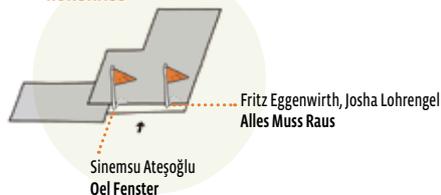


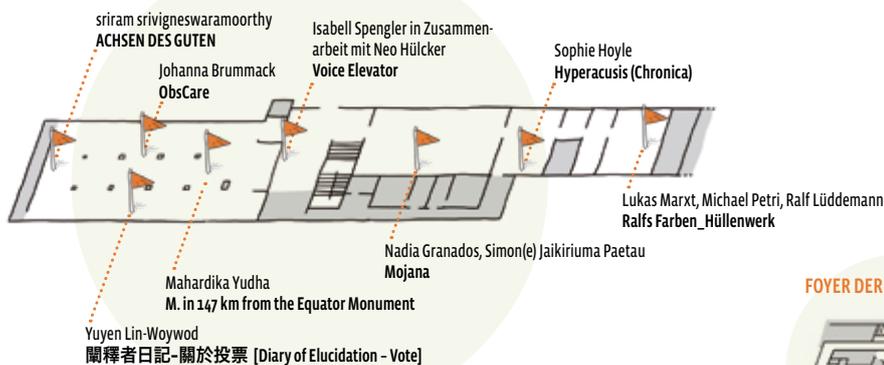
Monitoring



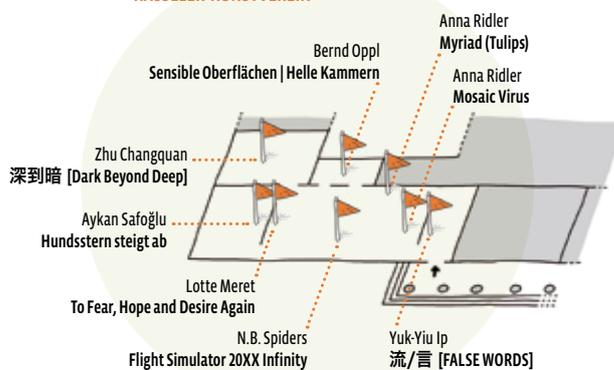
RURUHAUS



SÜDFLÜGEL



KASSELER KUNSTVEREIN



KUBATUR



STELLWERK



FOYER DER BALI KINOS



AUSSTELLUNGSERÖFFNUNG UND BEGRÜSSUNG DER KÜNSTLER*INNEN EXHIBITION OPENING AND WELCOME OF THE ARTISTS 17. NOVEMBER 2021, 20:00 | KASSELER KUNSTVEREIN

BEGRÜSSUNG WELCOMING (in German) von Jero van Nieuwkoop,
Vorstandsvorsitzender des Kasseler Kunstvereins

GRUSSWORT GREETING (in German) von Dr. Susanne Völker,
Kulturdezernentin der Stadt Kassel

EINFÜHRUNG INTRODUCTION (in German) von Lisa Dreykluft,
Ausstellungsleitung Monitoring

ÖFFNUNGSZEITEN OPENING HOURS

MI. 17.11. 20:00 – 23:00
DO. 18.11. 15:00 – 22:00
FR. 19.11. 15:00 – 22:00
SA. 20.11. 15:00 – 22:00
SO. 21.11. 12:00 – 20:00

KASSELER KUNSTVEREIN
Friedrichsplatz 18

KULTURBAHNHOF KASSEL:
FOYER DER BALI KINOS | KUBATUR | STELLWERK | SÜDFLÜGEL
Rainer-Dierichs-Platz 1

ruruHaus
Obere Königsstraße 43

VERMITTLUNG EDUCATION (in German)

DO. 18.11. 18:00 KASSELER KUNSTVEREIN
SA. 20.11. 15:00 SÜDFLÜGEL, KULTURBAHNHOF

Vermittlungsangebot für Schulklassen (junges dokfest):
Donnerstag, 18.11. und Freitag, 19.11. zwischen 10:00 und 14:00.
Anmeldungen bis spätestens 02.11. an jungesdokfest@kasselerdokfest.de

KÜNSTLER*INNENGEPRÄCHE ARTIST TALKS (in English)

Zu finden als DokfestChannel auf // To be found as a DokfestChannel on
<https://filmladen.bali.cinamalovers.de>

Anna Ridler: Beauty is a Virus. Moderation: Verena Kuni
Sophie Hoyle: Chronica (Body of Evidence). Biomedical Technologies and
Abstractions of Experience. Moderation: Andara Shastika

Der Eintritt zu den Ausstellungsorten sowie die Teilnahme am
Vermittlungsprogramm und den Veranstaltungen sind kostenlos.
Die Ausstellung findet unter Einhaltung der geltenden Hygienemaßnahmen
statt. Zutritt für Geimpfte, Genesene oder Getestete, ein aktueller Nachweis
ist erforderlich.

// Admission to the exhibition venues and participation in the educational program
as well as events are free of charge.

The exhibition will take place in compliance with the applicable hygiene measures.
Admission for vaccinated, recovered or tested persons, a current proof of status
is required.

Monitoring: Myth and Microgravity

Im Juli dieses Jahres flog Amazon-Gründer Jeff Bezos kurz mal ins All. Während der Großteil der Weltbevölkerung damit beschäftigt war, eine globale Pandemie auf der Erde zu bekämpfen, konnte Bezos diese für immerhin elf Minuten hinter sich lassen.

In der diesjährigen Monitoring-Ausgabe verschmelzen in einer vierteiligen Installation die drei Tech-CEO-Männer der Stunde zu einem so skurrilen wie naheliegenden Superbösewicht. Dieser will die Kleinstadt Meßkirch zum neuen Hotspot für digitale Innovation machen, doch seine wichtigste Mitarbeiter*in emanzipiert sich und sabotiert die Pläne. Während sich hier die Tech-Branche noch mit Expansionsfantasien aufhält, werden in der Ausstellung Fragen über die Brüche in ökonomischen und ideologischen Systemen gestellt: Was hat schwäbische Kultur mit Mark Zuckerberg zu tun? Welchen Zusammenhang lassen Tulpenzwiebeln und Bitcoin vermuten? Und welche mythologische Figur kehrt mit High-Heels in unsere Gegenwart zurück? Die verschiedenen künstlerischen Erzählungen über einen virtuellen, sich selbst zerstörenden Heidegger, Spekulationsblasen und Meerjungfrauenmonster, mäandern szenisch durch Fantasy-Landschaften, die deutsche Provinz und das Silicon Valley.

25 Künstler*innen stellen sich in 22 Installationen den Komplexitäten und Widersprüchen unserer Zeit. Im Südflügel werden Geschichten über Selbstorganisation und Fürsorge erzählt. Eine Vielzahl von Stimmen spricht und singt hier in unterschiedlichen Sprachen darüber, welche Prinzipien Gemeinschaft zugrunde liegen, was sie sich für ein Zusammenleben wünschen, aber auch welche Ausschlüsse das ‚wir‘ produziert, auf dem Vorstellungen von Gesellschaft beruhen. Welche Erfahrungen machen Menschen in der Diaspora im europäischen Gesundheitssystem aufgrund von Marginalisierung und Rassismen? Wie steht Fürsorge mit sozialen Normen, Ökonomie und gesellschaftlicher Teilhabe in Zusammenhang?

Auf teils intime, teils humorvolle oder verführerische Art und Weise sprechen die Arbeiten unser Sehen, Hören und Fühlen an und scheuen sich dabei nie, die Dinge in ihrer Komplexität und Ambivalenz zu untersuchen, etwa die Qualitäten geteilter Care-Arbeit und die Schwierigkeiten, die Community-Strukturen mit sich bringen. So kann Isolation eine Folge von Grenzziehung und Vertreibung sein, genauso aber auch Zuflucht vor Assimilierungszwängen bieten. Inwieweit ist Idealismus innerhalb eines totalitären Systems notwendig oder möglich? Dissidente Körper und Stimmen leisten Widerstand, in assoziativen Schleifen folgen zur ihren Gedanken. Das Sprechen wird zum Handeln, das Übersetzen zur dokumentarischen Methode und im Singen werden Mythen einer monströsen Held*in wiederbelebt.

Mythen ranken sich auch um Kryptowährungen seitdem es sie gibt. Und als man dachte, der große Hype wäre nach der Spekulationsblase von 2017 erstmal vorüber, befeuerte Elon Musk Anfang dieses Jahres die Investition in Bitcoin aufs Neue. Im Kasseler Kunstverein werden zwei Phänomene der Börsenspekulation miteinander verwoben: die virtuelle Währung Bitcoin und die sogenannte ‚Tulpenmanie‘ im Holland des 17. Jahrhunderts. In einer tiefgreifenden Auseinandersetzung mit Machine-Learning-Prozessen wird die Arbeit offengelegt, die in einen von Hand erstellten Datensatz fließt. Die Glitches, die Risse in der Fassade digitaler Abbildungen der Welt, werden hervorgehoben, Konzepte von Realismus und Passing dagegen über Bord geworfen. Fehler in vermeintlich makellosen, virtuellen Landschaften eröffnen Möglichkeiten der Neuverortung, in einer Kartografie der Uneindeutigkeit – hier scheinen Umgebung, Maschine und Protagonist*in ineinander zu fließen – während eine Krähe vehement insistiert: „Ich möchte in diesem Garten alles definieren.“¹ Im Umgang mit riesigen Datenmengen wird auf das Problem des Bias verwiesen: den systemischen Ungerechtigkeiten, die sich in Daten ablagern und so reproduziert werden. Im Gegensatz zu Big Data, für die das einzelne Bild keinerlei Bedeutung hat, spüren die Arbeiten auch unseren ganz persönlichen Beziehungen zu Bildern – durch Materialität, Berührung und Erinnerung – nach. Anhand eines privaten Fotoarchivs erzählen sie von migrantischer Geschichte, deutschen Kolonialinteressen und einem Coming Out.

„Es gibt zahlreiche Identitätsebenen, mehrere Schichten autobiografischer Erinnerungen und sozialer Erwartungen, auf denen wir ein Bild von uns selbst aufbauen.“²

Sehen wir es mal als gegeben an, dass Identitäten vielschichtig und fluid sind, und dass bei einem Weltraumkurzurlaub in annähernder Schwerelosigkeit eine Umverteilung der Flüssigkeiten im Körper stattfindet. Und stellen wir uns vor, dass Bezos sich nach kräftigem Umrühren als Teil der Welt begreift und seinen nächsten Urlaub im schwäbischen Oberland plant.

„In July of this year, Amazon founder Jeff Bezos briefly flew into space. While most of the world’s population was busy fighting a global pandemic on Earth, Bezos was able to leave it behind for eleven minutes.“

In this year’s edition of Monitoring, the three tech CEOs of the hour merge in a multi-part installation to form a supervillain who is as bizarre as he is obvious. He wants to turn the German small town of Meßkirch into the new hotspot for digital innovation, but his most important employee emancipates themselves and sabotages the plans. While the tech industry is still entertaining expansion fantasies here, the exhibition poses questions about the ruptures in economic and ideological systems: What does Swabian culture have to do with Mark Zuckerberg? What connection do tulip bulbs and Bitcoin suggest? And which mythological figure returns to our present in high heels? The various artistic narratives – about a virtual self-destructing Heidegger, speculative bubbles and mermaid monsters – meander scenically through fantasy landscapes, the German province and Silicon Valley.

In 22 installations, 25 artists confront the complexities and contradictions of our time. In the Südflügel of KulturBahnhof, various stories about self-organization and caring are told. A multitude of voices speak and sing here in different languages about what principles underlie community, what they want for living together, but also what exclusions the ‘we’ produces, on which notions of society are based. What are the experiences of people in diaspora in the European health care system due to marginalization and racism? How is care related to social norms, economics, and social participation?

In sometimes intimate, sometimes humorous or seductive ways, the works speak to our seeing, hearing, and feeling, never shying away from examining things in their complexity and ambivalence, such as the qualities of shared care work and the difficulties that community structures bring. Isolation, for example, can be a consequence of drawing up frontiers and displacement, but it can also be a refuge from the pressures of assimilation. To what extent is idealism necessary – or possible – within a totalitarian system? Dissident bodies and voices resist, we follow their thoughts in associative loops. Speaking becomes acting, translating becomes a documentary method, and in singing myths of a monstrous heroine are revived.

Myths have also surrounded cryptocurrencies ever since they have existed. And just when you thought the big hype was over after the speculative bubble of 2017, Elon Musk fired up the investment in Bitcoin anew at the beginning of this year. At the Kasseler Kunstverein, two phenomena of stock market speculation are interwoven: the virtual currency Bitcoin and the so-called ‘tulip mania’ in 17th century Holland. In an in-depth exploration of machine-learning processes, the work that goes into a hand-created dataset is revealed. The glitches, the cracks in the facade of digital images of the world, are highlighted; concepts of realism and passing, on the other hand, are jettisoned. Errors in supposedly immaculate virtual landscapes open up possibilities of re-location, in a cartography of ambiguity – here environment, machine and protagonist seem to flow into each other – while a crow vehemently insists: “I want to define everything in this garden.”¹ In dealing with huge amounts of data, reference is made to the problem of bias: the systemic injustices that are deposited in data and thus reproduced. In contrast to Big Data, for which the individual image has no meaning, the works also trace our very personal relationships to images – through materiality, touch, and memory. Using a private photo archive, they tell of migrant history, German colonial interests, and coming out.

“There are numerous layers of identity, multiple layers of autobiographical memories and social expectations upon which we build a representation of ourselves.”²

Let’s take it as a given that identities are multi-layered and fluid, and that a redistribution of fluids in the body takes place during a space vacation in near weightlessness. And let’s imagine that Bezos, after vigorous stirring, sees himself as part of the world and plans his next vacation in the Swabian Oberland.

1 Übersetzt aus: Dark Beyond Deep von Zhu Changquan

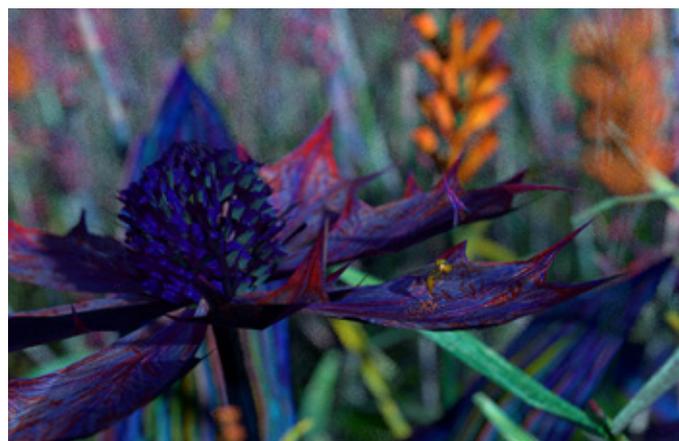
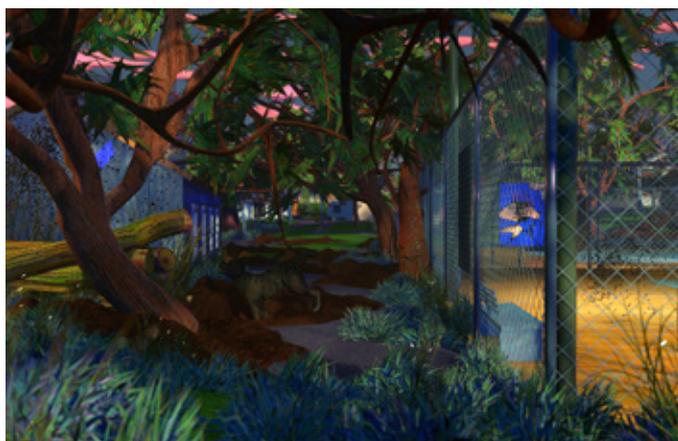
2 Übersetzt aus: To Fear, Hope and Desire Again von Lotte Meret

1 From: Dark Beyond Deep by Zhu Changquan

2 From: To Fear, Hope and Desire Again by Lotte Meret

Hangzhou 2020, 2 Projektoren, 2 Media-Player, 2 Lautsprecher (17:40 Min.)

Hangzhou 2020, 2 projectors, 2 media players, 2 speakers (17:40 min.)



Courtesy of Vanguard Gallery and artist

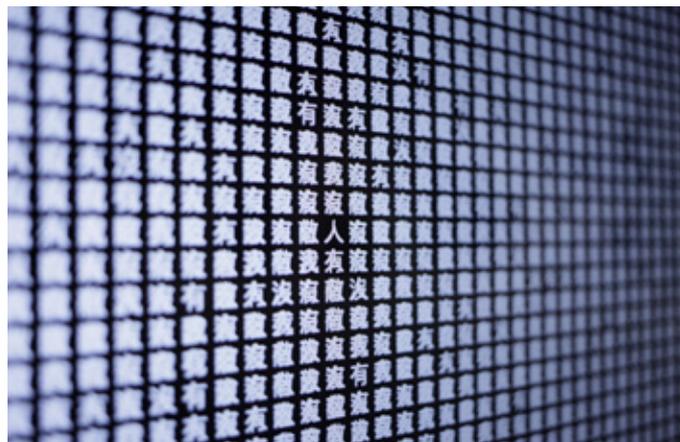
Bevor sich in der Arbeit DARK BEYOND DEEP des chinesischen Künstlers Zhu Changquan eine digitale Bildwelt kontinuierlich entwickelt, steht ein tiefschwarzer Screen als tabula rasa – für die Imagination im Kopf der Zuschauenden einerseits, und den scheinbar unendlichen Entfaltungsmöglichkeiten digitaler Realitäten andererseits. Eine computergenerierte Stimme führt innerhalb eines geteilten Bildrahmens in den digitalen Kosmos ein. Mehrere Lichtkegel schwirren über einem dunklen Horizont, während auf der rechten Bildhälfte rosa Wolken in Richtung einer surrealen Welt ziehen, die in ihren grundsätzlichen Eigenschaften jedoch an die uns bekannte Wirklichkeit erinnert. Es erscheint ein blühender Garten, durchzogen von einem mit bunten Blättern bedeckten Bach. Insekten schwirren umher, ein Wolf gräbt begierig in der Erde, ein Mensch wartet ungeduldig auf einer Veranda. Eine Schlange bahnt sich ihren Weg durch das Gras, umrundet die umherliegenden Äpfel wie einen Parcours. Das idyllische Geschehen einer von Tier und Mensch belebten, domestizierten Natur im digitalen Raum wird immer wieder durch Szenen geisterhafter Leere gestört. Die durch die gesamte Arbeit leitende Stimme gehört einem Raben, der sich als Cyma vorstellt und im Sinne einer übergeordneten, reflexiven Instanz über verschiedene Wirklichkeitskonzepte, deren Grenzen im Digitalen und Gesetze der Logik philosophiert: „...thinking creates reality.“ Immer wieder bricht die als männlich kodierte Stimme des Raben und beginnt zwischen weiblicher Kodierung und Tierlauten zu changieren. Der erklärte Anspruch des anthropomorphisierten Wesens ist es, den Garten gemäß Vorstellungen aus der analogen Realität zu definieren – um Ordnung, Perfektion und Glück darin zu manifestieren. Die Welt, die er hier erschafft, verharrt jedoch zwischen Zeichen und Spuren, Erinnerungen, kulturellen Artefakten und Referenzen. So ist zwar eine prinzipielle Erkennbarkeit des Gartens und seiner Bewohner*innen möglich, jedoch gerät die Entzifferung jener Momente konsequent an ihre Grenzen. Selbst die kulturell tradierten Symbole Schlange und Apfel lassen sich nicht abschließend in einen sinnhaften Gesamtzusammenhang auflösen, wie Cyma selbst resümiert: „[they] should make you appear to think of a something.“ In dieser Dissonanz von Erkennen und Nicht-Verstehen, Vertrautem und Fremden, eröffnet DARK BEYOND DEEP die Möglichkeit, produktiv über das Verhältnis von Simulation und Wirklichkeit nachzudenken: Welche Gültigkeit hat unser kulturelles Gedächtnis – unsere analoge Erinnerung – im digitalen Raum? Ist es gar möglich, mit eingeübten Strukturen zu brechen, oder gerät jede digitale Utopie notwendig an ihre Grenze?

Emily Nill

// Before a digital image continuously develops in the work DARK BEYOND DEEP by Chinese artist Zhu Changquan, a deep black screen stands as a tabula rasa – for the imagination in the viewer's head on the one hand, and the seemingly infinite possibilities of digital realities on the other. A computer-generated voice introduces the digital cosmos within a divided image frame. Several cones of light buzz above a dark horizon, while on the right half of the image pink clouds move towards a surreal world, which in its basic characteristics, however, is reminiscent of the reality we know. A blooming garden appears, crossed by a stream covered with colorful leaves. Insects are buzzing around, a wolf digs eagerly in the earth, a person waits impatiently on a porch. A snake makes its way through the grass, circling the apples lying around like in a course. The idyllic scene of a domesticated nature in digital space, animated by animals and humans, is repeatedly disturbed by scenes of ghostly emptiness. The voice guiding the entire work belongs to a raven that introduces itself as Cyma and philosophizes in the sense of a superior, reflexive instance about various concepts of reality, their limits in the digital and laws of logic: „...thinking creates reality.“ Again and again the voice of the raven, coded as male, breaks and begins to oscillate between female coding and animal sounds. The declared claim of the anthropomorphized creature is to define the garden according to ideas from analog reality – to manifest order, perfection and happiness in it. The world he creates here, however, remains between signs and traces, memories, cultural artifacts and references. Thus, although a basic recognizability of the garden and its inhabitants is possible, the deciphering of those moments consistently reaches its limits. Even the culturally handed-down symbols of snake and apple cannot be conclusively resolved into a meaningful overall context, as Cyma sums up: “[they] should make you appear to think of a something.“ In this dissonance of recognition and non-understanding, familiar and foreign, DARK BEYOND DEEP opens up the possibility of thinking productively about the relationship between simulation and reality: what validity does our cultural memory – our analog memory – have in digital space? Is it even possible to break with rehearsed structures, or does every digital utopia necessarily reach its limits?

Yuk-Yiu Ip 流/言 [FALSE WORDS]

Hongkong 2020, 2 Monitore, Computer, Folienschrift (Echtzeit)
Hong Kong 2020, 2 monitors, computer, foil lettering (real-time)

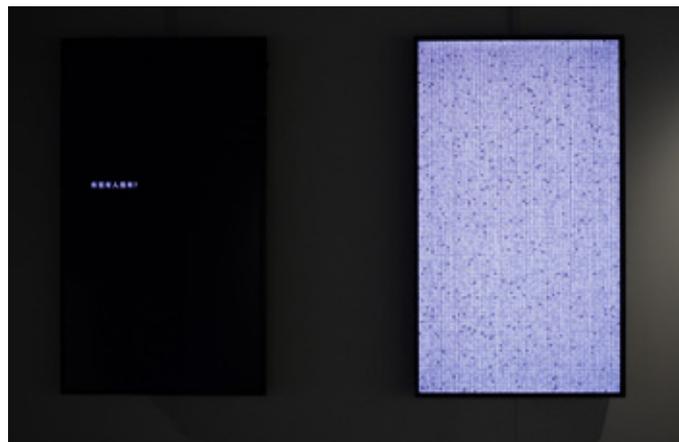


Die Arbeit FALSE WORDS des in Hongkong lebenden Künstlers Yuk-Yiu Ip ist dem chinesischen Schriftsteller, Menschenrechtler und prominentesten Systemkritiker Liu Xiaobos gewidmet. Dieser wurde 2008 in China von der chinesischen Regierung wegen angeblicher „Untergrabung der Staatsgewalt“ verhaftet. Trotz internationaler Kritik und der Verleihung des Friedensnobelpreises 2010 blieb er bis zu seinem Tod 2017 in Haft. In seiner Stellungnahme veröffentlichte Liu Xiaobo 2010 das viel beachtete Essay mit dem Titel „Ich habe keine Feinde, ich kenne keinen Hass“. Hier begründet er, warum er die Staatsmacht, die ihn fortwährend überwacht und verurteilt, dennoch als Menschen respektiert. Hass und Feindschaft sind für den Friedensnobelpreisträger keine Lösung, nur ein gewaltloser Weg kann zu gesellschaftlichem Fortschritt und Demokratie führen. Zitat: „Ich hoffe, in der Lage zu sein, die Feindseligkeit des Regimes mit besten Absichten zu erwidern und Hass mit Liebe zu entschärfen.“

Inspiziert von Liu Xiaobos Mut und Demut formuliert Yuk-Yiu Ip in seiner generativen Poesie-Installation FALSE WORDS einen Kommentar zu globalen historischen Entwicklungen, in denen weltweit Demokratie, Rechtsstaatlichkeit und Menschenrechte zunehmend unter Druck geraten. Dieser Haltung Xiaobos, mit dem Potenzial das dualistische Konfrontationsdenken in Feindbildern überwinden zu können, kommt auch unter den aktuellen Entwicklungen in Hongkong eine besondere Bedeutung zu.

Das Konzept Yuk-Yiu Ips beruht auf einer Präsentation auf zwei nebeneinander montierten Bildschirmen. Auf dem linken generiert eine Art automatische Schreibmaschine endlose Wortspiele aus Rekombinationen des Satzes „Ich habe keine Feinde.“ Die Schriftzeichen „我沒有敵人“ werden dabei wie in einem imaginären Dialog zu absurden, sinnlosen, manchmal suggestiven und provokativen Sätzen neu zusammengesetzt. Die selbst entwickelte Software ergänzt dabei gelegentlich Wörter, um zum Beispiel auch Sätze wie „Habe ich jemanden?“, „Haben Feinde Feinde?“ oder „Niemand hat keine Feinde.“ bilden zu können. Auf dem rechten Monitor werden sämtliche Wortspiel-Sätze im Moment ihrer Entstehung hintereinander geschrieben, bis sich der gesamte Bildschirm füllt. Danach überschreiben neue Sätze die alten, was zu einem nahezu unlesbaren Schriftbild führt. Gleichzeitig erzeugt der Text in der Überlagerung einen unerwarteten Effekt der visuellen Poesie, indem nur das Zeichen „人“ das für „Mensch“ steht, anfänglich gut lesbar bleibt, bis es im weiter fortschreitenden Prozess des endlosen Schreibens allmählich verschlungen wird.

Olaf Val



// The work FALSE WORDS by the Hong Kong-based artist Yuk-Yiu Ip is dedicated to the Chinese writer, human rights activist and most prominent system critic Liu Xiaobos. The work was triggered by Carrie Lam's amendment to the law on the extradition of prisoners to the People's Republic of China, but above all Yuk-Yiu Ip's generative poetry recalls the Chinese writer, human rights activist and most prominent system critic Liu Xiaobo. The latter was arrested in China in 2008 by the Chinese government for allegedly "undermining state power". Despite international criticism and the award of the Nobel Peace Prize in 2010, he remained detained until his death in 2017. In his 2010 statement, Liu Xiaobo published the widely acclaimed essay titled "I Have No Enemies, I Know No Hate." Here he explains why he nevertheless respects the state power, which continually monitors and condemns him, as a human being. Hate and enmity are no solution for the Nobel Peace Prize winner; only a non-violent path can lead to social progress and democracy. Quote: "I hope to be able to return the regime's hostility with best intentions and defuse hatred with love."

Inspired by Liu Xiaobo's courage and humility, Yuk-Yiu Ip formulates in his generative poetry installation FALSE WORDS a commentary on global historical developments in which democracy, the rule of law and human rights are increasingly coming under pressure worldwide. This attitude of Xiaobo's, with its potential to overcome the dualistic confrontational thinking in enemy images, is also of particular importance among the current developments in Hong Kong.

Yuk-Yiu Ip's concept is based on a presentation on two screens mounted side by side. On the left, a kind of automatic typewriter generates endless puns from variations of the phrase "I have no enemies." The characters "我沒有敵人" are recombined into absurd, meaningless, sometimes suggestive and provocative sentences, as if in an imaginary dialog. The self-developed software occasionally adds words in order to be able to form sentences such as "Do I have anyone?", "Do enemies have enemies?" or "Nobody has no enemies." On the right monitor, all the puns are written one after the other at the moment of their creation, until the entire screen fills up. After that, new sentences overwrite the old ones, resulting in an almost unreadable typeface. At the same time, the text in the overlay creates an unexpected effect of visual poetry in that only the character "人" which stands for "human" remains initially legible until it is gradually devoured in the continuing process of endless writing.

To Fear, Hope and Desire Again

Berlin, Maastricht 2020, Projektor, 2 Lautsprecher, Verstärker, Computer, Metallbank, Latexkabel, LED-Licht (14:38 Min.)

Berlin, Maastricht 2020, projector, 2 speakers, amplifier, computer, metal bench, latex cables, LED light (14:38 min.)



In spektakulärer Kinematografie nähert sich das Kameraauge gleich einem Mikroskop hybriden Oberflächen und Strukturen an Haut mit Poren und Haaren, Insektenbeinen und -fühlern, Gewebe, gallertartigen Massen und Flüssigkeiten, einem Augapfel. In einer Laborsituation werden unterschiedliche Substanzen, von denen wir nicht genau wissen, ob sie natürlicher oder künstlicher, menschlicher, tierischer, mineralischer oder gar extraterrestrischer Herkunft sind, von behandschuhten Händen in Petrischalen seziiert und einander injiziert. Animierte Grafiken sich verwandelnder und verschmelzender Körper entwickeln sich im Spiegel der digitalen Evolution von diagrammatischen Darstellungen in die dritte Dimension, während verfremdete Stimmen von körperlichen Transition-Erfahrungen berichten und philosophisch-poetische Überlegungen zur Hybridisierung des Körpers im Zeitalter digitaler Technologien anstellen.

Lotte Merets Videoarbeit TO FEAR, HOPE AND DESIRE AGAIN untersucht die Veränderung von Körperlichkeitserfahrungen und entwickelt neue Perspektiven auf unser Zusammenleben mit nicht-parasitären oder postmenschlichen Wesen. Methoden der Bilderzeugung aus der Medizin und der naturwissenschaftlichen Forschung werden künstlerisch angewandt, um die Interferenzen unserer Identitäten innerhalb der Strukturen von Wissenschaft, Alchemie, Sexualität, Psychosozialität, Trans-/Posthumanismus und Schamanismus zu untersuchen.

„Gedanken sind ständig in Bewegung, ständig im Werden, ständig in der Erneuerung ... Teilchen lösen sich auf und kristallisieren sich. Niemals ein fertiges Ding an sich, immer unvollständig, unfertig und sich verändernd – kurz vor einer weiteren Bewegung, einem Fall, einem Auseinanderfallen.“¹ Sagt die Stimme aus dem Off.

Der Film evoziert fluide Beziehungsgeflechte; hybridhafte, symbiotische Lebensformen zwischen Tier und Mensch, Organismus und Maschine, Physikalischem und Nicht-Physikalischem. Die Anstöße und Assoziationen reichen von Franz Kafkas „Verwandlung“ zu Donna Haraways Cyborgs und den techno- und xenofeministischen Ideen, die Menschheit „von der Tyrannei ihrer reproduktiven Biologie“² zu befreien und die Entfremdung, die wir alle erleben, als „Anstoß, neue Welten zu erschaffen“³ zu begreifen. Die Utopie einer post-naturalistischen Gesellschaft, die sich jenseits etablierter menschlicher Identitätskategorien wie Geschlecht, Klasse und Ethnie in Symbiose mit Technologie weiterentwickelt. Am Ende tanzt ein amorphes Hybridwesen, unvollständig, unfertig und sich verändernd, imperfekt und mithilfe von Prothesen, aber dennoch hoffnungsvoll-beschwingt zu einem melancholischen Song.

Eva Scharrer

// In spectacular cinematography, the camera eye approaches hybrid surfaces and structures like a microscope – skin with pores and hairs, insect legs and antennae, tissue, gelatinous masses and liquids, an eyeball. In a laboratory setting, different substances, of which we do not know exactly whether they are natural or artificial, human, animal, mineral or even extraterrestrial in origin, are dissected by gloved hands in petri dishes and injected into each other. Animated graphics of transforming and merging bodies evolve in the mirror of digital evolution from diagrammatic representations into the third dimension, while alienated voices recount bodily transition experiences and offer philosophical-poetic reflections on the hybridization of the body in the age of digital technologies.

Lotte Meret's video work TO FEAR, HOPE AND DESIRE AGAIN explores the transformation of experiences of corporeality and develops new perspectives on our coexistence with non-parasitic or post-human beings. Methods of image-making from medicine and scientific research are artistically applied to explore the interference of our identities within the structures of science, alchemy, sexuality, psychosociality, trans/posthumanism, and shamanism.

“Thoughts are constantly in motion, constantly in the process of becoming, constantly renewing... particles dissolve and crystallize. Never a finished thing-in-itself, always incomplete, un-whole and changing – just before another movement, a fall; a falling apart.”⁴ Says the voice.

The film evokes fluid webs of relationships; hybrid, symbiotic life forms between animal and human, organism and machine, physical and non-physical. The impulses and associations range from Franz Kafka's *Metamorphosis* to Donna Haraway's cyborgs and the techno- and xenofeminist ideas of freeing humanity “from the tyranny of their reproductive biology”⁵ and conceiving the alienation we all experience as “an impetus to generate new worlds.”⁶ It is the utopia of a post-naturalistic society that evolves beyond established human identity categories such as gender, class and ethnicity in symbiosis with technology. In the end, an amorphous hybrid being, incomplete, un-whole and changing, imperfect and aided by prostheses, yet hopefully elated, dances to a melancholic song.

1 Übersetzt aus: Lotte Meret, *To Fear, Hope and Desire Again*, 2020

2 Übersetzt aus: Shulamith Firestone, *The Dialectic of Sex*, New York: William Morrow and Company, 1970

3 Übersetzt aus: Latoria Cubonics, *The Xenofeminist Manifesto. A Politics for Alienation*, London: Verso, 2018

4 Lotte Meret, *To Fear, Hope and Desire Again*, 2020

5 Shulamith Firestone, *The Dialectic of Sex*, New York: William Morrow and Company, 1970

6 Latoria Cubonics, *The Xenofeminist Manifesto. A Politics for Alienation*, London: Verso, 2018

Sensible Oberflächen

Wien 2021, Projektor, Media-Player, 2 Kopfhörer (7:00 Min.)
 Vienna 2021, projector, media player, 2 headphones (7:00 min.)



Seit mit Ende des 19. Jahrhunderts die ersten Amateurkameras der Marke Kodak auf den Markt kamen, wurde es mehr und mehr Menschen möglich, die eigene Geschichte und Erinnerung durch Fotografien zu formen. Mit der Entwicklung ins Digitale hat die Fotografierwut nochmals rapide zugelegt. Milliarden von Menschen haben Smartphones und Instagram, täglich werden hunderte Millionen Bilder hochgeladen. Bilder, die der Inszenierung des Selbst dienen, die verkaufen wollen oder anderen Bildern nahefeiern. Auch die Möglichkeiten der digitalen Bearbeitung sind so mannigfaltig wie intuitiv geworden. Das private Bildarchiv wird am Körper getragen wie ein cyborgsches Gadget. Die Frage, ob die Fotografie ein Abbild der Wirklichkeit darstellt, ist heute für viele uninteressant. Zu offensichtlich ist auch für fachfremde Personen, wie sehr eigene Perspektive, Komposition, Bildauswahl und Retusche die Wahrnehmung beeinflussen.

Interessanter ist, was die Bilder mit uns machen und wie wir mit ihnen umgehen. Bernd Oppl geht in seiner Arbeit SENSIBLE OBERFLÄCHEN dieser Frage nach, indem er hunderte Szenen aus Filmen und Fernsehserien untersucht. Sie zeigen die Rituale, Gesten und Handlungen, die sich im Umgang mit Fotografien in unseren Alltag eingeschrieben haben und zu elementaren Merkmalen bestimmter Filmgenres geworden sind.

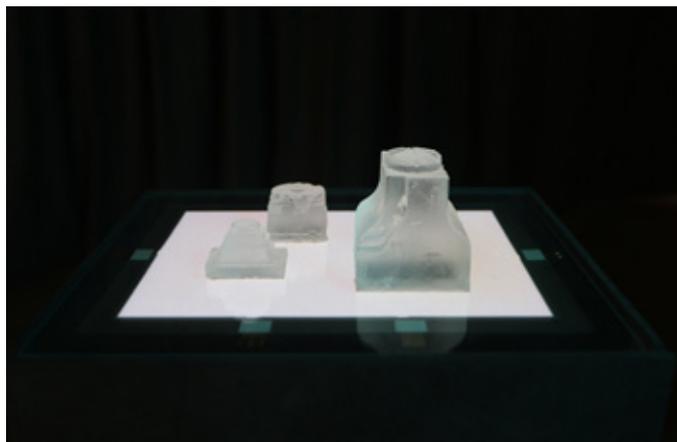
Die Entstehung von Fotografien wiederum wird in der Arbeit HELLE KAMMERN reflektiert. Bei den kleinen Skulpturen auf leuchtendem Untergrund handelt es sich um Polyesterabgüsse der Lichtschächte von Kameras – den Räumen zwischen Objektiv und lichtempfindlichem Film oder Sensor, die im unsichtbaren Bereich der Kamera liegen und nur für eine bestimmte Zeit geöffnet werden, um die jeweils gewählte Menge an Licht einzulassen. Der Titel verweist auf die Schrift Roland Barthes, die zu einem Standardwerk über die Wahrnehmung von Fotografien geworden ist. Das Innere der Kamera, das uns sonst verborgen bleibt, ist hier sachlich offengelegt und verweist auf den Möglichkeitsraum, in dem Bilder entstehen, bevor sie entwickelt werden oder eine Software die Lichtwerte interpretiert.

Die Abgüsse stammen von Kameras, die heute nicht mehr hergestellt werden, auch die Szenen in SENSIBLE OBERFLÄCHEN spielen zu großen Teilen in der analogen Ära. Gerade dadurch werden die Veränderungen im Umgang mit dem Medium im Laufe der Digitalisierung deutlich. Das Berühren oder Streichen über Bilder ist heute nicht mehr Zeichen der Sehnsucht, sondern zur alltäglichen Funktion geworden. Wir scrollen uns auf Social Media durch endlose Bilderwelten, zoomen prüfend ins eigene Porträt oder swipen potentielle Partner*innen. Den liebe- oder gewaltvollen Umgang mit dem analogen Abzug haben andere Gesten abgelöst. Das Löschen eines Bildes hat freilich eine andere Dramatik als die mutwillige Zerstörung eines Prints. Ungebrochen ist jedoch die Wirkmacht, die von Bildern ausgeht. Vielleicht noch subtiler als zuvor beeinflussen sie unser Konsumverhalten, unser Verständnis von sozialen und politischen Verhältnissen oder die Entstehung unserer Erinnerungen.

Holger Jenss

Helle Kammern

Wien 2021, MDF, Elektrolumineszenz-Folie, Polyester
 Vienna 2021, MDF, electroluminescent foil, polyester



Bildrechte: Bernd Oppl

// Since the first Kodak amateur cameras appeared on the market at the end of the 19th century, more and more people have been able to form their own history and memories through photographs. With the digital development, the craze for photography has increased rapidly once again. Billions of people have smartphones and use Instagram, hundreds of millions of images are uploaded every day. Images that serve to stage the self, that want to sell or emulate other images. The possibilities for digital editing have also become as diverse as they are intuitive. The private image archive is carried on the body like a cyborg gadget. The question of whether photography is a reflection of reality is of less today. It is too obvious, even to laypeople, how much one's own perspective, composition, image selection and retouching influence perception.

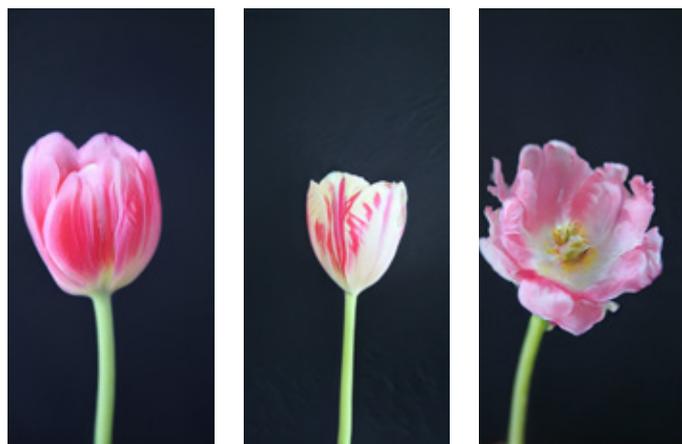
More interesting is what the images do to us and how we deal with them. Bernd Oppl explores this question in his work SENSIBLE OBERFLÄCHEN (SENSITIVE SURFACES) by examining hundreds of scenes from films and television series. They show the rituals, gestures and actions that have become inscribed in our everyday lives when dealing with photographs and have become elementary features of certain film genres.

The creation of photographs, in turn, is reflected in the work HELLE KAMMERN (LIGHT CHAMBERS), referencing Roland Barthes' Camera Lucida). The small sculptures on a luminous background are polyester casts of the light wells of cameras – the spaces between the lens and the light-sensitive film or sensor, which lie in the invisible area of the camera and are only opened for a certain amount of time to let in the amount of light chosen in each case. The title refers to the writing of Roland Barthes, which has become a standard work on the perception of photographs. The inside of the camera, otherwise hidden from us, is here matter-of-factly revealed, pointing to the space of possibility in which images are created before they are developed or software interprets the light values.

The casts come from cameras that are no longer manufactured today; the scenes in SENSIBLE OBERFLÄCHEN are also set to a large extent in the analog era. It is precisely through this that the changes in dealing with the medium in the course of digitization become clear. Today, touching or swiping across images is no longer a sign of longing, but has become an everyday function. We scroll through endless worlds of images on social media, zoom into our own portraits or swipe potential partners. Other gestures have replaced the affectionate or violent handling of the analog print. The deletion of an image has a different drama than the wanton destruction of a print. However, the power of images remains unbroken. Perhaps even more subtly than before, they influence our consumer behavior, our understanding of social and political conditions, and the formation of our memories.

Mosaic Virus

London, Utrecht 2019, 3 Monitore, 3 Media-Player
 London, Utrecht 2019, 3 monitors, 3 media players



In ihren beiden Arbeiten MYRIAD (TULIPS) und MOSAIC VIRUS 2019 führt Anna Ridler zwei Phänomene kapitalistischer Wertschöpfung und instabiler Spekulation aus verschiedenen Zeitpunkten der Geschichte zusammen. MOSAIC VIRUS 2019 ist eine Videoinstallation aus drei Bildschirmen, auf denen jeweils eine einzelne Tulpe zu sehen ist, deren Aussehen sich permanent verändert. Diese Veränderung ist jedoch nicht zufällig, sondern wird durch die Schwankungen des Bitcoin-Preises gesteuert. Mit dieser Verbindung zieht Anna Ridler eine starke Parallele zwischen den Hypes um unsere heutigen Kryptowährungen und der Tulpomanie des 17. Jahrhunderts als eines der ersten dokumentierten Beispiele für Spekulationsblasen. Auf deren Höhepunkt war der Preis einer Tulpe so hoch wie der eines Amsterdamer Stadthauses, bevor er dann wieder auf den einer Zwiebel fiel.

„Mosaik-Virus“ ist der Name der von Blattläusen übertragenen Krankheit, durch die eine Tulpe in einem Jahr eine rein weiße Blüte, im nächsten Jahr aber eine charakteristisch stark gestreifte oder gefleckte Blüte hervorbringen kann. Dieses Element des Zufalls und der Seltenheit steigerte die Begehrlichkeit und trug dazu bei, den spekulativen Kauf und Verkauf der Tulpenzwiebeln voranzutreiben.

Der Wert eines jeden Objekts, ob real oder abstrakt, beruht auf seiner Knappheit. Sowohl Bitcoin als auch Tulpenzwiebeln sind begrenzt und haben ein Element der Endlichkeit und der Zerstörung innewohnen. Vom Mosaik-Virus infizierte Pflanzen werden schwächer und ihre Nachkommen noch schwächer, bis sie sich nicht mehr fortpflanzen können. In ähnlicher Weise kann es nur eine begrenzte Anzahl von Bitcoins geben – 21 Millionen, von denen bereits 18,5 Millionen abgebaut wurden – was sie nur noch attraktiver macht und ihren Hype weiter antreibt.

Die wirkmächtigen Mechanismen hinter dieser scheinbar unsichtbaren Technologie macht Anna Ridler in ihrer zweiten Arbeit MYRIAD (TULIPS) sichtbar. Anna Ridler hat in den Niederlanden zehntausend Tulpen, also eine Myriade, fotografiert und daraus den visuellen Datensatz gestaltet, auf deren Grundlage erst die Veränderungen der Tulpen und die unheimlichen Dynamiken dieser algorithmischen Spekulations-Prozesse sichtbar werden können. Die Installation aller Fotografien vermittelt einen überwältigenden Eindruck von der Zeit, dem Geld und der Mühe, die mit der Erstellung eines Datensatzes – dem menschlichen Element in den ansonsten rein maschinellen Lernprozessen – verbunden ist. Sichtbar wird aber auch die Unvollkommenheit und Fehleranfälligkeit einer technologischen Versprechung, die noch immer an den Menschen gebunden bleibt und dessen Subjektivität bei der Kategorisierung und Auswahl sich immer auch in die maschinellen Prozesse mit einschreibt.

Franz Reimer

Myriad (Tulips)

London, Utrecht 2018, Druck auf selbstklebende Folie
 London, Utrecht 2018, Print on self-adhesive foil

Supported by the European
 Media Art Platform, co-funded
 by Creative Europe and
 commissioned by Impakt



Emily Grambon, 2018, Installation of Myriad (Tulips)

// In her two works MYRIAD (TULIPS) and MOSAIC VIRUS 2019, Anna Ridler brings together two phenomena of capitalist value creation and unstable speculation from different points in history.

MOSAIC VIRUS 2019 is a video installation consisting of three screens, each showing a single tulip whose appearance is permanently changing. This change is not random, however, but is controlled by the fluctuations of the Bitcoin price. With this connection, Anna Ridler draws a strong parallel between the hype surrounding our cryptocurrencies today and the 17th century tulip mania as one of the first documented examples of speculative bubbles. At its peak, the price of a tulip was as high as that of an Amsterdam townhouse before falling back to that of an onion.

Mosaic virus is the name of the aphid-borne disease that can cause a tulip to produce a pure white flower one year, but a characteristically heavily striped or flaked flower the next. This element of chance and rarity increased desirability and helped drive the speculative buying and selling of bulbs. The value of any object, real or abstract, is based on its scarcity. Both Bitcoin and tulip bulbs are finite and have an inherent element of finitude and destruction. Plants infected by the mosaic virus become weaker and their offspring even weaker until they can no longer reproduce. Similarly, there can only be a finite number of Bitcoins – 21 million, of which 18.5 million have already been mined – which only makes them more attractive and further fuels their hype. Anna Ridler makes the powerful mechanisms behind this seemingly invisible technology in her second work MYRIAD (TULIPS) visible. The artist photographed ten thousand tulips in the Netherlands, i.e. a myriad, and used them to create the visual data set on the basis of which the changes in the tulips and the uncanny dynamics of these algorithmic speculative processes can first become visible. The installation of all the photographs gives an overwhelming impression of the time, money, and effort involved in creating a data set – the human element in the otherwise purely machine learning processes. But what also becomes visible is the imperfection and error-proneness of a technological promise that still remains tied to humans, whose subjectivity in categorization and selection always inscribes itself in the machine processes as well.



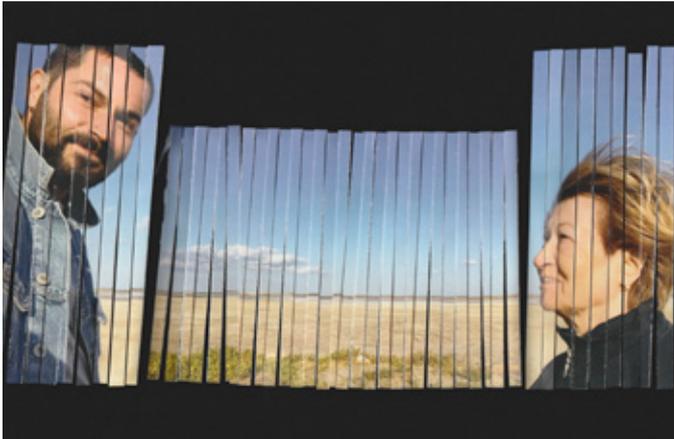
Hinweis: Ein Künstlergespräch (in English) ist ab dem 17.11. unter DokfestChannels zu finden
 Note: Artist Talk (in English) can be found at DokfestChannels from 17.11.

Anna Ridler: Beauty is a Virus.
 Moderation: Verena Kuni

Hundsstern steigt ab [Dog Star Descending]

Berlin, Istanbul 2020, Projektor, Media-Player, 2 Kopfhörer (12:00 Min.)
 Berlin, Istanbul 2020, projector, media player, 2 headphones (12:00 min.)

Commissioned and co-produced by the 11th Berlin Biennale for Contemporary Art
 With the support of SAHA Association
 With thanks to Academy of Fine Arts Vienna, PhD in Practice, doc.funds
 & SENATE OF BERLIN, DEPARTMENT FOR CULTURE AND EUROPE



Hundsstern steigt ab - 2020, Standbild
 Dog Star Descending - 2020, still

Mit seinem Projekt blickt der Aykan Safoğlu zurück auf seine Schulzeit am deutsch-türkischen Gymnasium Istanbul Erkek Lisesi [Jungengymnasium Istanbul] – eine der ältesten und bekanntesten Schulen in der Türkei. Zwar vertritt das Curriculum westliche Vorstellungen von Emanzipation und Freiheit, doch ist die Schule auf der althergebrachten militärischen und strategischen Beziehung zwischen der Türkei und Deutschland begründet, und diente dazu, die Überlegenheit der deutschen Kultur zu verfechten. Das Schulgebäude beherbergte einst das Hauptquartier der Osmanischen Staatsschuldenverwaltung, einer 1881 von den europäischen Mächten gegründeten Organisation, um die vom Osmanischen Reich an europäische Unternehmen geschuldeten Gelder über Steuern einzutreiben.

Safoğlu reflektiert kritisch seinen persönlichen Werdegang wie auch die Geschichte der Schule. Er thematisiert verdrängte Vorfälle in der Familie und die deutschen Kolonialinteressen in Kleinasien während des beginnenden 20. Jahrhunderts, die auf gewisse Weise ziemlich miteinander verflochten scheinen. So untersucht er, welche Emotionen durch die „Verschuldung“ hervorgerufen werden, und setzt dies in Zusammenhang mit Fragen nach der Auseinandersetzung mit dem deutschen Schulsystem, der künstlerischen Ausbildung und der Einbürgerung in Deutschland. Die Historie und die Autobiografie vereinigen sich in der verwendeten Bildsprache der animierten Videoarbeit HUNDSSTERN STEIGTAB (2020), die der Künstler als eine „fantasievolle, resistente, retrospektive Vision“ beschreibt. Das Video ist inspiriert von Safoğlus Erinnerung an eine Reise, die seine Eltern mit ihm nach Imroz machten, einer Insel in der Nordägäis (heute innerhalb türkischer Grenzen). Gezeigt werden Fotostreifen, die auf einem Flachbettscanner neu zusammengesetzt und animiert werden, während sich zugleich ein innerer Dialog mit seinen Eltern entspinnt.

Was hier vorgeschlagen wird, ist eine visuelle Handlungsanweisung für Strategien, welche die Defizite, aber auch die Potenziale dieses Gefühls der Verschuldung behandeln. Dafür überträgt Safoğlu die westliche Terminologie der queeren Bürger*innenrechte – das Coming-out – auf eine Erkenntnistheorie, die zwar unwahrscheinlich ist, aber dennoch auf Wiedergutmachung zielt: „ein aufmerksames Fühlen-Sehen“.

// Aykan Safoğlu's project looks back on his teenage years at the German-Turkish public high school Istanbul Erkek Lisesi, popularly known as Istanbul Boys' High School – one of the oldest and most renowned in Turkey. While the curriculum advocates westernized notions of emancipation and liberation, its foundation is rooted in the longstanding military and strategic relationship between Turkey and Germany and served to assert German cultural superiority. The school building once housed the headquarters of the Ottoman Public Debt Administration (OPDA), a European-controlled organization established in 1881 to collect, through taxes, the money owed by the Ottoman Empire to European companies.

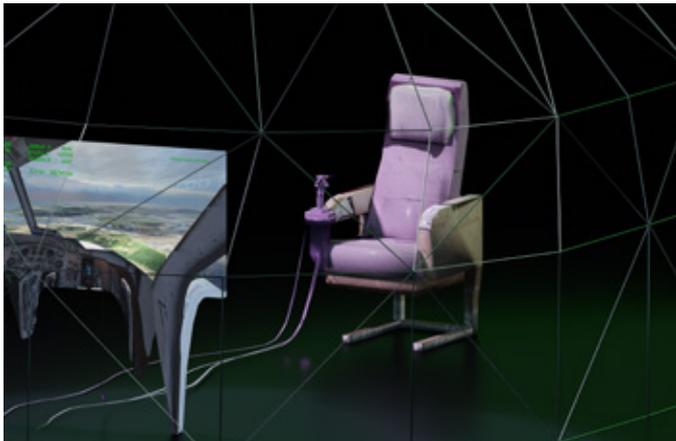
Critically reflecting on his personal educational trajectory and the school's history, Safoğlu touches upon repressed family incidents and the German colonial interest in Asia Minor at the turn of the twentieth century, which somehow seem perfectly intertwined. In his work, he examines the emotional landscape of "indebtedness" in relation to questions of German education, artistic formation, and naturalization in Germany. This history and personal biography come together in the imagery used in the animated video HUNDSSTERN STEIGTAB [Dog Star Descending, 2020], which the artist describes as "an imaginative, resistant retrospective vision." The video takes inspiration from the memory of a trip Safoğlu made with his parents to Imroz, an island in the north of the Aegean Sea (today within Turkish borders). It shows strips of photographs being reassembled and animated on a scanner bed while an inner dialogue with his parents unfolds.

Proposing a visual script for strategies to deal with the shortcomings, but also the potentiality, of this feeling of indebtedness, Safoğlu transposes a Western terminology of queer civic rights – coming out – into an unlikely yet reparative epistemology: "an attentive feeling-seeing."

Florencia Portocarrero

Flight Simulator 20XX Infinity

Kassel 2020, Monitor, Kopfhörer, Computer, Arduino, Joystick, Sitz, Metallkuppel (Echtzeit)
 Kassel 2020, monitor, headphones, computer, arduino, joystick, seat, metal dome (real-time)



Was für eine Aussicht. Die Landschaft fließt nur so dahin. Spiders' Spiel-Installation FLIGHT SIMULATOR 20XX INFINITY ist eine Antwort auf den Microsoft Flight Simulator (2020). Dieser wirbt mit der Schönheit simulierter Landschaften aus Kartenschnipseln, die uns durch Microsofts Bing Suchmaschine zu Füßen gelegt wird. Der romantische Realismus wird mit physikalisch-errechneten Regenbögen, real-time Flugverkehr, und algorithmisch erratenen Gebäuden aufgepolstert – ein Blick mit dem Anspruch auf vollständige Abbildung. Spiders spinnt dieses Spiel von Fülle weiter. Bei FLIGHT SIMULATOR 20XX INFINITY wird die Simulation als Konstrukt erfahrbar. Das Bizarre und das Verzerrte dieser Erfahrung von ‚Echtheit‘ wird hier zur Meta-Landschaft. Hierarchien verschmelzen ineinander; verkleben und verhaspeln sich in ihren eigenen mathematischen Logiken. Je weiter wir fliegen, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Simulation unter den eigenen Widersprüchen implodiert. Denn „der Blick von oben“ bedarf, nach „Seeing Like a State“ von James C. Scott, vor allem eines: Vereinfachung. Er kann nur dann über allem schweben, wenn sich alles „unter ihm“ sauber aufteilen und überblicken lässt. Wenn man diesen imperialistischen Logiken folgt, verwundert es nicht, dass Flugsimulatoren, und mit ihnen auch die Entstehung von Echtzeit 3D-Grafik, ihren Ursprung in der Militärforschung der 60er Jahre haben. Die Fäden dieser geschichtlichen Verwebung lassen sich bis zu heutigen Game-Engines nachverfolgen, etwa im Culling-Verfahren (auf Deutsch ‚ausmerzen‘). In einem Spiel rendert das Backface Culling nämlich nur die Oberflächen, die im ‚richtigen‘ Winkel zur zentralen Kamera-Perspektive stehen. Was sehenswert ist und was nicht, wird zur Frage von Orientierung und damit auch zur Frage danach, aus welcher Perspektive geschaut wird. Im Fall der Simulation sind wir selbst diese Kameraperspektive, nach der alles ausgerichtet ist.

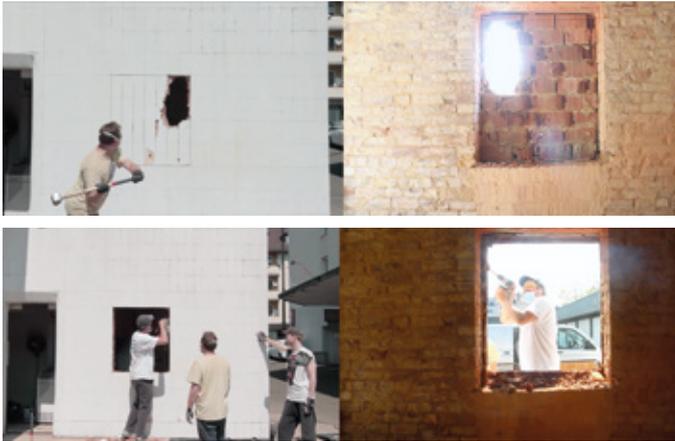
Mit FLIGHT SIMULATOR 20XX INFINITY veralbert Spiders diesen zentralperspektivischen Blick. Sie holen uns von den romantischen Höhenflügen des Realismus herunter und setzen uns in ein queerer Cockpit voller fantastischer Imaginationen. Von hier aus können wir uns hinter die rechnerisch blank polierten Oberflächen bewegen. Mit dem Zusammenbruch von ästhetischen Hierarchien verlieren wir als Spieler*in nicht nur unweigerlich unsere Orientierung, wir sind auch plötzlich frei von dem Zwang ‚richtig‘ zu spielen und ‚straight‘ zu fliegen.

Lien Woywod

// What a view. The landscape just flows by. Spider's game installation FLIGHT SIMULATOR 20XX INFINITY is an answer to the Microsoft Flight Simulator (2020). The latter advertises the beauty of simulated landscapes made of map snippets, which are laid at our feet by Microsoft's Bing search engine. The romantic realism is padded with physically-calculated rainbows, real-time air traffic, and algorithmically-guessed buildings – a look with the pretense of complete representation. Spiders takes this game of abundance further. In FLIGHT SIMULATOR 20XX INFINITY, the simulation can be experienced as a construct. The bizarre and the distorted of this experience of 'realness' becomes a meta-landscape here. Hierarchies merge into each other; they stick together and become entangled in their own mathematical logics. The further we fly, the more likely it is that the simulation will implode under its own contradictions. For "the view from above", according to "Seeing Like a State" by James C. Scott, requires one thing above all: simplification. It can only hover above everything if everything "below it" can be neatly divided up and surveyed. If one follows these imperialistic logics, it is not surprising that flight simulators, and with them the emergence of real-time 3D graphics, have their origins in the military research of the 1960s. The threads of this historical interweaving can be traced back to today's game engines, for example in the culling process. In a game, back face culling renders only the surfaces that are at the 'right' angle to the central camera perspective. "What" is worth seeing and what is not becomes a question of orientation and thus also a question of which perspective is being looked at from. In the case of the simulation, we ourselves are this camera perspective according to which everything is oriented. With FLIGHT SIMULATOR 20XX INFINITY, Spiders takes the piss out of this central perspective view. They take us down from the romantic flights of realism and put us in a queer cockpit full of fantastic imaginations. From here we can move behind the computationally polished surfaces. With the collapse of aesthetic hierarchies, we as players not only inevitably lose our orientation, we are also suddenly free of the compulsion to play 'right' and fly 'straight'.

Oel Fenster

Kassel 2021, Monitor, Media-Player, Lautsprecher, Installation (60:25 Min.)
 Kassel 2021, monitor, media player, speakers, installation (60:25 min.)



Im Schaufenster des ruruHauses, dem Headquarter der documenta fifteen in der Kasseler Innenstadt, werden zwei Arbeiten gezeigt, die in dem Kasseler Projektraum Autohaus Autohaus entstanden sind.

In kollektiver Arbeit entsteht ein gemeinsamer Traum. Was zuerst eine Idee Einzelner war, wurde schnell ein Projekt Vieler. Eine Immobilie am Königstor, ein ehemaliges Autohaus aus den 50er Jahren, sollte zu einem Ausstellungsraum und Veranstaltungsort für zeitgenössische Kunst umgebaut werden. Kaum aber begann der Betrieb, folgten 2020 lange Monate des Lock-downs. Doch selbst als Ausstellungen, Projekte und Jobs für freiberufliche Künstler*innen ausfielen, wurde weitergemacht. Das Treiben versprühte eine Energie, die auch auf Außenstehende abstrahlte.

Vielversprechend nahm der Umbau seinen Lauf. Sogar ein Kiosk mit dem stimmigen Namen „Oel“ war geplant. Für kommende Zusammenkünfte könnte hier der „Treibstoff“ verteilt werden. In Echtzeit dokumentiert Sinemsu Ateşoğlu in dem Zwei-Kanal-Video OELFENSTER die Entstehung eines Fensters. Eine gefühlte Ewigkeit scheint es zu dauern. Und doch lädt die Gegenüberstellung der Innen- und Außenansicht die Betrachter*innen ein, dem Durchbruch entgegenzufiebern. Es ist zugleich eine metaphorische Aufarbeitung, am Fenster neue Perspektiven zu schöpfen, als auch eine Veranschaulichung der tatsächlich geleisteten Arbeit und Mühen an dem Objekt. Eine Geschichte der Hoffnung, ein Symbol für die eher kleine Kunstszene in Kassel, die zwar während der documenta-Hochphasen immer an Aufwind gewinnt, doch regelmäßig wieder an Stabilität verliert – der Standort Kassel kann noch nicht genug Nährboden für junge Künstler*innen bieten.

Die zweite Arbeit ALLES MUSS RAUS, gedreht von Josha Lohrengel und Fritz Eggenwirth, ist ein bissiger, mit ironischen Kommentaren gespickter Info-Werbespot für Immobilien-Investor*innen. Die Autohaus-Autohaus-Mitglieder stellen ihr Unternehmensmodell vor: Künftigen Kund*innen jegliche Arbeit abzunehmen, sodass sie mit gentrifizierenden Effekten Profit machen können. Junge Künstler*innen mit ihrem Hang zur Selbstausschöpfung erfüllen scheinbar genau, was sich die Zielgruppe in ihren feuchten Träumen wünscht: Sie sind multitalentiert, belastbar, gut vernetzt, ambitioniert und haben einen Hang zur Perfektion. Und das Beste: Sie tun das alles vollkommen kostenlos!

Das Video entstand als Antwort auf die plötzliche Kündigung des Autohaus Autohaus, die in dem Moment kam, als gerade alles fertig gestellt war. Die dystopische Realität, dass das Projekt rentableren Nutzungen weichen muss, ist nun leider nicht mehr aufzuhalten.

Es ist 2021 – und alles muss raus.

Paula Mierzowsky

Alles Muss Raus

Kassel 2021, Monitor, Media-Player, Lautsprecher, Installation (6:03 Min.)
 Kassel 2021, monitor, media player, speakers, installation (6:03 min.)



// In the shop window of ruruHaus, the headquarters of documenta fifteen in downtown Kassel, two works are shown that were created in the Kassel project space Autohaus Autohaus.

In collective work a common dream emerges. What was first an idea of individuals quickly became a project of many. A property at Königstor, a former car dealership from the 1950s, was to be converted into an exhibition space and venue for contemporary art. But no sooner did operations begin than long months of lockdown followed in 2020. In a time when exhibitions, projects and jobs for freelance artists were cancelled, the work nevertheless continued. The hustle and bustle exuded an energy that also radiated to outsiders.

Promisingly, the reconstruction took its course. Even a kiosk with the fitting name “Oel” (oil) was planned. For upcoming meetings, the “fuel” could be distributed here. In real time, Sinemsu Ateşoğlu documents the creation of a window in the two-channel video OEL FENSTER. It seems to take a perceived eternity. And yet the juxtaposition of the interior and exterior views invites the viewer to eagerly await the breakthrough. It is at the same time a metaphorical reappraisal of creating new perspectives at the window, as well as an illustration of the work and effort actually put into the object.

It is a story of hope, a symbol for the rather small art scene in Kassel, which always gains momentum during the documenta peak phases, but regularly loses stability again – the city of Kassel as a location cannot yet provide enough breeding ground for young artists.

The second work ALLES MUSS RAUS, shot by Josha Lohrengel and Fritz Eggenwirth, is a biting information commercial for real estate investors, peppered with ironic commentary. The Autohaus Autohaus members present their business model: To relieve future customers of any work so that they can make a profit with gentrifying effects. Young artists with their penchant for self-exploitation seem to fulfill exactly what the target group dreams of: they are multi-talented, resilient, well-connected, ambitious and have a penchant for perfection. And best of all, they do it all completely free of charge! The video was created in response to the sudden cancellation of Autohaus Autohaus, which came just as everything was being finalized. The dystopian reality that the project will have to give way to more profitable uses is now, unfortunately, unstoppable.

It's 2021 – and everything has to go.

Heidegger's Valley oder Techne & die 3 Narren

[Heidegger's Valley or Techne & the 3 Fools]

Berlin, Meßkirch 2021, 2 Monitore, 2 Media-Player, 2 Lautsprecher, Verstärker, Fotos, Stoffpuppen, 3D-Print, Holzmaske (18:39 Min.)

Berlin, Meßkirch 2021, 2 monitors, 2 media players, 2 speakers, amplifier, photos, textile puppets, 3D print, wooden mask (18:39 min.)



Die Köpfe von Jeff Bezos, Mark Zuckerberg und Elon Musk verschmelzen zu einem einzigen Wesen namens „Three headed Hell CEO“. Mit diesem seltsamen Bild beginnt HEIDEGGER'S VALLEY ODER TECHNE & DIE 3 NARREN. In der Begleitung des CEOs befindet sich Techne, eine Art Assistentin*, die die Technologie als solches verkörpert. Techne überzeugt den CEO, dass seine nächste Expansion von Silicon-Valley-Einheiten in den Süden Deutschlands führen soll. Und so begibt sich Techne auf eine Erkundungsreise und trifft auf die Schwaben, ein Ingenieursvolk mit einer merkwürdigen Abneigung gegen die technologische Revolution, die diese Welt durchläuft, und doch mit einer stolzen Tradition innovativer Denker, verbunden mit absurden Festen wie der in Süddeutschland ach so beliebten Fastnacht. Techne trifft auf drei Fastnachts-Narren, die ironischerweise zu dem Song „Mask off“ des US-Rappers Future tanzen, während sie von Kopf bis Fuß in bizarre Kostüme gekleidet sind.

Die Menschen haben bisher meist auf eine hierarchische Gesellschaftsordnung zurückgegriffen. Eine Ordnung, die durch die Festlichkeiten des Karnevals konterkariert wird, der, wie der russische Philosoph Michail Bachtin argumentiert, eine „vorübergehende Befreiung von der herrschenden Wahrheit und von der etablierten Ordnung“ ist. Ein Gedanke, der die Knechtschaft von Techne in Frage stellt und sich in der seltsamen Unterhaltung widerspiegelt, die sie mit den Narren führt, die mit einem breitem schwäbischen Dialekt schwätzen. Techne versteht sie kaum. Konsequenterweise sucht Techne nach einem tieferen Verständnis der Sprache und findet den Philosophen-Bot Hightekker, in Form der glitchenden Büste von Martin Heidegger selbst, der in Satzfragmenten und philosophischen Ideen spricht. Ein überwältigendes Gespräch entspinnt sich und legt all die Schichten frei, die sich hinter Technes Suche verbergen.

Indem diese Figuren verschwinden und wieder auftauchen, wird eine Verstrickung erzeugt, die eine Reihe von Fragen aufwirft, die sich auf Begriffe wie Menschlichkeit, Subjektivität und Sein beziehen. Ist das Karnevaleske ein inhärent menschliches Verständnis des Seins? Halten Heideggers Ideen der technologischen Innovation dem Test der Zeit stand? Inwieweit ist Sprache eine Linse, durch die wir die menschlichen und unmenschlichen Beziehungen zwischen Tradition, Technologie und Zukunft verstehen können? All dies, während der Refrain des Rappers Future durch das Werk klingt: „Mask on, fuck it, mask off“. Wer soll seine Maske abnehmen, um eine Antwort auf Technes Suche nach der Wahrheit zu finden? Die Narren? Der algorithmusbasierte Hightekker? Ist es ihre eigene Maske der freundlichen Gesichter, die abgenommen werden muss, um die Seifenblase platzen zu lassen und die wahre Natur der Technologie zu enthüllen? Oder ist es vielleicht die Maske der CEO-Handpuppe des Kapitals? Die Videospiele-Ästhetik seiner Vorstellung könnte einen subtilen Hinweis darauf geben, was sich hinter seiner Erscheinung verbergen könnte, denn seine Leidenschaft wird als „Profit“ und seine Droge als „3x Testosteron“ beschrieben.

// The heads of Jeff Bezos, Mark Zuckerberg and Elon Musk fuse into one creating a singular entity named “Three headed Hell CEO”. HEIDEGGER'S VALLEY OR TECHNE & THE 3 FOOLS unfolds with such strange representations, as the CEO is joined by Techne, a kind of assistant embodying technology itself. Techne subsequently argues that CEOs next expansion of Silicon Valley units shall delve into the South of Germany. And with this Techne goes on a scouting journey encountering the Swabians, an engineering folk with a strange adversity towards the technological revolution this world is undergoing and yet with such a proud tradition of innovative thinkers, combined with absurd festivities like South Germany's oh so beloved carnival. Techne encounters three fools of carnival ironically dancing to the US-rapper Future's song “Mask off” while dressed head to toe in bizarre costumes.

Humans thus far have mostly resorted to hierarchal orders of society. An order that is countered by the festivities of carnival, that, as the Russian philosopher Mikhail Bakhtin argues, is a “temporary liberation from the prevailing truth and from the established order.” A notion that calls Techne's servitude into question and is mirrored within the strange conversation she has with the fools, who speak in a heavy Swabian dialect. Techne barely understands. Consequentially, Techne seeks a deeper understanding of language and finds the philosopher bot Hightekker, in the form of the glitching bust of Martin Heidegger himself, speaking in fragments of sentences and philosophical ideas. An overwhelming conversation unravels exposing all the layers that lie beneath Techne's quest.

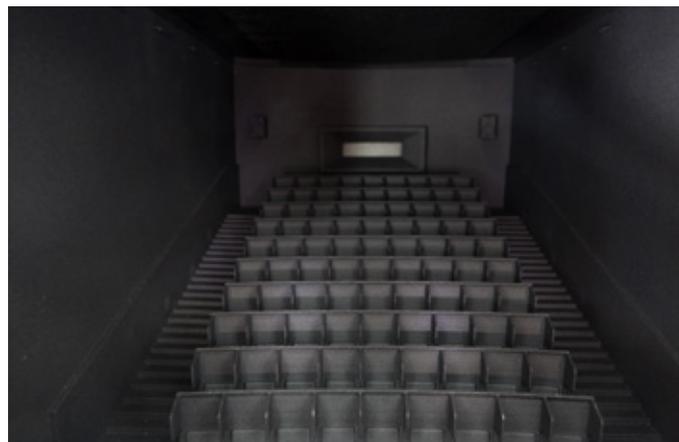
As such figures disappear and reappear, they proliferate an entanglement that poses a streak of questions relating towards notions of humanity, subjectivity and being. Is the carnivalesque an inherently human understanding of being? Do Heidegger's ideas of technological innovation withstand the test of time? To which extent is language a lens through which we can understand the human and inhuman relations between tradition, technology and the future. All this while rapper Future's chorus rings through the work: “Mask on, fuck it, mask off”. Who shall take off their mask in order to answer to Techne's search for truth? The fools? The algorithm based Hightekker? Is it her own mask of friendly faces that must be taken off, bursting the bubble revealing the true nature of technology? Or perhaps it is the CEO puppet of capital's mask? The video game aesthetics of his introduction may offer a subtle hint towards what may lie behind his appearance, as his passion is described as “profit” and his drug as “3x testosterone”.

Heiko-Thandeka Ncube

You Could Not Even Take a Picture (Invisible Cinema 2021)

New York, Wien 2021, Rom-Player, Verstärker, Mikrowellenmelder, Lichtorgel, Transducer, LED-Licht (3:00 Min.)

New York, Vienna 2021, rom player, amplifier, Microwave detector, light organ, transducer, LED light (3:00 min.)



Bildrechte: Bernd Oppl

Die Grenzen zwischen physischem und virtuellem Raum schienen im Laufe der Pandemie seit dem Frühjahr 2020 oftmals zu verschwimmen. Durch Homeoffice oder Online-Lehre verwandelte sich mancherorts das Zuhause zum Arbeitsplatz, das WG-Zimmer zum Seminarraum. Wer nicht gerade eine private Yacht oder gar ein Raumfahrzeug zur Verfügung hatte, war im Zweifelsfall auf die eigene Wohnsituation zurückgeworfen und manche Führungsposition dachte bald laut darüber nach, ob der physische Lern- oder Arbeitsplatz denn noch wirklich nötig sei. Das Kino gehört, ganz im Gegenteil zur Streamingbranche, sicherlich nicht zu den Gewinner*innen dieser Zeit. Ein physischer Raum (das Kino), der einzig dazu dient, einem virtuellen Raum (dem Film) den Weg zu ebnen, hat es schwer in der Pandemie. Auch diese Funktion sollten die eigenen vier Wände übernehmen, mit Hilfe von Laptop oder Smartphone.

Bernd Oppl gibt in YOU COULD NOT EVEN TAKE A PICTURE (INVISIBLE CINEMA 2021) einem bestimmten Kino die Bühne. Durch einen Schacht sehen Betrachter*innen ins Innere eines Kastens auf eine Architektur, die nur für einige Momente erhellt wird. Auf den ersten Blick ist nicht viel auszumachen: Decke, Wände, Boden, Sitzbezüge – alles schwarz. Ein Raum, der scheinbar komplett verschwindet, um ausschließlich dem Raum des Films zu dienen. Das Konzept dieses „Unsichtbaren Kinos“ geht auf Gespräche zwischen Filmemacher Peter Kubelka und einigen Architekten Ende der 1950er Jahre zurück. Kubelka sah das Kino als Seh- und Hörmachine, die als Mittlerin zwischen Regie und Publikum fungiert. Der Versuch, einen solchen Kinoraum in Wien zu realisieren, scheiterte vorerst, gelang aber 1970 in New York im neu gegründeten Anthology Film Archives mit Unterstützung des Filmemachers und Autors Jonas Mekas. Es ist seine Stimme, die Betrachter*innen hören, wenn sie in das Modell von Bernd Oppl schauen. Die flackernden Scheinwerfer, welche die Miniatur des Kinos kurzzeitig beleuchten, werden über die Amplituden der Stimmnaufnahme gesteuert. Das Gespräch konnte Oppl bei einem Besuch in New York aufzeichnen, bevor Mekas 2019 verstarb. Er galt als Lichtgestalt der Filmkunst, hörte bis zu seinem Tod nie auf, selber Filme zu machen, über sie zu sprechen und zu schreiben. Das „Invisible Cinema“ im ursprünglichen Zustand existierte nur vier Jahre. Sogar die Notausgangsluchten wurden damals im Anthology Film Archives verhängen. „You could only see the screen... you and the screen“, erzählt Jonas Mekas. Die Aussage mag manche*n mit Blick auf die vergangenen eineinhalb Jahre mit Schauern an die eigene (nicht immer ganz freiwillige) Bildschirmzeit erinnern. Vor dem Hintergrund der prekären Kinolandschaft zeigt Oppls Arbeit aber vor allem den Möglichkeitsraum, der sich in einer solchen Architektur eröffnet.

Holger Jess

// The boundaries between physical and virtual space often seemed to blur in the course of the pandemic since spring 2020. In some places, home office or online teaching transformed the home into a workplace, the room in a shared flat into a seminar room. Those who didn't have a private yacht or even a spacecraft at their disposal were thrown back on their own living situation in case of doubt, and some management positions soon wondered aloud whether the physical learning or workspace was still really necessary. The cinema, in contrast to the streaming industry, is certainly not one of the winners of these times. A physical space (the cinema) that only serves to pave the way for a virtual space (the film) has a hard time in the pandemic. This function should also be taken over by one's own four walls, with the help of a laptop or smartphone.

In YOU COULD NOT EVEN TAKE A PICTURE (INVISIBLE CINEMA 2021) Bernd Oppl gives the stage to a special cinema. Through a shaft, viewers look inside a box at an architecture that is only illuminated for a few moments. At first glance, not much can be made out: Ceiling, walls, floor, seat covers – all black. A space that seems to disappear completely to serve exclusively the space of the film. The concept of this "Invisible Cinema" goes back to discussions between filmmaker Peter Kubelka and some architects in the late 1950s. Kubelka saw the cinema as a seeing and hearing machine that acts as a mediator between the director and the audience. The attempt to realize such a cinema space in Vienna failed for the time being, but succeeded in 1970 in New York at the newly founded Anthology Film Archives with the support of filmmaker and author Jonas Mekas. It is his voice that viewers hear when they look into Bernd Oppl's model. The flickering spotlights that briefly illuminate the miniature cinema are controlled by the amplitudes of the voice recording. Oppl was able to record the conversation during a visit to New York before Mekas passed away in 2019. He was considered a shining light of cinematic art, never ceasing to make films himself, to speak and write about them, until his death.

The "Invisible Cinema" in its original state existed only four years. Even the emergency exit lights were shuttered at the Anthology Film Archives at that time. "You could only see the screen... you and the screen," Jonas Mekas tells us. Looking back on the past year and a half, the statement may remind some with a shudder of their own (not always entirely voluntary) screen time. Against the background of the precarious cinema landscape, however, Oppl's work shows above all the space of possibility that opens up in such an architecture.

Hinweis: Am 19.11. um 17 Uhr läuft Jonas In The Fields von Peter Sempel im Filmladen, eine filmische Hommage an Jonas Mekas. Weitere Infos auf Seite 76

// Note: On Nov. 19 at 5 p.m., Peter Sempel's JONAS IN THE FIELDS, a cinematic tribute to Jonas Mekas, will be screened at Filmladen. More information on page 76

What if I Fall Asleep before It Ends?

Berlin 2021, Projektor, Monitor, 2 Lautsprecher, 2 Mediaplayer, Subwoofer, Metallgestell, Teilerspiegel, Druck (12:00 Min.)

Berlin 2021, projector, monitor, 2 speakers, 2 media players, subwoofer, metal construction, beamsplitter mirror, print (12:00 min.)



Seit jeher projizieren die Menschen ihre Träume, Visionen, Ängste und Fantasien auf Himmelskörper. Die 2-Kanal-Installation WHAT IF I FALL ASLEEP BEFORE IT ENDS? von Erfan Aboutalebi reiht sich mit einer spielerischen Umkehrung des Blicks in diese Reihe ein. Mond, Sonne und ein Stern sind um einen sich ständig drehenden, flachen Erdentisch versammelt, um einige menschliche Angelegenheiten zu besprechen. Dieses ungewöhnliche Plenum entfaltet sich als Streit zwischen Rationalismus (dem Mond) und Spaß (der Sonne, unterstützt durch die poetischen Einwüfe des Sterns) – es könnte eine Gute-Nacht-Geschichte für Kinder über Gute-Nacht-Geschichten für Kinder sein, oder es könnte ein Traum sein. Im eigentlichen Ausstellungsraum sehen wir die Plenumsleinwand in der Reflexion eines Spiegels, ein weiterer Akt der Projektion, der dem Bild Tiefe verleiht und die animierten Figuren schweben lässt. Dahinter befindet sich eine hohe vertikale Leinwand, auf der eine Kinderhand aus LEDs eine Rakete zusammensetzt, die später abhebt und explodiert.

„Was wäre, wenn...“ ist eine bekannte Trope der spekulativen Fiktion. Die Beziehung des Menschen zu allen himmlischen Dingen durch imaginäre Perspektiven aus der Zukunft und aus dem Weltraum zu betrachten, ist in der Tat ein spekulatives Unterfangen. Es bringt uns zurück auf die Erde, mitten hinein in den Wahnsinn des 21. Jahrhunderts: das neoliberale Wettrennen im Weltraum, „eine Spezies namens Unternehmer*innen, die den ganzen Planeten besetzt“, die Exzesse einer elitären Kunstszene und ihre strukturelle Verwandtschaft in menschlichem Exzeptionalismus und methodischem Individualismus. Diese Verstrickungen kulminieren, als fünf ausgewählte Künstler*innen („die Besten“) in ein privates Raumschiff gesetzt werden, das später explodiert. Die Explosionen werden natürlich als die zeitlose Kunst dargestellt, auf die die Menschen gewartet haben, und Repliken werden seither erfolgreich vermarktet. Nichts davon scheint übertrieben, wenn man bedenkt, dass im Jahr 2021 mehrere Tycoons mitten in einer weltweiten Pandemie ins All fliegen und die Industrie bereits offene Aufrufe für mit Künstler*innen besetzte Weltraumreisen verbreitet.

Mit einer ungewöhnlichen Mischung aus verschiedenen digitalen Animationstechniken, handgemachter Stop-Motion, Video und einer unendlichen Liebe zum Detail entfaltet diese Installation einen charmanten Sog. Die Stimmen von Mouna Abo Assali, Cammack Lindsey und der sorgfältig geschichtete mehrstimmige digitale Chor des Stars verleihen den Figuren Persönlichkeit und einen feinen Sinn für Humor. WHAT IF I FALL ASLEEP BEFORE IT ENDS? könnte auch die tief sitzende Angst der Betrachter*innen widerspiegeln, das Kunstwerk nicht zu verstehen, vielleicht weil sie die Offenheit der Kindheit für Nonsens hinter sich gelassen haben, was zu der Schicht der Selbstreflexion beiträgt, die das Werk durchwebt. Wenn Sie nach einem langen Festivals tag in den Schlaf sinken, wundern Sie sich nicht, wenn das Plenum weitergeht, entspannen Sie sich und lauschen Sie der Sonne: Träumen macht die Geschichte noch besser.

// Humans have projected their dreams, visions, fears, and fantasies onto celestial bodies since forever. Erfan Aboutalebi's 2-channel installation WHAT IF I FALL ASLEEP BEFORE IT ENDS? joins the ranks with a playful inversion of the gaze. Moon, Sun, and a Star are gathered around a steadily spinning flat-Earth table to discuss some human-related matters. This unusual plenum unfolds as a quarrel between rationalism (the Moon) and fun (the Sun, supported by the Star's poetic insertions) – it might be a good-night story for children about goodnight stories for children, or it might be a dream. In the actual exhibition space, we see the plenum screen in the reflection of a mirror, another act of projection that lends depth to the image and lets the animated figures float. Behind it is a tall vertical screen on which a child's hand assembles a rocket from LEDs, that will later take off and explode.

“What if...“ is a well-known trope of speculative fiction. Thinking the relationship of humans to all things heavenly through imagined perspectives from the future and from outer space, is indeed a speculative undertaking. It brings us back down to Earth, into the middle of the madness called the 21st century: the neoliberal space race, “a species called entrepreneurs that occupied the entire planet”, the excesses of an elitist fine art scene, and their structural kinship in human exceptionalism and methodological individualism. These entanglements culminate as five chosen artists (“the best”) are put onto a private spacecraft, which later explodes. The explosions, of course, are painted as the timeless art humans had been waiting for, and replicas are marketed successfully ever since. None of it seems too exaggerated, given that 2021 has seen several tycoons fly into space in the middle of a global pandemic, and open calls for artist-manned space trips are already being circulated by the industry.

With an unusual mix of various digital animation techniques, handmade stop-motion, video, and an endless love for detail, this installation unfolds a charming pull. The voice acting of Mouna Abo Assali, Cammack Lindsey, and the carefully layered multi-vocal digital choir of the Star give personality and a delicate sense of humor to the characters. WHAT IF I FALL ASLEEP BEFORE IT ENDS? might also reflect the viewer's deep-seated fear of not understanding the work of art, perhaps having left behind childhood's openness to nonsense, adding to the layer of self-reflexivity that weaves through the work. If you do drift off to slumber after a long festival day, don't be surprised if the plenum continues, relax and listen to the Sun: dreaming makes the story even better.

Ernest Ah

ObsCare

Kassel 2020, Textil-Elemente, Sitzkissen, Stahlgerüst, 6 MP3-Player, 6 Kopfhörer (110:00 Min.)
 Kassel 2020, textile elements, cushions, steel frame, 6 mp3 players, 6 headphones (110:00 min.)



Fotos: Lucas Meizer

Der umgangssprachliche Ausdruck „hanging out“ beschreibt in der englischen Sprache den Zeitvertreib des (fast) Nichtstuns und ist sehr eng mit der Präposition „with“ verbunden: Es wird also vorzugsweise „mit“ weiteren Personen „ab“- oder „rumgehungen“. Bei diesem, oft etwas abschätzig klingenden, vermeintlichen Produktivitätsleerlauf wird aber tatsächlich sehr Wesentliches hergestellt; nämlich soziale Bindungen. Und deren Pflege durch ein Miteinander und Füreinander-Dasein ist so existentiell, dass es eben kein anderes konkretes Vorhaben braucht, als das Zusammensein selbst.

Zum gemeinsamen Abhängen lädt auch Johanna Brummacks raumgreifende Installation OBSCARE ein: Drei großformatige Stahlrahmen stehen aufrecht, sich gegenseitig stützend und rechtwinklig zueinander versetzt. Sie markieren den Raum eines Objektes, das gleichermaßen massiv wie filigran wirkt und von Stoffbahnen durchkreuzt wird. Die Textilien sind bunt, teils transparent, mal baldachinartig drapiert oder hängen – etwas heikel anmutend – als Liegegelegenheiten luftig von den Oberkanten der Konstruktion. Nicht nur wer sich auf diesen Balanceakt des Abhängens in einem der Stoffe einlässt versteht schnell: Ausgangspunkt für Brummacks Arbeit sind die prekären Statiken, auf denen die gesellschaftlich organisierte (Für)Sorge-Arbeit mit ihren haltlosen Ökonomien errichtet wurde. Schon lange vor dem Ausbruch der Covid-19-Pandemie hat sich die Künstlerin mit diesen postkapitalistischen und (post)kolonialen Ausbeutungsstrukturen beschäftigt, die entweder schlecht – in den meisten Fällen aber nicht entlohnte Care-Arbeit zur Folge haben. 2020 kam es dann durch die Ausbreitung des SARS-CoV-2-Erregers bekanntermaßen zu einer globalen Zuspitzung dieser Missstände. Ein Umstand, der auch für die Erzählungen prägend war, die die Installation OBSCARE mit ihren Besucher*innen via Kopfhörer teilt. Die zu hörenden Stimmen und ihre Berichte beruhen auf Feldforschung, die Brummack in diesem ersten Pandemie-Jahr via Videoschaltungen betrieben hat, um weltweit Erfahrungen rund um die Politiken der Pflege und Fürsorglichkeit zu sammeln. Hierbei sind es vor allem die gelebten Praxen des Zusammenseins, die an einem Überwinden von heteronormativen Doktrinen arbeiten – Konzepte und Versuche Care(Arbeit) nicht patriarchal, sondern solidarisch zu gestalten – die die Künstlerin aus ihrem Austausch mit Expert*innen aufgegriffen hat. Diese Kollektion von Formen des Miteinanders und Füreinanders präsentiert Brummack vielfältig und in ihren narrativen Auslegungen angenehm geremixt, neuvertont und ohne einen dokumentarischen Gestus. Deshalb gelingt es der Arbeit auch so gut, beispielsweise exklusives Wissen um Praktiken aus der BDSM-Szene als wichtige und nützliche Care-Strategie, auch außerhalb der Community, zu präsentieren. Oder, wie es eine andere Stimme formuliert: *...care is very much connected with collectivity.*

Kerstin Honeit

// The colloquial expression 'hanging out' describes in the English language the pastime of (almost) doing nothing and is very closely connected with the preposition 'with': Thus, it is preferred to hang out or hang around with other people. In this, often somewhat derogatory sounding, supposedly productive idleness, however, very essential things are actually created; namely, social bonds. And cultivating them by being with and for one another is so existential that no other concrete project is needed than being together itself.

Johanna Brummack's expansive installation OBSCARE also invites visitors to hang out together: Three large-format steel frames stand upright, supporting each other and offset at right angles to each other. They mark the space of an object that seems both massive and filigree in equal measure and is crisscrossed by lengths of fabric. The textiles are colorful, partly transparent, sometimes draped like a baldachin or – somewhat awkwardly – hanging loosely from the upper edges of the construction as loungers. Not only those who participate in this balancing act of hanging out in one of the fabrics quickly understand: the starting point for Brummack's work are the precarious statics on which socially organized (care) work with its untenable economies has been built. Long before the outbreak of the Covid 19 pandemic, the artist was already concerned with these post-capitalist and (post-)colonial structures of exploitation, which result in either poorly – but in most cases unrewarded – care work. In 2020, the spread of the SARS-CoV-2 pathogen famously brought these grievances to a global head. A circumstance that also shaped the narratives that the installation OBSCARE shared with its visitors via headphones. The voices to be heard and their reports are based on field research that Brummack conducted in this first pandemic year via video circuits in order to gather worldwide experiences around the politics of care and caring. Here, it is primarily the lived practices of togetherness that work to overcome heteronormative doctrines – concepts and attempts to make care(work) not patriarchal but solidary – that the artist has picked up from her exchanges with experts. Brummack presents this collection of forms of togetherness and 'togetherness' in a multifaceted way and in its narrative interpretations pleasantly remixed, re-sounded and without a documentary gesture. This is why the work succeeds so well in presenting, for example, exclusive knowledge of practices from the BDSM scene as an important and useful care strategy, even outside the community. Or, as another voice puts it: *...care is very much connected with collectivity.*

Mojana

Berlin, Bogotá, Puerto Colombia 2021, 3 Projektoren, 3 Mediaplayer, Verstärker, 6 Lautsprecher (18:09 Min.)
 Berlin, Bogotá, Puerto Colombia 2021, 3 projectors, 3 media players, amplifier, 6 speakers (18:09 min.)



„Mojana! Mojana!“ ruft und singt eine Vielstimmigkeit in die Dunkelheit des Ausstellungsraums hinein.

Die Stimmen tun das mit einer tonalen Uneindeutigkeit die verbirgt, ob es sich bei diesen Ausrufen um eine Fürbitte oder um eine warnende Ankündigung handelt. Der fast wie ein Choral anmutende Sprechgesang hat etwas Hypnotisches und während die Rufe kurz wieder verhallen, erhellt sich die langgezogene Projektionswand. Drei nebeneinanderliegende Videokanäle zeigen einen durchgehenden Horizont, an dem Meer und Himmel aufeinander treffen. Riesig, durch eine Nahaufnahme vergrößert, präsentiert die mittlere Projektion außerdem ein leeres Glasgefäß im Anschnitt, im Hintergrund die Strandansicht mit Brandung. Das Behältnis füllt sich und der Pegelstand des Glases scheint mit dem Horizont zu verschmelzen. Zeit für den Auftritt der herbeigerufenen mächtigen wie monströsen Mojana: Ein sagenumwobenes weibliches Wasserwesen, das kolumbianischen Liedgutüberlieferungen entstammt und das die Künstlerinnen* Granados und Jaikiriuma Paetau in ihrer Videoarbeit auf die postkoloniale Gegenwart Kolumbiens treffen lassen. In ihrer mythologischen Neuerzählung bahnt sich Mojana, performt von Simon(e) Jaikiriuma Paetau, langbeinig ihren Weg in Stockings und High Heels durch den Sand. Von rechts nach links durch die Projektionen, am Horizont entlang. Sie scheint erzürnt über diese gedachte Linie, die in ‚hier‘ und ‚dort‘ unterteilt und von der aus Kolonialist*innen auf Schiffen, beladen mit gewaltvollen Klassifizierungen, hereinbrachen. Denn eigentlich ist sie doch selbst eine Art neuralgischer Punkt, der aber ebene Grenzen schafft, sondern sie implodieren lässt: zwischen menschlicher und tierischer Natur, zwischen männlich und weiblich.

Mojana besitzt die magische Kraft der unerhörten Gleichzeitigkeit vermeintlicher Gegensätze. Diese Mächtigkeit weckte schon der Legende nach nicht nur verbotenes Begehren, sondern war auch eine massive Bedrohung für die postkoloniale Ordnung: „Bring sie zurück, mit dem Fischernetz. Steche ihr die Augen aus, wohin sie auch geht...“ heißt es deshalb in dem Text der Überlieferung. Die Erzählungen über die Kinder und Männer mordenden Mojana dien(t)en – ähnlich wie die Figur der Hexe – einer patriarchalen Dämonisierung von weiblichem* Widerstand gegen (früh)kapitalistische Unterdrückungsmuster¹. Doch diese trans-weibliche Mojana des 21. Jahrhunderts ist (wieder)gekommen um zu bleiben. Lässt sich nicht wie ein Fisch in das Glas einer Nass-Sammlung pressen und kategorisieren. Sie ist gekommen um mit queerender Anmut gegen die ungebrochene Praxis kapitaler Akkumulation durch Disziplinierung und Ausbeutung von Natur und Körpern und vor allem durch die Unterwerfung von Weiblichkeiten* anzukämpfen, wenn es sein muss, dann auch „perriando“, tanzend und posierend auf einer vierspurigen Straße in Bogotá.

Kerstin Honeit

// „Mojana! Mojana!“ a polyphony calls and sings into the darkness of the exhibition space.

The voices do so with a tonal ambiguity that hides whether these exclamations are an intercession or a warning announcement. There is something hypnotic about the chanting, which almost seems like a chorale, and while the shouts briefly fade away again, the long projection screen brightens up. Three adjacent video channels show a continuous horizon where sea and sky meet. Enlarged by a close-up to huge dimensions, the middle projection also presents an empty glass container in the cut, and in the background the beach view with surf. The container fills up and the level of the glass seems to merge with the horizon. Time for the appearance of the summoned powerful as well as monstrous Mojana: a mythical female water creature that originates from Colombian song traditions. The artists Granados and Jaikiriuma Paetau let her meet the postcolonial present of Colombia in their video work. In their mythological retelling, Mojana – performed by Simon(e) Jaikiriuma Paetau – makes her way through the sand long-legged in stockings and high heels: from right to left through the projections, along the horizon. She seems enraged by this imaginary line, which divides into ‚here‘ and ‚there‘ and from which the colonialists‘ ships, laden with violent classifications, set sail. In fact, it is itself a kind of neuralgic point that does not create borders, but rather implodes them: between human and animal nature, between male and female.

Mojana possesses the magical power of the unheard-of simultaneity of supposed opposites. According to legend, this power not only aroused forbidden desire, but was also a massive threat to the postcolonial order: „Bring her back, with the fishing net. Poke out her eyes wherever she goes...“ is therefore the text of the lore. The stories about the Mojana murdering children and men serve – similar to the figure of the witch – a patriarchal demonization of female resistance against (early) capitalist patterns of oppression². But this trans-female Mojana of the 21st century has come back to stay. Can't be pressed and categorized like a fish into the glass of a collection of 'wet'. She has come to fight with queer grace against the unbroken practice of capital accumulation through the disciplining and exploitation of nature and bodies, and especially through the subjugation of femininities, if need be 'perriando', dancing and posing on a four-lane street in Bogotá.

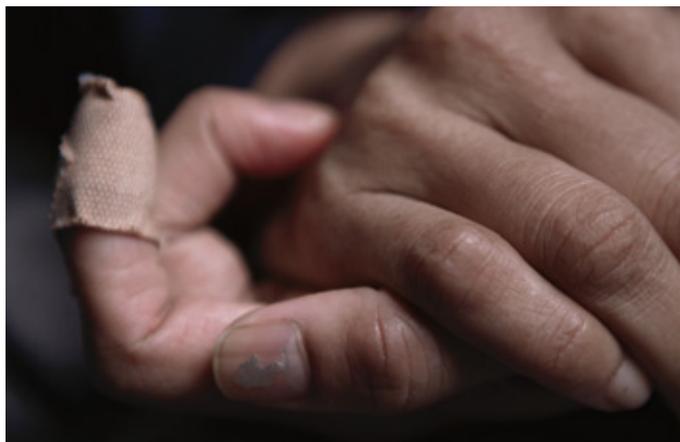
¹ Silvia Federici, Caliban und die Hexe – Frauen, der Körper und die ursprüngliche Akkumulation. Wien: Mandelbaum, 2012

² Silvia Federici: Caliban and the Witch – Women, The Body, and Primitive Accumulation. Brooklyn, NY: Autonomedia, 2004

Hyperacusis (Chronica)

Bourges, London 2021, 2 Monitore, 2 Mediaplayer, 4 Kopfhörer (64:01 Min.)
 Bourges, London 2021, 2 monitors, 2 media players, 4 headphones (64:01 min.)

Supported by the European Media Art Platform, co-funded by Creative Europe



Sophie Hoyle verfolgt als Künstler*in und Autor*in einen interdisziplinären Ansatz zu postkolonialen, queeren, feministischen, kritischen Psychiatrie- und Behinderungsthemen. Die Installation HYPERACUSIS (CHRONICA) besteht aus zwei Filmen, die im Vereinigten Königreich und in Frankreich im Rahmen einer Künstler*innenresidenz bei Antre Peaux entstanden sind. Der erste Film wurde während eines Experiments in dem von Kina Madno (Quimera Rosa) gegründeten Biohacking-Labor, dem UrsuLAB, gedreht. Der zweite Film zeigt eine Tanz-Kollaboration mit dem/der Künstler*in Jule Lanoix und Interviews mit dem Psychiater und Filmemacher Khaldoon Ahmed, dem/der Musiker*in und Schriftsteller*in Blue Maignien und der Künstlerin, DJ, Lehrerin und Musikerin Chooc Ly Tan.

Der erste Film beginnt mit der Erkundung der Parallelen zwischen wissenschaftlicher Methodik und der Erzählung von imperialer und kolonialer Politik. Anhand von Bildern von Laborausrüstungen und -tätigkeiten zeigt er Fälle, in denen sich das Politische und das Klinische in denselben sprachlichen und visuellen Darstellungen widerspiegeln: Von Vertreibung und Entwurzelung, der Trennung von Gemeinschaften bis hin zur Klassifizierung von Pflanzen als ‚einheimisch‘ oder ‚invasiv‘, dem Konzept der Sterilität und mehr. Der von den Kolonialmächten gezogene Grenzverlauf ist eine hartnäckige Narbe, die noch über Generationen hinweg schmerzt. Anhand der Interviews wird im zweiten Film eingehend erörtert, wie Erfahrungen mit psychischen Erkrankungen und Traumata untrennbar mit den Umständen im breiteren soziopolitischen Kontext verbunden sind, sei es Kolonialismus, Formen sozialer Ungleichheit oder Entfremdung und soziale Ausgrenzung aufgrund von Rasse, Geschlecht und Klasse. Anhand der Gesundheitsdienste in Großbritannien und Frankreich wird auch der koloniale Hintergrund der Psychiatrie thematisiert, der sich auf der Ebene der Verwaltung und der Sprache manifestiert. In Anbetracht der Tatsache, dass psychiatrische Diagnosen und Behandlungen unsere Erfahrungen im Wesentlichen individualisieren und entpolitisieren, geht es in HYPERACUSIS (CHRONICA) darum, Zusammenhänge zu erkennen und Verbindungen zwischen verschiedenen Ebenen von Kämpfen herzustellen. Ein Aufruf zur kollektiven Heilung und zum Wiederaufbau.

Die visuelle Sprache des Werks spiegelt den verkörperten Ansatz des/der Künstler*in zum bewegten Bild wider. Hoyle interessiert sich dafür, wie das Filmen einen Zustand der Nervosität oder Angst vermitteln kann – insbesondere, wenn bei jemandem eine psychische Erkrankung diagnostiziert wurde – und zoomt auf die kleinsten Details der Körpersprache und Texturen, um eine andere Aufmerksamkeit auf die visuellen Realitäten zu lenken. Im UrsuLAB filmte der/die Künstler*in die Vorbereitung von Laborutensilien, die Entnahme einer Blutprobe durch einen Schnitt und deren Sterilisation mit einer Zentrifuge. Die Bilder dieser klinischen Prozesse, die in Makro-Nahaufnahme aufgenommen wurden, sind intim, poetisch, sinnlich und politisch. Sie brechen mit dem kolonialen biomedizinischen Blick, betonen aber auch die Künstlichkeit seiner Konstrukte.

// Sophie Hoyle is an artist and writer who explores an intersectional approach to post-colonial, queer, feminist, critical psychiatry and disability issues. The installation HYPERACUSIS (CHRONICA) consists of two films made in the UK and France as part of a residency at Antre Peaux. The first film was shot during an experiment at the biohacking lab founded by Kina Madno (Quimera Rosa), the UrsuLAB. The second features a dance collaboration with artist Jule Lanoix and interviews with psychiatrist and filmmaker Khaldoon Ahmed, musician and writer Blue Maignien, and artist, DJ, teacher, and musician Chooc Ly Tan.

The first film begins by exploring the parallels between scientific methodology and the narrative of imperial and colonial politics. Over images of lab equipment and activities, it depicts instances where the political and the clinical reflect each other in the same linguistic and visual representations: From displacement and uprootedness, the separation of communities, to the classification of plants as ‘native’ or ‘invasive’, the concept of sterility, and more. The cut of the border drawn by colonial powers is a persistent scar that still pains through generations. Through the interviews, the second film discusses in-depth how experiences of mental illness and trauma are inseparable from circumstances in wider sociopolitical context, whether colonialism, forms of social inequalities or alienation and social marginalization due to race, gender, and class. Navigating the healthcare services in the UK and France, it also thematizes the colonial background of psychiatry manifest in the level of administration and language. Considering how psychiatric diagnosis and treatments essentially individualize and depoliticize our experiences, HYPERACUSIS (CHRONICA) is about seeing links and building connections between different layers of struggles. A call for collective healing and rebuilding.

The visual language of the work reflects the artist’s embodied approach to moving image. Interested in how filming can convey a state of nervousness or anxiety — particularly when one is diagnosed with conditions related to mental illness — Hoyle zooms in to the micro details of body language and textures, bringing a different attention to visual realities. At UrsuLAB, the artist filmed the preparation of lab utensils, the obtaining of own blood sample by incision, and its sterilization with a centrifuge. The images from these clinical processes, captured in macro-closeup, are intimate, poetic, sensual and political. They break away from the colonial biomedical gaze, if not also emphasize the artificiality of its constructs.

Andara Shastika



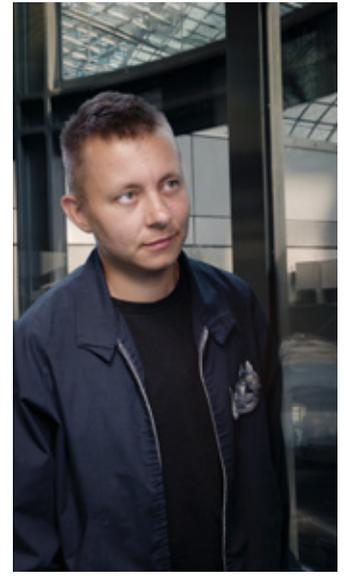
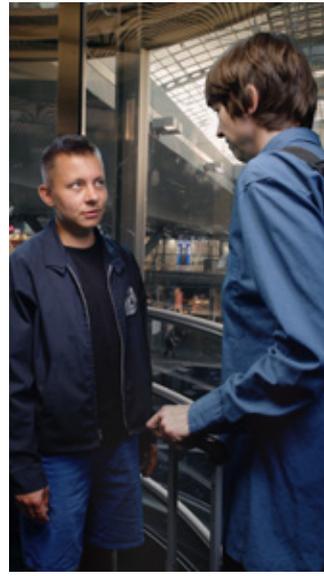
Hinweis: Ein Künstler*ingespräch (in English) ist ab dem 17.11. unter DokfestChannels zu finden
 Note: Artist Talk (in English) can be found at DokfestChannels from 17.11.

Sophie Hoyle: Chronica (Body of Evidence). Biomedical Technologies and Abstractions of Experience. Moderation: Andara Shastika

Voice Elevator

Berlin 2021, Projektor, Media-Player, 2 Lautsprecher, Teppich (13:15 Min.)
 Berlin 2021, projector, media player, 2 speakers, carpet (13:15 min.)

supported by: Bremen Award for Video Art #26



VOICE ELEVATOR, Vertical Cinema Installation, Videobills, © Isabell Spengler

Die „Vertical-Cinema-Installation“ VOICE ELEVATOR ist eine Kollaboration zwischen der Künstlerin Isabell Spengler und dem* Komponisten* und Performer* Neo Hülcker. Die hochformatige Videoprojektion ist in drei Teile strukturiert und zeigt zunächst Fahrstuhlfahrten an zwei Locations in Berlin: dem Filmhaus am Potsdamer Platz mit seinen drei verglasten Aufzügen, und einem ebenfalls verglasten, zylinderförmigen Aufzug im Berliner Hauptbahnhof. Alle Aufzüge fahren mehrere Geschosse auf und ab. Dabei werden mit Mitteln des Strukturellen Films und Verfahren queerer Abstraktion Konventionen des narrativen Kinos sowie des psychologischen Filmschauspiels untersucht: Im Spiel mit zwei verschiedenen Kommunikationskonzepten thematisieren die Künstler*innen die genderpolitische Konnotation der Stimmhöhe und erproben diese performativ in ihrer Wirkung hinsichtlich Autorität und sozialem Status in hierarchischen Gesellschaftsstrukturen. Während die „Statuswippe“ ein Bild aus der Schauspieltheorie ist und Verschiebungen von Machtgefällen in der zwischenmenschlichen Interaktion beschreibt, ist „Elevator Pitch“ ein Marketingbegriff bei dem es darum geht, ein Projekt möglichst komprimiert – in der Zeitspanne einer Aufzugsfahrt – anzupreisen.

Die erste Sequenz zeigt eine Fahrstuhl-Choreografie im Filmhaus – musikalisch interpretiert als Gesangspartitur für eine Stimme im Stimmbruch. Gleich einem Glissando steigt oder fällt die Stimme mit der jeweiligen Fahrtrichtung des Aufzugs. In der nächsten Sequenz am Hauptbahnhof stellen die zwei Protagonist*innen eine hypothetische Begegnung nach, in der die Grenzen zwischen Schauspiel und Alltag, Intimität und Gesellschaftsanalyse verschwimmen. Während sie im Aufzug nach unten fahren bittet Hülcker Spengler um eine Kollaboration: eine Solo-Partitur für seine Stimme im (Gendertransitions-bedingten) Stimmbruch. Während der Fahrt wandelt sich seine Stimme von fiepsig-hoch zu souverän-tief. Dialog- und Gesangssequenzen wechseln sich einige Male ab, wobei der narrative Teil jeweils variiert und sich die Stimme – und damit ihr vermeintlicher Status – je nach Fahrtrichtung hebt und senkt. Durch eine Entkopplung des Dialoginhalts von der Intonation sowie verschiedene Richtungswechsel wird eine binäre Lesbarkeit des Plots jedoch bewusst untergraben.

Im dritten Teil wechselt der Film vom vertikalen Format in Fullscreen zu einem schwarz gerahmten Breitbild. Im Duett ertönen die Stimmen beider Protagonist*innen, während sie sich vor einem bewegten Glitzervorhang nach unten oder oben bewegen. In vielschichtigen Bezügen untersucht VOICE ELEVATOR die komplexen Mechanismen von Film, Theater, Architektur, Genderpolitik, Stimme und sozialem Status.

Eva Scharrer

// The “Vertical Cinema installation” VOICE ELEVATOR is a collaboration between the artist Isabell Spengler and the composer and performer Neo Hülcker. The vertical-format video projection is structured in three parts and initially shows elevator rides at two locations in Berlin: the Filmhaus at Potsdamer Platz with its three glazed elevators, and a likewise glazed, cylindrical elevator in Berlin’s main train station. All elevators ascend and descend several floors. Conventions of narrative cinema as well as psychological film acting are examined here by means of structural film and procedures of queer abstraction: Playing with two different communication concepts, the artists address the gender-political connotation of voice pitch, performatively testing its effect on authority and social status in hierarchical social structures. While the “status seesaw” is an image from the theory of acting and describes shifts in power imbalances in interpersonal interaction, the “elevator pitch” is a marketing term that is about presenting a project in as condensed a form as possible – in the time span of an elevator ride.

The first sequence shows an elevator choreography in the film house – musically interpreted as a vocal score for a voice in vocal inflection. Like a glissando, the voice rises or falls with the respective direction of travel of the elevator. In the next sequence at the main station, the two protagonists re-enact a hypothetical encounter in which the boundaries between acting and everyday life, intimacy and social analysis become blurred. While they are riding down in the elevator, Hülcker asks Spengler for a collaboration: a solo score for his voice in (gender-transition-related) voice break. During the ride, his voice changes from feepy-high to confident-low. Dialog and vocal sequences alternate a few times, with the narrative part varying in each case and the voice – and thus its supposed status – rising and falling depending on the direction of travel. However, by decoupling the content of the dialog from the intonation, as well as various changes of direction, a binary readability of the plot is deliberately undermined.

In the third section, the film switches from a vertical format in full screen to a black-framed widescreen. In a duet, the voices of both protagonists sound as they move up or down in front of a moving glitter curtain. In multi-layered references, VOICE ELEVATOR explores the complex mechanisms of film, theater, architecture, gender politics, voice, and social status.

闡釋者日記-關於投票 [Diary of Elucidation – Vote]

Berlin, Taipei 2021, 2 Monitore, 2 Media-Player, 2 Kopfhörer (13:45 Min.)

Berlin, Taipei 2021, 2 monitors, 2 media players, 2 headphones (13:45 min.)



Freie Gesellschaften geraten zunehmend in Bedrängnis. Und nirgendwo auf der Welt scheint die Medienfreiheit so stark eingeschränkt zu sein wie im gesamten Asien/Pazifik-Raum. Als Vorzeigebispiel gilt hier der Inselstaat Taiwan. Und obwohl Taiwan eine sehr junge Demokratie ist, gilt der Inselstaat als Vorreiter im Umgang mit demokratischen Grundwerten. Wie findet die abstrakte demokratische Idee ihre reale Verwirklichung in der Gesellschaft?

Was kann jede*r Einzelne dazu beitragen, dass sich die Ordnung der politischen Gemeinschaft in Form einer „Volksherrschaft“ auf Gerechtigkeit gründet? Diese und ähnlichen Fragen spielen in Yuyen Lin-Woywod's Leben eine besondere Rolle. Taiwan denkt die Demokratie neu, lässt dennoch eine Briefwahl nicht zu. Seit dreizehn Jahren reist Lin-Woywod jedes Mal zu den Wahlen zurück in ihre Heimat Taiwan, um sich vor Ort persönlich in die Gemeinschaft einzubringen und am Wahlprozess teilnehmen zu können. Sie ist nicht die einzige, die auf die Briefwahl verzichtet und diesen kostspieligen Aufwand betreibt. Auch andere im Ausland lebende Taiwaner*innen wollen auf diesem Weg sichergehen, dass ihre Stimme nicht auf dem Postweg verloren geht. Yuyen Lin-Woywod ist darüber hinaus an dem gesamten demokratischen Prozess mit all seinen medialen Bildern und politischen Bewegungen interessiert, die sie bei jeder Wahl dokumentiert. Vermeintlich alltägliches und triviales mischen sich in diesen Aufzeichnungen mit grundsätzlichen Fragen dazu, was Gemeinschaft ausmacht und wie Demokratie ideal gedacht und gelebt werden könnte. Referenzen aus der griechischen Antike ergänzen dabei aktuelle Diskurse zu Themen wie Transgender, Feminismus, so wie der – aus der Diaspora jetzt relevanten – Frage nach Perspektiven und Bedeutung des Heimatbegriffes.

In der Installation DIARY OF ELUCIDATION ist das Tagebuch der Reisen anlässlich der Wahlen zu essayistischen Videos verarbeitet. Lin-Woywod's Notizen werden in dieser zweisprachigen Arbeit als Text eingeblendet und mit Found-Footage ergänzt, in dem zum einen in Interviews über Demokratie nachgedacht wird und zum anderen Ausschnitte aus TV-Wahlsendungen zu sehen sind. Besonders spannende Reflexionen erschließen sich durch die Doppelrolle Yuyen Lin-Woywod's, die als ihre eigene Dolmetscherin agiert. Die Künstlerin begegnet uns in zwei zeitlich versetzten Prozessen. Es kommt in der Doppelprojektion zu einem Dialog des aktuellen „Ich“ mit dem jüngeren „Ich“. Die ursprünglichen privaten Aufzeichnungen verwandeln sich zu einem offenen Brief. Eine persönliche Stellungnahme, deren Wert in Formulierung komplexer Fragen liegt, die zugleich in ihrer fragmentarischen Struktur vollkommen offenbleibt. DIARY OF ELUCIDATION ist ein wunderbares Beispiel dafür, wie sich der über viele Jahre aktiv betriebene politische Einsatz als Basis einer Videoinstallation zu einem vielschichtigen Plädoyer für die Demokratie verdichten lässt.

Olaf Val

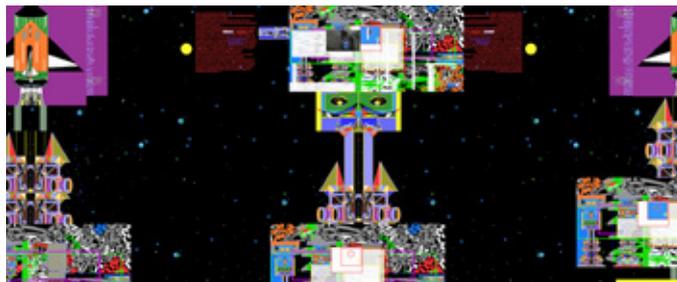
// Free societies are increasingly coming under pressure. And nowhere the freedom of the media seems to be so severely restricted as in the entire Asia/Pacific region. The island state of Taiwan is a prime example. And although Taiwan is a very young democracy, the island state is regarded as a pioneer in the handling of basic democratic values.

How does the abstract democratic idea find its real realization in society? What can each individual contribute to ensure that the order of the political community in the form of “people’s rule” is based on justice? These and similar questions play a special role in Yuyen Lin-Woywod’s life. Taiwan rethinks democracy, yet does not allow absentee voting. For the past thirteen years, Lin-Woywod has traveled back to her native Taiwan each election to personally engage with the community on the ground and participate in the electoral process. She is not the only one who forgoes absentee voting and makes this costly effort. Other Taiwanese living abroad also want to make sure that their vote is not lost in the mail. Yuyen Lin-Woywod is also interested in the entire democratic process with all its media images and political movements, which she documents at every election. Supposedly mundane and trivial things mix in these records with fundamental questions about what constitutes community and how democracy might ideally be conceived and lived. References from Greek antiquity complement current discourses on topics such as transgender, feminism, as well as the – from the diaspora now relevant – question of perspectives and meaning of the concept of home.

In the installation DIARY OF ELUCIDATION, the diary of the journeys on the occasion of the elections is processed into essayistic videos. In this bilingual work, Lin-Woywod’s notes are inserted as text and supplemented with found footage, which includes interviews reflecting on democracy on the one hand and clips from TV election broadcasts on the other. Particularly exciting reflections are revealed through the dual role of Yuyen Lin-Woywod, who acts as her own interpreter. The artist meets us in two temporally offset processes. In the double projection, a dialog of the current “I” with the younger “I” occurs. The original private notes transform into an open letter. A personal statement whose value lies in the formulation of complex questions, which at the same time remains completely open in its fragmentary structure. DIARY OF ELUCIDATION is a wonderful example of how political commitment, actively pursued over many years, can be condensed as the basis of a video installation into a multi-layered plea for democracy.

Ralfs Farben_Hüllenwerk

Bonn, Köln, Mala, Wien 2021, 3 Projektoren, 3 Mediaplayer, 4 Lautsprecher, 2 Verstärker, mumifizierter Hund, Helm, Ytongsteine, Bohrkerne, Glasvitrine, Fliesen, Linoleumboden, Inkjet Drucke auf Alu-Dibond, (46:48 Min.)
 Bonn, Cologne, Mala, Vienna 2021, 3 projectors, 3 media players, 4 speakers, 2 amplifiers, mummified dog, helmet, Ytong blocks, drill cores, showcase, tiles, linoleum floor, inkjet prints on alu-dibond (46:48 min)



Das experimentelle Langzeitprojekt RALFS FARBEN von Lukas Marxt ist eine filmische Annäherung an das Seelenleben und die Denkdynamiken des an Schizophrenie erkrankten Ralf Lüddemann, der zurückgezogen auf Lanzarote lebt. Um die assoziative und verschachtelte Denkweise ihres Protagonisten bildlich in den Raum zu übertragen, haben Lukas Marxt und Michael Petri eine Mehrkanal-Installation im Loop entwickelt, die aus gebauten sowie gefundenen Objekten besteht und sich ohne eine festgelegte Ansicht oder Ausrichtung präsentiert. Je nachdem, von welcher Seite aus man sich der Arbeit nähert, wird der Blick von schräg im Raum aufeinanderstoßenden Wänden aus Ytong-Blöcken verstellt, die zugleich als Projektionsfläche und als Architektur dienen. Sie stehen auf einem grauen Vinylboden in Form eines Grundrisses. Die Installation wird ergänzt von einer aufgeklappten Vitrine an der gegenüberstehenden Wand, die ebenfalls mit einer Projektion bespielt wird.

Im Film wechseln sich Landschaftsbilder der kargen, wüstenartigen und menschenleeren Insel Lanzarote ab mit Aufnahmen architektonischer Strukturen, halbfertigen oder leerstehenden modernen Ruinen und rudimentären Behausungen. Immer wieder taucht der Protagonist in der Landschaft auf, eremitisch und allein, manchmal in Begleitung eines Hundes oder im Dialog mit dem Filmemacher Marxt. Aufnahmen des Außenraums verschmelzen mit den aus dem Off zu hörenden Monologen Ralf Lüddemanns zu einem Porträt seiner Seelenlandschaft.

Die in Schleifen verlaufende Zeitlichkeit, in der Ralf denkt – zwischen Pharaonenland, seiner Vergangenheit in Deutschland, einer Zukunft in neuen Planetenwelten, zwischen Fantasie und der Gegenwart auf Lanzarote – übertragen Lukas Marxt und Michael Petri durch die Überlagerung der Bilder und Erzählungen in der Videoskulptur. Inhalt und Projektion der Arbeit durchkreuzen und ergänzen sich, der Splitscreen ist wortwörtliche Form und erzählerisches Format zugleich. Durch das Nebeneinander von verschiedenen Bildern, Textfragmenten und gesprochenen Sätzen stößt die Installation ein assoziatives Sehen an, das an die komplexe Denkweise des Protagonisten anknüpft und eine erweiterte Wahrnehmung des Filmes ermöglicht. Ralf Lüddemann befindet sich in seinen Gedanken in verschiedenen Welten und Zeiten gleichzeitig. Die Videoskulptur greift dieses nonlineare Denken auf und durchbricht das Raum-Zeit-Kontinuum auf mehreren Ebenen. Ralfs „Innenleben“ wird auf den Raum der Architektur projiziert, man erhascht von außen einen Einblick in seinen Kopf und befindet sich für einen Moment mittendrin in seinem schwirrenden kaleidoskopischen Gedankenkosmos.

Leonie Pfennig (gekürzt)

// The experimental long-term project RALF'S COLORS by Lukas Marxt is a cinematic approach to the soul life and thought dynamics of Ralf Lüddemann, who suffers from schizophrenia and lives in seclusion on Lanzarote. In order to visually transfer their protagonist's associative and convoluted way of thinking into space, Lukas Marxt and Michael Petri have developed a multi-channel installation in a loop, which consists of built as well as found objects and presents itself without a fixed view or orientation. Depending on the side from which one approaches the work, one's view is obstructed by walls of Ytong blocks colliding diagonally in space, serving simultaneously as a projection surface and as architecture. They stand on a gray vinyl floor in the form of a floor plan. The installation is complemented by an open display case on the opposite wall, which is also covered with a projection.

In the film, landscape images of the barren, desert-like and deserted island of Lanzarote alternate with shots of architectural structures, half-finished or empty modern ruins and rudimentary dwellings. Again and again, the protagonist appears in the landscape, eremitic and alone, sometimes accompanied by a dog or in dialog with filmmaker Marxt. Shots of the outdoor space merge with Ralf Lüddemann's off-screen monologs to create a portrait of his soul landscape.

The looping temporality in which Ralf thinks – between Pharaonic Land, his past in Germany, a future in new planetary worlds, between fantasy and the present on Lanzarote – is transferred by Lukas Marxt and Michael Petri through the superimposition of images and narratives in the video sculpture. The content and projection of the work intersect and complement each other, the split screen is both literal form and narrative format. Through the juxtaposition of different images, text fragments and spoken sentences, the installation triggers an associative way of seeing that links to the protagonist's complex way of thinking and enables an expanded perception of the film. Ralf Lüddemann is in his thoughts in different worlds and times at the same time. The video sculpture picks up on this nonlinear thinking and breaks the space-time continuum on several levels. Ralf's "inner life" is projected onto the space of the architecture, one catches a glimpse into his head from the outside and finds oneself for a moment in the middle of his whirring kaleidoscopic cosmos of thoughts.

ACHSEN DES GUTEN [AXES OF GOOD]

Frankfurt am Main 2021, Projektor, 2 Monitore, 3 Media-Player, 4 Lautsprecher, 2 Metallstützen (24:02 Min.)

Frankfurt am Main 2021, projector, 2 monitors, 3 media players, 4 speakers, 2 metal supports (24:02 min.)



sriram srivigneswaramoorthy lädt die Zuschauer*innen in das dystopische Szenario einer Gesellschaft ein, die durch ein totalitäres System und mit Unterstützung technischer Hilfsmittel strukturiert ist. Die eine Protagonistin, die als Teil des Systems arbeitet und die andere, die sich offen dagegen äußert, erscheinen in der 3-Kanal-Videoinstallation zunächst als gegensätzliche Positionen in einem Stellungsspiel. Im Verlauf ihrer Dialoge zeigt sich jedoch, dass sie beide auf unterschiedliche Arten Widerstand leisten und das Bedürfnis teilen, sich aufzulehnen – oder zumindest nicht wegzusehen. Bei den Interaktionen der Figuren setzt srivigneswaramoorthy verschiedene Filter-Methoden ein, die bei den Betrachter*innen zur Unterbrechung vertrauter Sehgewohnheiten führen und das Bild einer Dissoziation der Protagonist*innen auslösen. Gleichzeitig können diese Interventionen auch als Hinweis auf das technische System, das diese Gesellschaft reguliert, gedeutet werden. Mit Hilfe von Motion Tracking wird das Zentrum des Bildes an einem Objekt oder Körper fixiert und der Hintergrund verzerrt sich. Auch die simultane Verwendung verschiedener Sprachen deutet auf die Implementierung technischer Hilfsmittel hin, die völlig neue Arten der Kommunikation zu ermöglichen und die Sprache selbst dabei außen vor zu lassen scheint. In anderen Szenen sind die Stimmen der Protagonist*innen für einen kurzen Moment gänzlich unverständlich – uns wird unmittelbar vor Augen geführt, dass wir als außenstehende Zuschauer*innen nur begrenzten Zugang zu den Szenen haben. Durch ihre Diskussionen provozieren die beiden Frauen die Betrachter*innen zur Auseinandersetzung mit Fragen des eigenen, als moralisch richtig erachteten Verhaltens. ACHSEN DES GUTEN untersucht, ob und wie Formen des Widerstands einzelner möglich sind und wie diese im Zusammenspiel mit Schuld und Verantwortung im Kontext einer Gesellschaft/Gemeinschaft praktiziert werden können. Was bedeutet Handeln und wann wird es zum sich-Widersetzen? Die immer wieder gestellte Frage – „Und, wie entscheiden Sie sich?“ – wird nicht beantwortet, zugleich oszilliert die eigene Rolle der Zuschauer*innen zwischen passiven Sehgewohnheiten und dem Status von Mitwissenden.

Anna-Lisa Scherfose

// sriram srivigneswaramoorthy invites the audience into the dystopian scenario of a society structured by a totalitarian system and with the support of technical aids. One protagonist, who works as part of the system, and the other, who openly speaks out against it, initially appear in the 3-channel video installation as opponents in a positional game. In the course of their dialogues, however, it becomes clear that they both resist in different ways and share the need to stand-up – or at least not to look away. In the characters' interactions, srivigneswaramoorthy employs various filtering methods that lead the viewer to interrupt familiar viewing habits and trigger the image of a dissociation of the protagonists. At the same time, these interventions can also be interpreted as a reference to the technical system that governs this society. With the help of motion tracking, the center of the image is fixed on an object or body while the background is distorted. The simultaneous use of different languages also points to the implementation of technical aids, which seem to enable completely new forms of communication, leaving language itself out of the equation. In other scenes, the voices of the protagonists are completely unintelligible for a brief moment – we are immediately made aware that we, as outside viewers, have only limited access to the scenes. Through their discussions, the two women provoke the viewers to confront questions of their own behavior, which is considered morally right. ACHSEN DES GUTEN (Axes of Good) examines whether and how forms of resistance by individuals are possible and how these can be practiced in interaction with guilt and responsibility in the context of a society/community. What does action mean and when does it become resistance? The question repeatedly asked – “And, how do you decide?” – is not answered; at the same time, the viewers' own role oscillates between passive viewing habits and the status of fellow knowers.

M. in 147 km from the Equator Monument

Singkawang 2021, Projektor, Media-Player, 2 Kopfhörer (13:02 Min.)

Singkawang 2021, projector, media player, 2 headphones (13:02 min.)

Thank you to all residents in Liposos Pakunam, Singkawang.



147 km vom Äquatordenkmal entfernt, in der kleinen Stadt Singkawang in Westkalimantan, befindet sich ein abgelegenes Dorf namens Liposos Pakunam. Es wurde 1992 für die genesenen Patient*innen des Alverno-Lepra-Krankenhauses errichtet und wird seither von Generationen von Überlebenden bewohnt. Das Krankenhaus war Anfang dieses Jahres von der Schließung bedroht, da es nach der neuen nationalen Verordnung nicht mehr in eine der 14 Kategorien von Spezialkrankenhäusern fällt. Da Lepra auch heute noch mit einem sozialen Stigma behaftet ist, bedeutet die Schließung für viele Menschen den Verlust von Heimat und Zuflucht. Diese Nachricht veranlasste Mahardika Yudha, die Fotos und Videos, die er während seines Aufenthalts in Singkawang im Jahr 2019 aufgenommen hatte, erneut zu betrachten. In einem komponierten, linearen Tempo entfalten sich die Erinnerungen und vermitteln eine stark visuelle Erzählung über den Ort, seine Menschen sowie den Zeitraum zwischen Ankunft und Abreise des Dokumentaren. Steiniger Weg, getrocknetes Feld, Blätter, Werkzeuge, Hände. Alles in Schwarz-Weiß, in extremer Nahaufnahme und unbewegt; die Betrachter*innen könnten dazu verleitet werden, eine Gesamtheit von Abstraktion wahrzunehmen. Doch diese Abstraktion ist das Ergebnis eines langen Prozesses, in dem Mahardika seine Beziehung zu den Motiven seiner Bilder reflektiert hat, und damit auch seine nachdenkliche Auseinandersetzung mit der Kunst als Medium der Reproduktion und Darstellung. Die extreme Nahaufnahme ist besonders wichtig: Sie stellt für Mahardika den Akt der Annäherung an die Menschen dar, während der Großteil der Gesellschaft sich abwendet und auf Distanz bleibt. Er definierte diese Abstraktionen als Bemühungen um Reduktion, die ich nicht im Sinne von künstlerischen Werten übersetze, sondern als Bemühungen um Minimalisierung – und damit als aktiven Widerstand gegen den kommodifizierenden Blick, auf den viele von uns immer noch konditioniert sind. Anstatt sie dem Mitleid der Betrachtenden auszusetzen, zoomt sich Mahardika in und um die Herstellung von Ökodrukken – etwas, das die Gemeinschaft stärkt und ihnen hilft, die Trockenzeit zu überleben, in der Wasserprobleme und hohe Temperaturen die Landwirtschaft unmöglich machen.

Mahardikas Komposition der mehrschichtigen „Reduktion“ birgt eine Subtilität und Großzügigkeit, die oft durch Zögern – oder gerade dadurch – aufgelöst wurde. Das war auch der Grund, warum er die Konvention des Voice-overs und des Interviews zum Erzählen von Bildern hinter sich ließ. Jetzt betrachten wir die Geschichte von Liposos mit dem musikalischen Atem des lokalen Instruments Keluri, das von dem in Pontianak ansässigen Komponisten Nursalim Yadi Anugerah produziert wurde. Wir fragen uns beide, wohin diese musikalische Erzählung die Bilder und die Betrachter*innen bringen kann. Apropos alternative Erzählmethoden: Mahardika denkt über den Druck als Reproduktionstechnik nach: Während die Herstellung von Ökodrukken dem Überleben dient, erschaffen die Menschen in Liposos gleichzeitig auch ihre eigenen Geschichten neu.

// 147 km from the Equator Monument, in the small town Singkawang in West Kalimantan, there is a remote village named Liposos Pakunam. Built in 1992 for the recovered patients of the Alverno Leprosy Hospital, generations of survivors have been living there ever since.

The hospital faced a closure earlier this year, as per the new national regulation it no longer fits any of the 14 categories of special hospitals. With the social stigma attached to leprosy still present today, the closure means a loss of home and refuge for many. The news prompted Mahardika Yudha to revisit the photographs and videos he took during his residency in Singkawang back in 2019. In a composed linear pace, memories are unfolding, conveying a strongly visual narrative about the place, its people, as well as the in-betweenness along the documenters' arrival and departure. Stony road, dried field, leaves, tools, hands. All black and white, extreme close-up, and still; viewers may be enticed into perceiving an entirety of abstraction. Yet, this abstraction resulted from Mahardika's long process of reflecting his relationship with the subjects of his images, therewith his thoughtful negotiation with art as medium of reproduction and representation. The extreme close-up is particularly essential: It represents for Mahardika the act of drawing closer to the people when most of the society are turning away and maintaining distance. He defined these abstractions as efforts of reduction, which I don't translate in terms of artistic values but as efforts of minimalizing – hence an active resistance to – the commodifying gaze many of us are still conditioned to. Instead of subjecting them to viewers' pity, Mahardika zooms into and around their making of eco-prints, something that empowers the community and helps them survive the dry season, during which water issue and high temperature make farming impossible. Mahardika's composition of multilayer 'reduction' harbors subtlety and spaciousness that were often sparked by hesitance – or especially because of it. This was also why he left behind the convention of using voice-over and interview to narrate images. Now, we are looking at the story of Liposos with the musical breath of the local instrument Keluri, produced by Pontianak-based composer Nursalim Yadi Anugerah. We both wonder where this musical narrating can bring the images and the viewers to. And speaking of alternative methods of narrating, Mahardika ponders over printing as a technique of reproduction: While making eco-prints serves as a means of survival, the people at Liposos are recreating their own stories at the same time as well.

Andara Shastika