared to over 650,000 identities from the MegaFace dataset. The best matches will be displayed on the screen with their match confidence scores. When a similar face is found, a button illuminates and you can print out a summary of your match score along with information about the database.

All image processing runs locally on a single desktop computer built. No data is stored or transmitted to any other party. The only data recorded is the printed thermal receipt you keep with your facial recognition analysis.

Adam Harvey

THE ISLAND OF PERPETUAL TICKLING

Berlin 2018 / Projektor, Mediaplayer, Verstärker, 2 Lautsprecher, Bettgestell, Matratze, PVC-Bettlaken, 8 gefärbte Pyjama-Gürtel, 49 Kniekissen (35:38 Min.)
 Berlin 2018 / projector, media player, amplifier, 2 speakers, bed frame, mattress, PVC bed sheet, 8 dyed pyjama belts, 49 knee cushions (35:38 Min.)



In Kurzportraits präsentieren sich die drei Player, einzeln und direkt an die Kamera adressierend.

Mit der Intimität und Anspannung eines Exklusivinterviews kurz vor der bevorstehenden Challenge berichten die Spieler*innen in Sporttrikots, auf einer großen blauen Latexmatte sitzend, von ihren Vorbereitungen und individuellem Training.

Spieler*in Ashkan beispielsweise trainiert vorwiegend auf der Position „artistic researcher, writer and occasionally curator“ und zeichnet sich durch einen hohen Grad an „Ticklishness“ aus. Entscheidende Attribute für das besondere Aufeinandertreffen, das die Künstler*in Vika Kirchenbauer auf dem Spielfeld der 2x2m-Matte, THE ISLAND OF PERPETUAL TICKLING austragen lässt. Sinnbildlich herausgefordert – pardon – herausgekitzelt werden soll in dieser Begegnung – quasi auf einer Kitzel-Metaebene – das (Heraus-)Kitzel-Potential von kritisch-künstlerischer Praxis innerhalb gesellschaftspolitischer Gefüge: Wie ist es um das (Heraus-)Kitzel-Potential künstlerischer Praxis bestellt? Was kitzelt und wer soll gekitzelt werden? Welche künstlerisch-kritische Kitzel-Methodik ist angebracht – lustvoll-sensibilisierend, herausfordernd, überstrapazierend oder schmerzhaft? Mutig betreten die drei kulturschaffenden Player die Arena der „Insel des ewigen Kitzelns“, um sich dieser umfassenden Challenge zu stellen. In immer wieder neuen Dreierkonstellationen, zwei kitzeln, ein*e wird gekitzelt und ist an Hand- und Fußgelenken an der Matte fixiert, lassen sie schier nicht enden wollende wahrhaftige körperliche Kitzel-Attacken über sich ergehen.

Wägt man sich erst als Betrachter*in des menschlichen Kitzel-Knäuels, das scheinbar mal genießerisch mal von purer Pein geplagt über die glatte Latexoberfläche rollt und laut Körperlichkeit bekundet, in vermeintlich sicherer kitzelfreier Zone, tickelt es plötzlich gewaltig.

Michel Foucaults „Überwachen und Strafen“ spricht von dem „Verschwinden des Spektakels“¹ in Zusammenhang mit dem Ende öffentlicher körperlicher Maßregelung in Europa seit Beginn des 19. Jahrhunderts durch die Einführung von der weniger sichtbaren institutionellen Maßregelung.

Vika Kirchenbauer rückt geschickt ein körperliches Spektakel wieder ins Blickfeld, das die eigenen Perspektiven nicht nur kitzelt sondern herausfordert, verunsichert und verführt mit Uneindeutigkeiten – dem Changieren von Körpern, von top and bottom, von Diskursshoheiten im Kunstbetrieb, Lust und Schmerz.

Kerstin Honeit

// In short portraits three players present themselves, individually and directly addressing the camera.

With the intimacy and suspense of an exclusive interview shortly before the upcoming challenge, the players, wearing their sports jerseys, tell us about their preparations and their personalized training.

Player Ashkan, for instance, mostly practices in the position of “artistic researcher, writer and occasionally curator” and is characterized by a high degree of “Ticklishness”. Significant attributes for this special encounter, which the artist Vika Kirchenbauer situates on the field of a 2x2m mat in THE ISLAND OF PERPETUAL TICKLING. This encounter is meant to symbolically challenge, pardon, tickle (and tease) – on a tickle-meta-level so to speak – the tickle potential of critical artistic practice within the socio-political framework: What is the situation of the tickle potential of artistic practice? What tickles and who is supposed to be tickled? What artistic-critical tickle-method is appropriate – lusciously sensitizing, challenging, overwhelming or painful?

Courageously the three creative artist players step into the arena of the “Island of Perpetual Tickling”, facing this comprehensive challenge. In ever changing constellations of three – two tickle and one is tickled while tied to the mat at their ankles and wrists – they endure the seemingly never-ending physical tickle-attacks.

And should the viewer think to be safe from this human tickle-bundle that at times seems to be rolling over the smooth latex surface full of pleasure and at times full of pure torment, it suddenly begins to tickle forcefully.

Michel Foucault’s “Discipline and Punish” refers to the “disappearance of spectacle”¹ in the context of the end of public physical discipline in Europe since the beginning of the 19th century, due to the establishment of a less visible institutionalized discipline.

Vika Kirchenbauer skillfully brings back into focus a physical spectacle that not only tickles one’s own perspectives but also challenges, unsettles and seduces with ambiguities – the changing of bodies, of top and bottom, of discourse sovereignty in the art scene, lust and pain.

1 Michel Foucault: Überwachen und Strafen, Hg. Suhrkamp Verlag (15. Auflage, 2015), S.15, Absatz 1

The Theory of Freedom

Berlin 2015 / 3 Projektoren, 3 Mediaplayer, Verstärker, 4 Lautsprecher, 1 Subwoofer (13 Min.)

Berlin 2015 / 3 projectors, 3 media players, amplifier, 4 speakers, 1 subwoofer (13 Min.)



Bjørn Melhus: The Theory of Freedom, 3 channel video installation, 13 min., 2015, Production Still, Photo: Ben Britz



Bjørn Melhus: The Theory of Freedom, 3 channel video installation, 13 min., 2015, Production Still, Photo: Ben Britz

Schon allein der Rhythmus ist ein Machtinstrument, das keinen Widerstand duldet. Er zeigt sich in der Klangspur, im Schnitt und in der Choreographie von THE THEORY OF FREEDOM. Die aus drei Bildern zusammengestellte Videoinstallation von Bjørn Melhus ist mal Panorama einer gleichförmigen Stadtlandschaft mit riesigen Wohntürmen, in denen kein Mensch zu sehen ist als ganz allein zwei Figuren, die sportlich gekleidet in blau und rot und mittels Helm gegen alle Eventualitäten gesichert sind: Sie verkörpern als Allegorien ‚Mister Freedom‘ und ‚Miss Independence‘. Zum anderen entpuppt sich das dreiteilige Bild als Triptychon, in dessen Mitte nicht mehr die Madonna christliche Heilserwartung verkörpert, sondern stattdessen ‚Randi‘ Position bezieht, rein schwarz gekleidet, aber doch mit einer Andeutung femininer Puffärmel. Mit der Peitsche in der Hand und strengem Befehlstone in der Stimme gibt sie den Takt an. Ins Symbolhafte gesteigert tritt hier eine Reinkarnation von Ayn Rand (1905-1982) auf. In Russland aufgewachsen machte sie sich in den USA als Autorin einen Namen und wird heute vor allem für ihre Theorie des Objektivismus nahezu kultisch verehrt. Darin vertritt sie die Auffassung, dass der Mensch seine eigenen Geschicke unabhängig vom Schicksal selbst bestimmen kann. Der produktive Selbsterhalt gilt ihr als höchstes Ziel, das durch den freien Markt und im Kapitalismus erreicht wird. Bei Melhus befehligt sie eine Truppe Untoter, die in einer Art Leichenschauhaus aufgebahrt von ihr rekrutiert und in Marsch versetzt werden. So entsteht eine komisch-groteske Parade, die unter dem Drill der Theory of Freedom immer wieder in alte religiöse Muster und endzeitliche Ängste verfallen. Bei den entsprechenden kurzen Textzitatungen handelt es sich um originale Übernahmen aus amerikanischen Mainstream-Filmen, die mit den Ängsten ihrer Zuschauer/Innen spielen, die sich wiederum gern dem Grauen der Weltuntergangsszenarien unterwerfen. Dabei verkörpert Melhus die mit ihrem Gesicht kenntlichen Figuren alle selbst, was an sich schon ein besonderer Kommentar auf die Freiheit und Unabhängigkeit des Individuums ist. Auch wenn die im Hintergrund gezeigten Architekturen austauschbar überall auf der Welt gleich erscheinen, so ist der Umstand, dass sie in Istanbul gedreht wurden, deshalb interessant, weil in dieser Stadt in besonderer Weise aktuelle politische Tendenzen sichtbar werden, da sie einerseits moderne Weltstadt ist und sich als solche auch an den Idealen des freien Marktes orientiert, sowie andererseits auch konservativen religiösen Überzeugungen anhängt. Melhus THE THEORY OF FREEDOM nimmt dabei nicht einseitig Stellung, sondern zeigt die Absurdität, die sich durch dogmatischen Absolutheitsanspruch ergibt und ist dabei vielmehr eine Art Psychogramm im Spannungsfeld von Angst und Macht.

Holger Birkholz

// The rhythm itself is an instrument of power that does not accept any resistance. It reveals itself in the soundtrack, in the cut and in the choreography of THE THEORY OF FREEDOM. At some times the video installation by Bjørn Melhus, consisting of three pictures, is a panorama of a homogenous landscape with huge residential towers, where nobody is visible besides two sole figures, dressed in athletic fashion in blue and red and who are equipped with helmets preparing them for all eventualities: they represent the allegories „Mister Freedom“ and „Miss Independence“. At other times, the three piece image emerges as a triptych but instead of the Madonna in the center representing the Christian hope of salvation, ‚Randi‘ takes this position – dressed entirely in black but with a suggestion of feminine puffed sleeves. With a whip in her hand and a strict tone of voice she sets the tempo. Symbolically exaggerated, this is an appearance of a reincarnated Ayn Rand (1905–1982). Raised in Russia, she made a name for herself as an author and is worshipped today almost in a cult-like manner, especially for her theory of objectivism. In this theory she voices the belief that man can take his fate into his own hands, independent from his destiny. The productive self-preservation serves as her highest goal, which is achieved by the free market and capitalism. In Melhus' work she commands a troop of undead people, who are kept in a sort of morgue, are then recruited by her and are brought into a marching mode. Thus, a comic grotesque parade is generated, under which the drill of the „Theory of Freedom“ relapses into ancient religious patterns and apocalyptic fears. The corresponding short text citations are original excerpts taken from American mainstream movies that play with the fears of their viewers, who then again enjoy submitting themselves to the horror of the end of time scenarios. Melhus portrays all of the characters himself, which is in itself a special commentary on freedom and the independence of the individual. Even though the architecture shown in the background seems to be interchangeable anywhere over the world, it is notable that they were filmed in Istanbul – this is interesting because this city is a modern metropolis and therefore oriented towards the ideals of the free market, but on the other hand is also attached to conservative religious beliefs. Melhus' THE THEORY OF FREEDOM does not take a one-sided stance but shows the absurdity which results from a dogmatic claim of absoluteness and is rather a kind of psychological profile of the interplay of fear and power.

Forest Green (Sleeping & Awakening)

Hyytiälä, Berlin 2018 / 2 Projektoren, 2 Mediaplayer, Bank (07:57 Min.)

Hyytiälä, Berlin 2018 / 2 projectors, 2 media players, bench (07:57 Min.)



Agnes Meyer-Brandis, Forest Green (Sleeping & Awakening), videostill, 2018
© Agnes Meyer-Brandis, VG Bild Kunst, 2018

Das Verhältnis zwischen Wissenschaft und Kunst steht im Zentrum der künstlerischen Arbeit von Agnes Meyer-Brandis. Dabei gibt es viel, das die beiden verbindet, Fragen und Beobachtungen als Ausgangspunkt, die Suche nach den passenden Formen der Veranschaulichung, die Arbeit mit Modellen und anderes mehr. Was sie trennt ist ihr unterschiedlicher Anspruch, so zielt nach herkömmlicher Auffassung Wissenschaft auf objektives Wissen und in der Kunst manifestiert sich eine individuelle, subjektive Weltsicht. Die Arbeiten von Meyer-Brandis bewegen sich in diesem Spannungsfeld. Sie zeigen wie durch künstlerische Ansätze wissenschaftliche Ergebnisse gewonnen werden können. Im Gegenzug machen sie deutlich, dass auch wissenschaftlicher Forschung individuelle Setzungen vorausgehen und dass die Wahl ihrer Deutungsmuster auf persönliche Entscheidungen zurückgeht. Dabei spielt der Begriff der Schönheit als Vorliebe für ein bestimmtes Thema oder eine formale Lösung eine entscheidende Rolle. Das wird besonders deutlich in einer Arbeit der Künstlerin, die sich mit einem zentralen Thema der Kunstgeschichte befasst, dem Wald als Motiv, das in der Landschaftsmalerei dem Ausdruck des persönlichen Befindens dient und gleichzeitig auf einem Realismus in der Darstellung basiert. Zugleich reflektiert sie wissenschaftliche Ansätze der Klimaforschung und der dabei erforderlichen Sammlung von Informationen (Big Data).

Im Gespräch mit dem finnischen Wald- und Klimaforscher Pasi Kolari stellte Meyer-Brandis ihm die Frage, welche Daten für ihn „schön“ seien. Woraufhin ihr der Wissenschaftler antwortete, indem er ihr eine statistische Grafik zeigte, die den Zuwachs und die Abnahme von Grün im Wald veranschaulichte.

Das war der Ausgangspunkt für eine Videoarbeit, in der die Künstlerin zehntausende von Bildern verwendet, die durch Webcams in finnischen Wäldern im Zeitraum von zwei Jahren aufgenommen wurden. In ihnen wird der Wechsel der Jahreszeiten dokumentiert. Unabhängig von der ursprünglichen Absicht ihrer Verwendung und Auswertung nutzt Meyer-Brandis das Material auf eigene Weise. Sie stellt ihnen monochrome Farbfelder gegenüber, die durch die Berechnung des durchschnittlichen Farbwertes der Waldbilder entstanden sind. Dafür hat sie mit Christian Dietz eigens eine passende Software entwickelt. Die RGB-Daten der digitalen Aufzeichnungen werden ausgewertet und in einem Berechnungsverfahren der Grundwert pro Bild ermittelt, der als Fläche projiziert wiederum aus den nun vereinheitlichten RGB-Tönen besteht.

Entsprechend den Schwankungen zwischen den einzelnen Bildern – durch vorbeieilende Wolken, einfallende Sonnenstrahlen, anschwellende und abtauende Schneeschichten – wechselt die Farbe schneller oder langsamer oder wird unterbrochen durch Töne, die schlaglichtartig herausfallen. Dominierend bleibt allerdings ein gleichmäßiger Fluss von Laub- und Erdtönen, Tag und Nacht. Passend zu dieser zeitlichen Entwicklung hat Michael Moser einen Soundtrack geschaffen, in dem sich dieser Farbstrom mit seinen flackernden Einzelbildern spiegelt.

Holger Birkholz

// The relationship between science and art is the focus of Agnes Meyer-Brandis' artistic work. There are many things that connect the two: Questions and observations as a starting point, the search for the adequate form of visualization, working with models and many others. What separates them is their difference in aspiration. According to traditional understanding, science aims to gain objective knowledge and art is manifested in an individualistic, subjective view of the world. The oeuvre of Meyer-Brandis deals with this interplay between art and science. It shows how scientific results can be achieved through artistic approaches. On the other hand, it also makes clear that scientific research is partly a result of individual predefinitions and that the choice of interpretation modes itself is linked to personal decisions. Thereby the concept of beauty as a preference for a certain topic or a certain form plays a significant role. This becomes especially clear in a work by the artist, which deals with a central theme of art history: The forest as a motif, which in landscape painting functions as an expression of personal feelings and at the same time is based on realism in its representation. At the same time she reflects on the scientific approaches towards climate research and the thereby necessary collection of information (Big Data).

During a conversation with Finnish forest and climate researcher Pasi Kolari, Meyer-Brandis asked him – for him – which data he would consider beautiful. Whereupon the artist answered by showing her a statistical graph, that illustrated the growth and decline of greenery in the forest.

This was the starting point for a video work, for which Meyer-Brandis used tens of thousands of pictures taken by webcams in Finnish forests over the course of two years. They document the changing of the seasons. Irrespective of the original intention for the use and analysis, Meyer-Brandis utilizes the material in her own way. She confronts this material with monochrome color patches that have been generated by the calculation of the average color value of the forest pictures. A special software was developed by Christian Dietz for this purpose. The RGB data of the digital recording is then analyzed and its basic value is determined by a calculation method, which again projected as a surface, consists of the harmonized RGB colors.

According to the fluctuation between the individual pictures – caused by clouds passing, sunbeams, accumulating or melting snow – the color changes occur faster or slower or are interrupted by tones, that abruptly fall out of the ordinary.

None-the-less, a steady flow of earthy, leafy colors in light and dark phases are dominant. Michael Moser composed a soundtrack fitting to this seasonal progression, which reflects this stream of color with its flickering single images.

The World Is Ours

Tokyo, Berlin, Tel Aviv 2017 / 5 Monitore, 5 Mediaplayer, Verstärker, Lautsprecher (38 Min.)
Tokyo, Berlin, Tel Aviv 2017 / 5 monitors, 5 media players, amplifier, speakers (38 Min.)



THE WORLD IS OURS ist ein Filmprojekt, das Animationen mit in Tokio gedrehten dokumentarischen Szenen mischt. Im Mittelpunkt steht Hatsune Miku, die weibliche Manga-Persona einer Synthesizer-Software, die zur Werbung und zur Steigerung der Benutzer/innenbindung erschaffen wurde. Mikus Dasein ist von Fans zusammengestellt, angefangen bei ihrer Musik, über die Texte, bis hin zu der Animation selbst. In Japan wurde sie eine Kultfigur, eine Cyber-Diva, die sogar live als Hologramm auftritt. Orens Projekt erforscht die Verschmelzung von Fantasie und der Alltagsrealität durch eine Cosplay-Nachstellung, die von der Künstlerin selbst aufgeführt wird. Durch ihre Umwandlung in die Miku-Figur, betritt Oren eine Welt der echten Hardcore-Fans, wo die Fantasie realer scheint als die Realität und die Unterscheidung zwischen den beiden Bereichen obsolet wird. Miku ist ein Phänomen unserer Zeit, das den Weg in die Mainstream-Kultur gefunden hat, zusammen mit der zunehmenden Unschärfe zwischen Produzent/innen und Konsument/innen – wir sind ja alle erfahrene User/innen der sozialen Medien. Teilnehmende Fan-Kultur bietet letztendlich, auch wenn sie die Kreativität der normalen Endverbraucher/innen ermächtigt, kostenloses Marketing und Inhalte für globale Marken; gewissermaßen werden einem die eigenen Fantasien wiederverkauft. Die Figur der Hatsune Miku ist dabei beispielhaft: Fans erschaffen die Figur im wahrsten Sinne des Wortes selbst und investieren dabei immer weiter in Miku-bezogene Features und Waren, süchtig nach ihrer eigenen Kreation. Das gleiche gilt für alle Nutzer/innen von sozialen Medien, deren Inhalte wir alle erschaffen und obsessiv konsumieren.

„Fantasie lehrt uns zu begehren... Ein phantasmatisches Narrativ beinhaltet immer einen unmöglichen Blick, einen Blick durch den das Subjekt schon beim Akt seiner/ihrer eigenen Konzeption präsent ist.“ (The plague of fantasies, Slavoj Žižek) Der Beginn des Internets vor etwa 20 Jahren kam mit einem Versprechen nach Realitätsflucht einher, sowohl im individuellen als auch kollektiven Sinne. Durch Chat-Rooms, Cybersex, virtuelles Gaming und Cyberfiguren konnte man diskret seine eigenen Begehren erfüllen, in einer geselligen aber anonymen Welt. Wir mögen vielleicht nicht alle ein Konzert besuchen, deren Künstler/in ein Hologramm ist; aber wir kommunizieren mit Kundendienst-Computern, chatten mit unseren Idolen via Chatbots und benutzen Siri. Ist das tief in Fiktion eingetauchte Leben wirklich so anders als wie wir bereits jetzt in den sozialen Medien interagieren, wie wir uns ständig darstellen und fiktionalisieren? Wenn wir die Realität fälschen, ist dann die Realität eine Fälschung?

„Ich schlafe im Display, das das Ende zeigt. Und an dem Ende, werde ich ein Lied singen, dass nur Du hören wolltest.“ – Hatsune Miku

// THE WORLD IS OURS is an expanded cinema project mixing sampled animation with documentary scenes shot in Tokyo. It revolves around Hatsune Miku, the feminine manga personification of a synthesizer software, created for promotional purposes and to enhance user engagement. All content related to Miku is fan-created, from her music and lyrics to animation. In Japan she became a cult figure, a cyber diva who even performs live as a hologram. Oren's project explores the merger of fantasy into everyday reality by a cosplay enactment of the figure, performed by the artist herself. By transforming herself into a Miku character through cosplay, Oren enters a world of real hardcore fans where fantasy is more real than reality and the differentiation between the two becomes obsolete. Along scenes from this journey, the project combines excerpts from an abundance of fan-made music and animation.

The phenomenon of Hatsune Miku is a timely subject that is making its way into mainstream culture, with the increasing blur between producers and consumers – as we all have experience as users of social media. Participatory fan culture, while empowering the creativity of the regular end-user, ultimately provides free marketing and content for powerful global brands; in a sense, one's own fantasies are resold to them. The character of Hatsune Miku is exemplary in that fans literally recreate her through the music and video content they produce while continuously investing in Miku-related features and merchandise, hooked by their own creation. The same can be said for virtually everyone on social media, where we all create content and consume it obsessively.

“Fantasy teaches us how to desire... A phantasmic narrative always involves an impossible gaze, the gaze by means of which the subject is already present at the act of his/her conception.” (The plague of fantasies, Slavoj Žižek) The dawning of the internet some 20 years ago came with a promise of escapism in both the individual and collective sense. Through chat rooms, cybersex, virtual gaming and a cyber characters, one could privately fulfill their desires in a communal, but anonymous world. We may not all attend concerts where the performer is a hologram, as with Hatsune Miku; but we communicate with customer service computers, chat with our idols via chatbots, and use Siri. Is living one's life deeply immersed in fiction all that different from how we interact with social media already, constantly performing and fictionalizing our selves? If we fake reality, is reality fake?

“I sleep inside the display that depicts the end. And in that end, I will sing a song that only you wanted to hear.” – Hatsune Miku

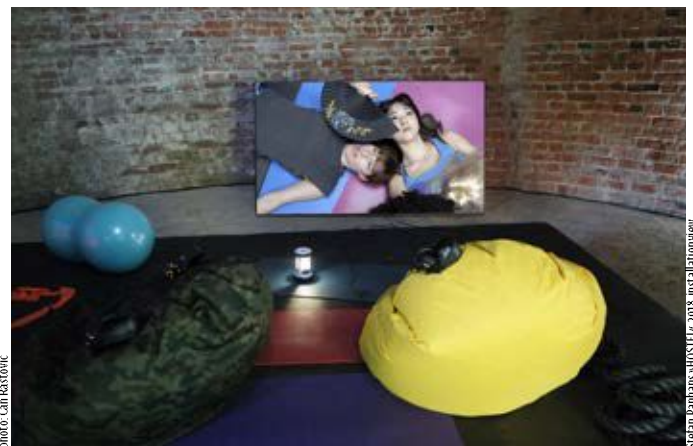
Ann Oren

HOSTEL

Hamburg, Berlin 2018 / 2 Monitore, Verstärker, Kopfhörer, Antirutschmatten, Gymnastikbälle, Feldbett, Yogamatten, Trainingsseil, Sitzgelegenheiten, Flex Bänder, Campinglampe, Trainingsgerät, Filzpantoffeln (80 Min.)
 Hamburg, Berlin 2018 / 2 monitors, amplifier, headphones, antislip-puzzle mats, exercise balls, camp bed, yoga mats, battle rope, seating accomodation, flex ties, camping lamp, body power tool, felt slippers (80 Min.)



Stefan Panhans #HOS1EL, 2018, production still
 photo: Cam Bastonic



Stefan Panhans #HOS1EL, 2018, installation view
 Edith-Russ-Haus für Media Art | Polteurturm

Ein Hostelzimmer als Mikrokosmos und Sinnbild der globalisierten Welt des 21. Jahrhunderts ist der Schauplatz der jüngsten Videoarbeit von Stefan Panhans. Als Serie konzipiert umfasst HOSTEL vier Episoden. Sie spielen in einem vollständig besetzten Hostelzimmer, das mit Metallstockbetten und Schlafsäcken, aber auch Sportutensilien wie Yogamatten, Gymnastikbällen, einem Stepper und Kletterseilen ausgestattet ist. Die fünf Protagonist/innen sind Kulturschaffende unterschiedlicher Herkunft, die prekär und flexibilisiert leben. Im Dialog oder in direkter Ansprache an die Kamera liefern sie sich ein ruheloses „spoken word battle“. An diesem sind auch die Stimme von Apples Personal Assistant Siri und mehrere Avatare aus Computerspielen beteiligt, deren animierte Räume immer wieder eingeblendet werden. Die Darsteller/innen inszenieren sich, verschaffen sich Gehör und Aufmerksamkeit, trainieren nervös an einem der Sportgeräte oder interagieren mit einem oder gleich mehreren Smartphones oder Tablets.

Das Skript ist eine Collage aus Schilderungen über die zunehmend beschleunigte kulturelle Arbeitswelt, prekäre Lebensbedingungen und Erlebnisse von Rassismus in Beruf und Alltag werden verwoben mit Floskeln aus E-Mails und Passagen aus Literatur, Theorie und Popkultur, unter anderem aus der Serie Heroes, aus Songs von Kate Tempest und Kendrick Lamar, aus einem Interview mit Renee Alway, der Finalistin von America's Next Topmodel 2007, der Soziologin Eva Illouz, und einem Zitat von Frantz Fanon, einem Vordenker der Entkolonialisierung. Zugleich zirkulieren die Texte zwischen den Performer/innen, die damit Teile der Identität der anderen annehmen. Nationale Zuschreibungen zirkulieren in Form von klischeehaften Kleidungsstücken wie einem pakistanischen Anarkali, einer Trachtenweste, einer blonden Perücke und einem asiatischen Kegelhut. Dieses Prinzip ähnelt der Auswahl von Figuren in Computerspielen und ihrer Ausstattung mit Frisuren, Kleidungsstücken und Accessoires. Diese Typen sind nicht selten von rassistischen Klischees geprägt wie etwa jener des dunkelhäutigen Gangsters. Die Figuren in HOSTEL hingegen formen die Stimme einer multiplen Identität, die Klischees dekonstruiert und Gemeinsamkeiten erkennbar werden lässt.

Als Setting für dieses Kammerstück über eine globalisierte und zunehmend ausgebrannte Gesellschaft fungiert ein Hostel, ein exemplarischer Nicht-Ort im Sinne Marc Augés als Transitraum für verschiedene Kulturen und Nationen. Die Anzahl solcher Räume hat in den vergangenen Jahren durch ein stärker gewordenes globales Netzwerk und eine erschwinglich gewordene Mobilität zugenommen. Ryanair, Flixbus und eben Hostels sind die Nicht-Orte jener geworden, die im schnellen Schritt der Globalisierung mithalten möchten. Hatte Michel Houellebecq die von Ökonomie durchdrungene Welt Ende der 1990er Jahre noch als Supermarkt bezeichnet, so ist sie heute zum Discounter geworden.

Isabelle Busch

// A hostel room as microcosm and symbol of the globalized world of the 21st century is the setting of the most recent video work by Stefan Panhans. Conceived as a series, HOSTEL entails four episodes. They take place in a fully occupied hostel room, equipped with metal bunk beds and sleeping bags, as well as sports paraphernalia like yoga mats, exercise balls, a stepper and climbing ropes. The five protagonists are workers of the cultural sector, living precarious and flexibilized lives. In a dialog with, or directly addressing the camera, they fight a restless spoken word battle. At this point, the voice of Apple's personal assistant Siri and several other avatars from computer games also get involved; their animated rooms are repeatedly faded in. The actors establish themselves in the scene, they try to obtain a voice and attention, they nervously exercise at one of the pieces of sports equipment or with one or even several smartphones or tablets at once.

The script is a collage of descriptions of the increasingly accelerating cultural working sector, precarious living conditions, experiences of racism in the job and daily life are woven together with phrases from emails and passages from literature, theory and popular culture; amongst others from the series Heroes, songs by Kate Tempest and Kendrick Lamar, excerpts from interviews with Renee Alway, the finalist of America's Next Topmodel 2007, the sociologist Eva Illouz and citations of Frantz Fanon, a pioneer of decolonization. At the same time, texts are circulating between the performers, who then take on parts of the identity of the other. National attributions are distributed in form of cliché garments like a Pakistani Anarkali, a traditional alpine jacket, a blonde wig and an Asian cone hat. This principle is similar to the selection of video game characters and their layout with hairstyles, clothes and accessories. These types are often characterized by racist clichés like for instance the dark-skinned gangster. The characters in HOSTEL on the other hand come together as the voice of a multiple identity that deconstructs clichés and makes similarities recognizable.

A hostel functions as a setting for this chamber play about a globalized and increasingly burnt out society, an exemplary non-space in the sense of Marc Augé; as a transitional space for different cultures and nations. The number of such spaces has increased in the past years, due to a stronger global network and mobility, which has become more affordable. Ryanair, Flixbus and precisely hostels have become the non-space of those who would like to keep up with the fast pace of globalization. If Michel Houellebecq spoke of the economy driven world as a supermarket in the 1990s, then today the world has become a discounter.

Real Performance

New York 2018 / Monitor, Mediaplayer, Verstärker, 2 Kopfhörer, 2 Stühle, Text (25:23 Min.)

New York 2018 / monitor, media player, amplifier, 2 headphones, 2 chairs, text (25:23 Min.)



REAL PERFORMANCE ist ein Forschungsprojekt, das zeitgenössische Arbeits- und Managementtechniken untersucht. Das Projekt ist eine Zusammenarbeit zwischen der Autorin Grace Phillips und der Künstlerin Laurie Robins.

In der Industrie des Arbeitsplatzmanagements und der Mitarbeiter/innenführung, wird Empathie heute als ein Konzept verstanden, das analysiert, perfektioniert und gemeistert werden kann, um die Gewinnspanne zu vergrößern. Es ist ein Werkzeug um den Produktionsprozess zu optimieren und als solches muss es mit einem entsprechenden Training angewendet werden. Dieses neue Management-Paradigma wird unterstützt und getragen durch eine gesamte Industrie des „emotionalen Kapitals“, das sich in Studiengängen, Vortragsreihen, Konferenzen, Büchern und Zertifikaten zeigt.

Die Natur der Empathie selbst widerstrebt der Instrumentalisierung und des präzisen Einsatzes. Empathische Verbundenheit überschreitet die Strukturen von Effizienz oder den Rahmen von gemessener Leistung. Es handelt sich um überschüssige Energie.

REAL PERFORMANCE spielt mit den verschiedenen Vorstellungen von „Performanz“ und bedient sich der Sprache und der Konzepte der Industrie um das „emotionale Kapital“. Die Performance inszeniert eine Wiederholungsübung der Meisner-Technik für Schauspieler/innen vor der Landschaft eines modernen Gemeinschaftsbüros, fluid und leger, Komfort und Unterstützung suggerierend. Der Sinn der Wiederholungsübung ist, dass die Schauspieler/innen ihre Authentizität steigern, indem sie sich wahrhaft zuhören; spontane, echte Emotionen hervorzubringen ist das Ziel jeder neuen Performance. REAL PERFORMANCE sprengt den zeitlichen Rahmen jenseits ihrer normalen Beschränkung. Das beinhaltet die Erschöpfung der Schauspieler/innen und zwingt diese außerhalb der kontrollierten Grenzen ihres Trainings.

In regelmäßigen Intervallen, verkündet ein Off-Screen-Trainer einige Phrasen aus Übungsbüchern zum emotionalen Kapital, eingebettet in eine sonst völlig frei improvisierte Übung die dazu dient, authentische emotionale Erfahrungen für junge Schauspieler/innen zu ermöglichen.

REAL PERFORMANCE experimentiert mit der Visualisierung der Distanz zwischen der Idee von Empathie als einer Methode, Nutzen aus Arbeit zu ziehen und Empathie als Medium, das spontan jedem zur Verfügung steht, überall, als Widerstand gegen Instrumentalisierung.

Grace Philips

// REAL PERFORMANCE is a research project into contemporary labour and managerial technique. The project is a collaboration between writer Grace Phillips and artist Laurie Robins.

In the industry of workplace management and leadership, empathy is now understood as a concept that can be analyzed, honed, and mastered to increase profit margins. It is a tool for streamlining the production process, and as such, it must be deployed with the appropriate training. This new managerial paradigm supports and is backed by an entire industry of “emotional capital” appearing as degree programs, lecture series, conferences, books and certifications.

The nature of empathy itself resists instrumentalization and precise application. Is it possible to figure as a means to an end? Empathic entanglement exceeds structures of efficiency or frames of measured output. It is surplus energy.

REAL PERFORMANCE plays on different notions of “performance” drawing from the language and concepts of the industry of “emotional capital”. It stages a repetition exercise used for training actors in the Meisner Technique within the landscape of a contemporary shared office space, fluid and casual, suggestive of comfort and support. The repetition exercise is designed to teach actors to build authenticity by truly listening to one another, with spontaneous real emotion as the goal of each new performance. REAL PERFORMANCE pushes the exercise beyond its normal time constraints, inducing exhaustion and forcing the actors outside of the controlled limits of their training.

At regular intervals, a coach off-screen signals a series of phrases from emotional capital training manuals, incorporated in what is otherwise a totally improvised exercise designed to facilitate experiences of “authentically” emotive performance for early actors.

REAL PERFORMANCE experiments in visualizing the distance between the idea of empathy as a method of extracting value from labor and empathy as a medium of being, spontaneously available to anyone, anywhere, as a resistance to instrumentalization.

Federico Vladimir Strate Pezdirc, Pablo Esbert Lilienfeld

Songs of Hain

A Coruña 2017 / Projektor, Computer, Verstärker, 2 Lautsprecher, 4 LED Scheinwerfer, DMX Interface, Stoff, Haarzöpfe, 3D gedruckte Masken (121 Min.)

A Coruña 2017 / projector, computer, amplifier, 2 speakers, 4 LED spotlights, DMX interface, fabric, hair braids, 3D printed masks (121 Min.)



SONGS OF HAIN ist eine erweiterte Dokumentation über die Selk'nam, eine der indigenen Gemeinschaften der Isla Grande de Tierra del Fuego (die größte Insel an der südlichen Spitze von Chile und Argentinien), die im frühen 20. Jahrhundert fast durch die europäischen Siedler/innen ausgelöscht wurde. Die Selk'nam benutzten kein Schriftsystem und waren auch keine Zeichner/innen, aber ihre Rituale, Tänze und Gesänge zeichneten sich durch eine komplexe und reichhaltige Performativität aus. Ihre wichtigste kulturelle Darstellungsform war die Hain-Zeremonie, in welcher sich die Männer als Geister verkleideten und die Weltentstehungsgeschichte der Selk'nam für die Frauen und Kinder vorführten, die wiederum nicht wussten, dass es sich bei den Geistern um verkleidete Männer handelte und die Aufführung mit Furcht erlebten. Durch die Hain-Zeremonie wurde männliche Macht legitimiert und die patriarchale soziale Ordnung des Selk'nam-Volks gesichert. SONGS OF HAIN ist eine Nachstellung der Hain-Zeremonie. Durch Nachforschungen von Archäolog/innen, Nachkommen der Selk'nam und feministischen Aktivist/innen, haben der Choreograf und Musiker Pablo Esbert und der Filmemacher Federico Strate verschiedene Passagen der Zeremonie reinterpretiert. In Zusammenarbeit mit einem Chor und einer Volkstanzgruppe unterschiedlichen Hintergrunds, haben die Künstler Kostüme, Makeup, Masken, Gesänge, Gesten und Tänze überarbeitet. Die Autoren arbeiten mit verschiedenen Ebenen und überschreiten damit die Grenzen des dokumentarischen Genres. Sie spielen mit Zelluloid sowie dem Digitalen, sie bemalen es, zerkratzen es, zerreißen es, sie zerstören das Bild um eine neue Kosmogonie zu kreieren, die aus der Freiheit entsteht, die die Greenscreen-Technik bietet.

In dieser Hain-Zeremonie gibt es keine verkleideten Männer und keine verängstigten Frauen. Es gibt zwei künstliche blonde Menschen, zwei koloniale Choreograf/innen und ein ganzes Team von Geistern. Intimität und Kollektivität tanzen zusammen in dieser Neo-Zeremonie. Die Masken verwandeln sich in Pixel, die Bemalung in Filter und die Stimmen in Vocoder. Die Geister wandeln sich in Bühnenbilder, in FX, in VR, in MP3 um. Die Blondes haben die Kontrolle, aber sie glauben selbst nicht an ihre Befehle. Die Tänzer/innen gehorchen nach außen, denn tatsächlich folgen sie ihren eigenen Vorfahr/innen und tanzen und singen für sie. Aber alle glauben an das, was sie tun: Die Intuition, die im Blut liegt.

// SONGS OF HAIN is an expanded documentary about the Selk'nam people, one of the native communities from Isla Grande de Tierra del Fuego (the largest island in the southern tip of Chile and Argentina), who were almost extinct by the European settlers in the early 20th century. The Selk'nam did not use a writing system and were not image-makers but their rituals, dances, and chants had a complex and rich performativity. Their main cultural manifestation was the Hain ceremony, in which men dressed up as spirits to perform the Selk'nam cosmogony for an audience of women and children, who – not knowing that the spirits were men in disguise – experienced the performances with fear. Through the Hain ceremony masculine power was legitimized and the patriarchal social organization of the Selk'nam people safeguarded.

SONGS OF HAIN is a re-enactment of the Hain ceremony. Through research with archaeologists, Selk'nam descendants, and feminist activists, choreographer and musician Pablo Esbert and filmmaker Federico Strate have reinterpreted different passages of the ceremony. In collaboration with a choir and a group of folkloric dancers of diverse backgrounds, the artists have adapted costumes, makeup, masks, chants, gestures, and dances. The authors work with multiple layers and exceed the limits of the documentary genre. They play with celluloid and the digital, they paint it, scratch it and tear it apart, and they destroy the image to create new cosmogonies born from the freedom given by the chroma key green.

In this Hain there are no dressed-up men and no terrified women. There are two fake blondes, two colonial choreographers assisted by a whole team of spirits. Intimacy and collectivity dance together in this neo-ceremony. The masks become pixels, the painting becomes filters and the voices are turned into vocoders. The spirits are transformed into stage sets, into FX, into VR, into MP3. The blondes are in control but they do not believe their own orders. The dancers outwardly obey because in fact they are following their own ancestors and dance and sing for them. But everybody believes in what they are doing, in the intuition that runs in the blood.

Quiela Nuc, Pablo Esbert, Federico Strate

Stone Works

Berlin 2018 / Steine, Tisch

Berlin 2018 / rocks, table



Die Arbeit STONE WORKS von Aaike Stuart wirkt vertraut und gleichsam befremdlich: Auf einem Sockel sind verschiedene Steine aufgereiht und von oben beleuchtet, so dass die ganze Präsentation wie eine Vitrine in einem Naturkundemuseum anmutet. Die Steine zeigen Nasen, Augen oder Mäuler – die Fragmente menschlicher Gesichter, wobei die Steine an manchen Stellen durchgebrochen sind und den Blick auf ihr versteinertes Inneres freigeben.

Bei STONE WORKS handelt es sich um eine Serie, die sich auf verschiedene Weise mit dem Thema der Materialität des digitalen Bildes beschäftigt. Für diese Arbeit hat Stuart unterschiedliches Gestein, unter anderem Basalt, Granit und Kalk, zusammengetragen und eine Technik gefunden, mit deren Hilfe er digitale Bilder auf die steinerne Oberfläche aufbringt, so dass eine dichte Hülle entsteht. Die Präsentationsform der Arbeit ist bekannt aus dem Museum. Seit dessen Beginn sind geologische Fund- und Bruchstücke Teil museologischer Sammlungen, die teilweise selten oder kurios sind, in jedem Fall aber als Fragmente unseres Planeten zu Zeuginnen der Erdgeschichte werden und der Wissenschaft nützen, um durch die Untersuchung neue Erkenntnisse zu gewinnen.

Auf ähnliche Weise hat Stuart digitale Bilder im Web gesammelt, die indexikalisch auf die Menschheitsgeschichte hinweisen, indem sie einerseits Menschen abbilden, andererseits das Resultat einer verbreiteten durch Menschen entwickelten Kulturtechnik sind. Von diesen Menschenbildern sind in der Arbeit jedoch nur einzelne Bruchstücke zu sehen.

In diesem Sinne findet sich eine Gemeinsamkeit zwischen dem gewählten Trägermedium und dem aufgebrachten Motiv, andererseits unterscheiden sie sich signifikant in ihrer Materialität. Hier scheint vor allem der Bezug des Materials zur Zeit entscheidend: Während sich die Entstehung des Gesteins langsam vollzog und vollzieht, überdauern die Steine die Zeit in mehr oder weniger ähnlicher Gestalt – eine Ewigkeit scheinbar im direkten Vergleich zur heutigen schnellen digitalen Bilderflut. In diesem Kontrast wirkt die Flüchtigkeit digitaler Bilder extrem. Stuarts Arbeit lässt die eigene Identität auf andere Weise reflektieren, indem sie den Blick auf das große Ganze lenkt: Was kann die Menschheit bewirken in Anbetracht der Erdgeschichte? Und was bleibt von uns, wenn wir nicht mehr da sind?

Julia Allnoch

// STONE WORKS by Aaike Stuart seems familiar and strange at the same time: various stones are displayed on pedestals and lighted from above, so that the presentation resembles the show case of a natural science museum. The stones reveal noses, eyes or mouths – fragments of human faces, whereby the stones are broken in some places, making their most inner fossilized center visible.

STONE WORKS deals with the subject of materiality of digital images in various ways. For this installation, Stuart assembled different kinds of rocks, such as basalt, granite and limestone, and found a technique to apply digital images onto the stone surfaces, so that a dense cover forms. The presentation mode of the work is known from museums. Since its beginning geological findings and fossils have been part of museological collections; partly rare or bizarre, but in any case as fragments of our planet they bear witness of geological history and are helpful to science to further knowledge through their examination.

In a similar way Stuart collected digital images from the web, that refer to the history of man in an indexical sense, by depicting humans on the one hand and on the other, being the result of a widespread cultural technique developed by man. In this work though, these images are only left visible in singular fragments.

In this sense, there is a similarity between the chosen transfer medium and the applied motif, but they also differ significantly in their materiality. Here it seems that especially the reference between material and time is of essence: While the formation of stones took and takes places slowly, stones outlast an eternity in more or less similar shape, in direct comparison to the rapid flood of the digital images of today. In this contrast, the volatility of digital images appears extreme. Stuart's work enables to reflect one's own identity in a different way, by directing the focus on the big picture: What can human kind produce considering geological history? And what of us will remain, when we are gone?

Interface, a Research on Emotions by Pattern Recognition

Amsterdam 2018 / 2 Monitore, 2 Mediaplayer, Verstärker, 2 Lautsprecher, blauer Schaumstoff (22:41 Min.) // Amsterdam 2018 / 2 monitors, 2 media players, amplifier, 2 speakers, blue foam (22:41 Min.)



Emotionserkennungssoftware analysiert unsere Emotionen, indem sie unsere Gesichtsausdrücke in zeitliche Segmente zerlegt, die unsere Ausdrücke erzeugen. Dieses Messsystem – Facial Action Coding System (FACS) – wurde von Prof. Paul Ekman und Wallace V. Friesen entwickelt und 1978 veröffentlicht. Das System entschlüsselt 43 Gesichtsmuskeln, die zusammen eine Vielzahl von Bewegungen und fast unendlichen Kombinationsmöglichkeiten erzeugen können.

Im vergangenen Jahr arbeitete die Künstlerin Coralie Vogelaar mit der Schauspielerin Maria Miller Dessau zusammen, um die von dem FACS entschlüsselten Gesichtsausdrücke zu untersuchen und zu trainieren. Diese Studien haben, neben anderen Arbeiten, die Zweikanal-Videoinstallation INTERFACE ergeben.

In diesem Video sehen wir auf einem Bildschirm echte von Miller Dessau geäußerte Emotionen; Echtzeitreaktionen auf Geschichten, die ihr erzählt werden. Eine emotionale Achterbahnfahrt, in einer einzelnen 20-minütigen Einstellung arrangiert. Auf dem anderen Bildschirm sehen wir die beobachteten Komponenten der Gesichtsausdrücke (FACS), die am darauffolgenden Tag nachgespielt wurden. Das Ergebnis ist ein nonverbaler Austausch zwischen berechneten Bewegungen und den dazugehörigen Emotionen. Es scheint, dass das Erkennungssystem nicht nur durch Emotionen ausgelöst wird, sondern auch umgekehrt. Hier erfahren wir eine computerisierte Art des Blicks in welchem die Welt aus Partikeln besteht (isolierte Gesichtsbewegungen), der durch einen bestimmten Satz von Verhaltensweisen (Strukturen oder Algorithmen) sichtbar gemacht wird. So ist kein Muster eine isolierte Einheit, sondern wird durch andere Muster und von den übergeordneten Mustern, in die es eingebettet ist, unterstützt. Er zeigt uns Details, die wir niemals vorher wahrgenommen haben und sich dem bekannten Narrativ der Betrachtung von Emotionen entziehen und ein neues kreiert.

Gleichzeitig bemerken wir, dass Maschinen – und auch Menschen – dazu verurteilt sind die Welt in Teilen wahrzunehmen. Genau wie unser Blick, der auf etwas fokussiert, von dem einen zum anderen Ort springt und nie das Ganze sieht. Er folgt, was er zu folgen programmiert ist. Emotionserkennungssoftware zum Beispiel, kann keine Tränen erkennen, weil sie nicht programmiert ist diese zu erkennen.

Unser Gehirn ist also programmiert, basierend auf Bildern und Erfahrungen, die wir zuvor gesehen haben. Deswegen sind wir in der Lage (emotionale) Narrative zwischen zwei Personen zu konstruieren und dem Kontrahieren oder dem Entspannen gewisser Gesichtsmuskeln Bedeutung beizuschreiben.

// Emotion recognition software analyses our emotions by deconstructing our facial expressions into temporal segments that produce the expression. This measuring system – called the Facial Action Coding System (FACS) – was developed by prof. Paul Ekman and Wallace V. Friesen and published in 1978. In this system, 43 muscles in the face are deciphered, which together can make a legion amount of movements and almost infinite combinations. Last year visual artist Coralie Vogelaar worked together with actress Marina Miller Dessau to explore and train these deconstructed facial expressions according to the FACS. These studies have resulted in – amongst other works – the two-channel video installation INTERFACE.

In this video, we see on one screen real emotions that are being expressed by Miller Dessau where she reacts in real time to stories that are being told to her – resulting in an emotional rollercoaster composed in a 20 minutes single shot.

On the other screen, we see the observed components of facial movements, which are re-enacted – by giving cues (FACS) – the day after.

The result is a nonverbal exchange between computerized movements and their corresponding emotions. Hereby it seems the detection technique is not only triggered by the emotions but also the other way around.

We experience a computerized way of looking in which the world is made up of particles (isolated facial movements), that via a certain set of behaviours (structures or algorithms) is made visible. No pattern is an isolated entity but is supported by other patterns and the larger patterns in which it is embedded. It shows us details we had never noticed before and escapes the familiar narrative of looking at emotions and creates a new one.

At the same time, we notice that machines – and also humans – are convicted of seeing the world in parts. Just like our gaze, it fixes itself on something, jumps from place to place and never sees the whole. It tracks what it is programmed to track. Emotion recognition software, for example, does not see tears because it is not programmed to track this.

Our own brain is also programmed, based on images and experiences we saw before. Because of this, we are perfectly capable of constructing (emotional) narratives between the two personas and give meaning to the contracting or relaxation of certain facial muscles.

Coralie Vogelaar

Hallstatt erleben [Hallstatt Experience]

Köln, Hallstatt (China), Hallstatt (Österreich) 2018 / Leinwand, Projektor, Mediaplayer, Verstärker, Kopfhörer, Plastikbank, Beet: Thuja Orientalis, Cotoneaster Dammeri, Japanischer Staudenknocherich, Chinesische Hanfpalme (08:55 Min.)

Cologne, Hallstatt (China), Hallstatt (Austria) 2018 / projection screen, projector, media player, amplifier, headphones, plastic bench, garden patch: Thuja Orientalis, Cotoneaster Dammeri, Japanese knotweed, Chinese windmill palm (08:55 Min.)



Während wir auf einer weißen Plastikbank auf einer künstlichen Tropeninsel sitzen, nähern wir uns in ruhigen Einstellungen dem idyllischen Bergdorf Hallstatt, welches malerisch an einem See im oberösterreichischen Salzkammergut liegt. Beim Anblick der ersten Palmen im Dorf kommt es noch nicht zu Irritationen, sind wir doch an die exotischen Inszenierungen in unseren Städten und Einkaufszentren gewöhnt. Erst als wir Schilder mit chinesischen Schriftzeichen erblicken, beginnen wir uns zu wundern und finden uns wieder in einem Video, in dem die Künstlerin Aufnahmen des pittoresken Touristenorts, das seit 1997 zum Weltkulturerbe zählt, mit Aufnahmen aus der gleichnamigen Kopie des Dorfes, das sich in der südchinesischen Provinz Guangdong befindet, vermischt hat. Und auf einmal stehen wir vor der Frage, inwieweit die Kopie unsere Ideen von Originalität und Authentizität im Kontext der Globalisierung bedroht.

Nach westlichen Vorstellungen ist die Kopie an ein Original und eine/n Autor/in gebunden. Die Kopie ist eine Nachahmung, die nicht an den Wert des Originals heranreichen kann und nicht darf. Denn in der Idee des Originals steckt zugleich unsere Idee des zu schützenden Eigentums. Mit dem Verlust dieser Idee würde sich unser ganzes System geradezu in Luft auflösen.

Ostasiatische Vorstellungen von der Bedeutung einer Kopie unterscheiden sich grundlegend von unserer westlichen Sicht. Der chinesische Begriff des Originals wird durch die ständige Wandlung bestimmt und wurzelt in der buddhistischen Vorstellung eines kontinuierlichen Prozesses. Und vielleicht liegt darin unsere unbewusste Angst begründet, im globalen Wettstreit um die Zukunft längst verloren zu haben, weil wir einer ungleich flexibleren Konkurrentin weder mit Patenten noch mit der moralischen Überhöhung unserer Werte begegnen können.

Doch der Blick nach China ist vor allem auch ein unangenehmer Blick auf uns selbst.

Weil uns unser unbedingter Glaube an Originalität und Individualität den Blick versperrt auf unsere eigenen Traditionen des Aneignens und Kopierens. Eine Schizophrenie, die unseren Konsumkapitalismus erst ermöglicht und die uns so warm darin einbettet.

So wundern wir uns beim ersten Anblick der Installation kaum über die künstliche Palmeninsel, zu sehr erinnert sie uns an das nächste Einkaufszentrum oder den nächsten Nachbargarten. Die Installation spiegelt unsere eigenen unbewussten Imitationsmechanismen. Die Palmen, jene Neophyten, also längst eingebürgerten Gewächse aus Übersee, sind Zeugnis unseres eigenen wandelfähigen Phantasmas von Natur. Und letztlich stellt sich die Frage, was an den malerischen Dörfern Österreichs noch authentisch bleibt, wenn sie seit Jahrzehnten zu zeitlosen Kulissen eines millionenfachen Touristentraums verstaubt sind.

Franz Reimer

// While sitting on a white plastic bench on an artificial tropical island, we are quietly approaching the idyllic mountain village of Hallstatt, which is picturesquely located at a lake in the upper Austrian Salzkammergut. At a first glance, the palm trees in the village do not seem very irritating, since we are used to such exotic stagings in our cities and shopping centers. Only when noticing the sign with Chinese lettering, we begin to wonder. Then we realize, we find ourselves in a video, in which the artist has mixed material of the picturesque tourist town, which since 1997 is considered part of the World Cultural Heritage, with shots from the replica of the village of the same name, which lies in the South-Chinese province of Guangdong. And all at once we are confronted with the question to what extent does the reproduction threaten our notions of originality and authenticity in a global context.

According to western notions the reproduction is bound to an original and an author. The reproduction is an imitation, which cannot and is not allowed to reach the value of the original. Because in our ideas of the original also lies our idea of property that has to be protected. With the loss of this idea our whole system would more or less vanish into thin air.

East Asian beliefs about the meaning of a reproduction however, differ quite fundamentally from our western perspective. The Chinese term of the original is characterized by constant change and is rooted in the Buddhist idea of continuous processes. And maybe our unconscious fear is based in the hunch that we have already lost the race for the future global competition, because we are unable to face our disparately more flexible opponent – neither with patents nor with the superlevation of our moral values.

Directing our view towards China though, reveals itself as an unpleasant view of ourselves. Our absolute belief in originality and individuality, keeps us from evaluating our own traditions of appropriation and copying – a kind of schizophrenia, enabling our consumption capitalism and keeping us nice and warm.

This is why we are not bothered by the first image of the installation showing the artificial palm tree island – it reminds of the nearest shopping center or a neighbor's garden right next door. The installation reflects our own unconscious mechanisms of imitation. The palm trees, those neophytes, long since naturalized plants from beyond the sea, bear testimony of our own interchangeable phantasm of nature. And at last the question is raised, what about the scenic Austrian villages will remain authentic, when after decades they will have succumbed to dusty, yet timeless, backgrounds of a million tourist dreams.

4. Halbzeit

Berlin 2017 / 2 LED Wände, 2 PA Soundanlagen (11:30 Min.)

Berlin 2017 / 2 LED walls, 2 PA sound systems (11:30 Min.)



„4. Halbzeit“, Ausstellungsräumlich 3, Berliner Herbstsalon, Maxim Gorki Theater Berlin, 2017 - Wermke/Leinkauf - VG Bild/Kunst



Zwei sich gegenüberstehende, grell flackernde LED-Leinwände und ein Soundtrack aus betörenden Fußball-Fangesängen eröffnen einen faszinierenden Bildraum, der den Betrachter/innen unmittelbar in ein Geschehen hineinzieht, welches durch die schnellen und grob aufgelösten Bilder jedoch nur schwer zu identifizieren ist.

Die für den 3. Berliner Herbstsalon entstandene Arbeit setzt sich mit einem hochaktuellen und schwer zu entschlüsselndem Phänomen auseinander. Bei vielen Aufständen in den letzten Jahren – von Occupy in Spanien über die Istanbul Gezi-Park-Revolution im Sommer 2013, dem sogenannten arabischen Frühling, den Unruhen am Majdan in Kiew, bis hin zu den letzten Ausschreitungen in Chemnitz – spielten Fußballfans eine zentrale Rolle. In Bezug auf die Arbeit „Zwischen Eigentor und Aufstand“ des Berliner Autors Ralf Heck sind in der Installation Bilder von Aufständen und Bilder aus Fußballstadien gegenübergestellt. Wermke/Leinkauf befragen in ihrer Arbeit die Faszination und das Potential der organisierten Fußballfans und Ultras im Zusammenhang gesellschaftspolitischer Aufstände und Umbrüche.

Obwohl dieses Phänomen sicherlich nicht neu ist, hat es doch erst im multimedialen Zeitalter und der Allgegenwärtigkeit kommerzieller, journalistischer und staatsgewaltlicher Kameras seine Aufmerksamkeit und sein zwischen Angst, Verachtung und Faszination hin- und hergerissenes Publikum gefunden. Dass es diese Bewegung jedoch seit Jahrzehnten gibt, dass sie entgegen allem wachsenden Wohlstand und Frieden und Sicherheit weltweit weiter anwächst und in Deutschland aktuell zur größten Subkultur geworden ist, stellt schwierige Fragen. Nach einem scheinbaren Grundpotential von Widerstand und Gewalt. Nach sozialen Bedürfnissen wie Zugehörigkeiten und Identifikationen außerhalb des gesellschaftlich vorgegebenen Rahmens – vor allem der männlichen Jugend.

Dieses Phänomen ist schwer zu entschlüsseln, gerade weil sich diese Bewegung nicht politisch einordnen lässt, weil aus den unpolitischen und oft destruktiven Sammelbecken von fanatischen Fußballanhängern teilweise neue, vielfältige Gruppen entstanden sind, die jenseits der Stadien mit ihren Techniken des Widerstands verschiedenste politische Aktionen unterstützen. Weil sie ihre Erfahrung und Organisation in der Konfrontation und Provokation des Machtmonopols einbringen, ohne dabei politisch kalkulierbar zu sein.

Umso wichtiger bleibt die Frage, inwieweit die Beteiligung der Ultras sich auf die mediale Spiegelung jener Ereignisse auswirkt? Unter welchem Umständen und welchem Blickwinkel ihre Beteiligung überhaupt thematisiert wird, wann sie als Gefahr für die öffentliche Ordnung hervorgehoben und wann sie im zustimmenden Blick eher verschwiegen wird.

Franz Reimer

// Two brightly flickering LED screens standing opposite of each other and a soundtrack consisting of enchanting soccer fan choruses open up a fascinating image space, which immediately gets the viewer involved in an event, that can only be identified with difficulty due to fast images and their rough resolution.

The work, which was created for the 3. Berliner Herbstsalon, deals with a phenomenon, which is highly relevant and difficult to decode. At many revolts in the last years – from Occupy in Spain, the Istanbul Gezi Park Revolt in the summer of 2013, the so called Arab Spring, the upheaval at the Majdan in Kiev, up until the last riots in Chemnitz – soccer fans have played an important role. In reference to the work by Berlin based artist Ralf Heck "Zwischen Eigentor und Aufstand" (Between Own Goal and Riot), the installation juxtaposes images of uprisings with images taken inside soccer stadiums. In their work Wermke/Leinkauf question the fascination and the potential of organized soccer fans and the so called „ultras“ in the context of socio-political upheavals and radical changes.

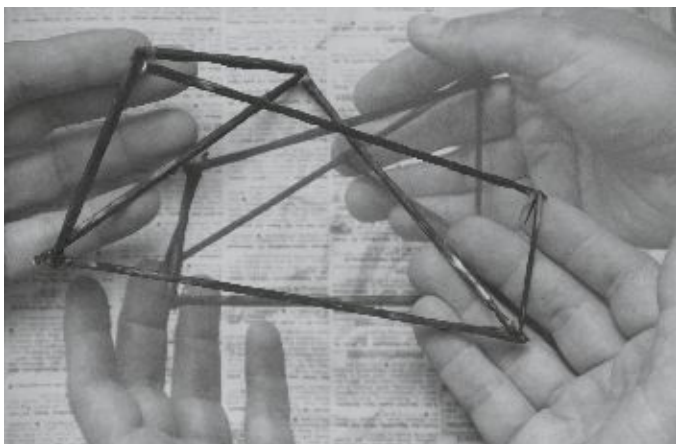
Even though this phenomenon is surely not new, it has only reached its audience – torn between fear, disgust and fascination – now in the multimedia era and the omnipresence of commercial, journalistic and public authority cameras. The fact that this movement has existed for years and that against all growing prosperity, peace and security continues to grow and has in recent times become the largest subculture in Germany, poses difficult questions. Questions of apparent basic potential of resistance and violence. Questions of social needs like belonging and identification beyond the framework provided by society – especially of the male youth.

This phenomenon is difficult to decode, especially as this movement cannot be classified as political, because from the unpolitical and often destructive reservoir of fanatical soccer enthusiasts, are formed new and diverse groups, which then again support other political causes with their methods of resistance. Because they contribute their experience and organization in confrontation and provocation of the power monopoly, without being politically predictable.

All the more important, the question remains to what extent does the contribution of the ultras influence the media coverage of those events? In which circumstances and in which perspective is their contribution even discussed, when are they highlighted as a danger for public order and when are they knowingly and acceptingly kept secret?

Ink in Milk

Berlin 2018 / Schrank, Projektor, Mediaplayer, Verstärker, 2 Kopfhörer, Bank (12:30 Min.)
 Berlin 2018 / cabinet, projector, media player, amplifier, 2 headphones, bench (12:30 Min.)



„Einfriedung, Schranke, Gitter, durch Gitter abgeschlossener Raum“ aber auch das Wort „Nische“¹ sind laut etymologischen Wörterbuchs sehr nahe Verwandte des „Schranks“.

Dass der „Schrank“ auch irgendwas mit der „Schranke“ zu tun hat, ist bekannt. Schon seit der Kindheit, nach dem Lesen der Narnia-Erzählungen, wo der Schrank zur Schranke wird – zwischen einer fantastischen Zauberwelt und der weniger spannenden Welt der Schulaufgaben – ist klar:

Der Schrank ist nicht irgendein Möbel. Später folgen dann neue hinzugewonnene schrankbedingte Erkenntnisse: 1. Die schöne Narnia-Welt hinter dem Schrank ist leider Teil einer christlich-fundamentalistischen Propagandaschrift. 2. Als queer-fühlender Mensch bedarf es weitaus mehr Mut und Heldentum aus dem „Closet“ zu kommen, als in allen blöden Narnia-Abenteuern zusammen abverlangt wird.

Kurzum, der Schrank scheint zu schränken – so auch in Gernot Wielands INK IN MILK.

Die auf die Rückseite eines Schrankes projizierte Arbeit teilt mit, dass der Ich-Erzähler der essayistischen Bewegbild-Collage selbst auf Schrank(en)-Erfahrungen zurückblickt: Wieder der Schrank als Raumteiler, im doppelten Sinne – als eine Barriere im Installationsraum und als versinnbildlichter Schlagbaum der schmerzhaften Grenze, da wo das Recht auf freie Entfaltung auf institutionelle Gewalt trifft, Innen und Außen – Ausschluss dann Einschluss. In Wielands Schilderungen manifestiert sich dieser Ort als Scham.

Aufgesucht werden die perfiden Architekturen der Anstalten und Institutionen der Maßregelung: Wie sie in den Körper eindringen und so verinnerlicht werden, dass das Maßregeln jetzt von ganz alleine ohne Außen funktioniert. So entwickelt sich die Narration der Arbeit hin zu einer Art poetisch und absurd-komischen Indizienprozess gegen Institutionen und ihre Machtstrukturen, wobei bestechend unbeholfene Strichzeichnungen und Knetmännchen einer Beweisführung dienen, die sich trotz jeder Art von normierter Wahrheit verweigert.

Ansonsten helfen wohl auch noch Kristallstruktur-Performances und der Schritt aus dem Schrank.

Kerstin Honeit



// In German, “fence, barrier, grate, a space surrounded by mesh” but also the word “niche”¹ are, according to an etymological dictionary, very closely related to the word “closet”.

It is known that the “closet” is connected to the “barrier”. Ever since childhood – after reading the *Chronicles of Narnia*, where the closet is the barrier between a fantastic magic world and the less interesting world of homework – it has been clear: The closet isn’t just some piece of furniture.

Later on, newly acquired closet-related insights follow: 1. The beautiful world of Narnia beyond the closet, unfortunately, is part of a Christian fundamentalist propaganda document. 2. As a queer-feeling person, it takes way more courage and bravery to come out of the “closet” as in all of the stupid Narnia adventures combined.

In short, the closet seems to close in – so it does in Gernot Wieland’s INK IN MILK.

The work, projected onto the back side of a closet, shows that the narrator of the essayistic moving-picture-collage is looking back on their own closet (closed in) experiences: The closet as a barrier, dividing rooms, in a double meaning – as a barrier in the installation-room and as the symbolic barrier of a painful border, where the right to free personal development meets institutional force, inside and outside – exclusion then inclusion. In Wieland’s accounts this place manifests itself as a place of shame.

The perfidious architectures of asylums and institutions of discipline are visited: How they penetrate the body and then are internalized to such an extent that disciplinary actions can now be taken all by itself, without the outside. Therefore the narration of this work evolves into a kind of poetic and absurd-comedic trial against institutions and their structures of power; captivatingly clumsy line drawings and clay figures are used for an argumentation, that stubbornly refuses any kind of normative truth.

Other things that might help are the crystal-structure-performances and a step out of the closet.

1 Quelle: Digitales Wörterbuch der Deutschen Sprache / Berlin-Brandenburgische Akademie der Wissenschaft
<https://www.dwds.de/wb/Schrank>