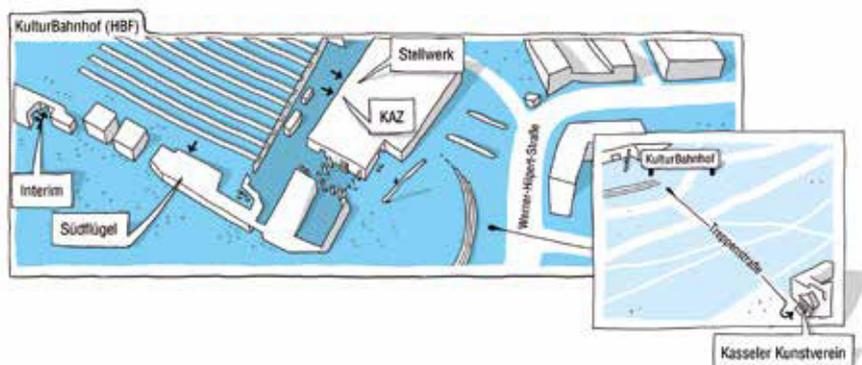
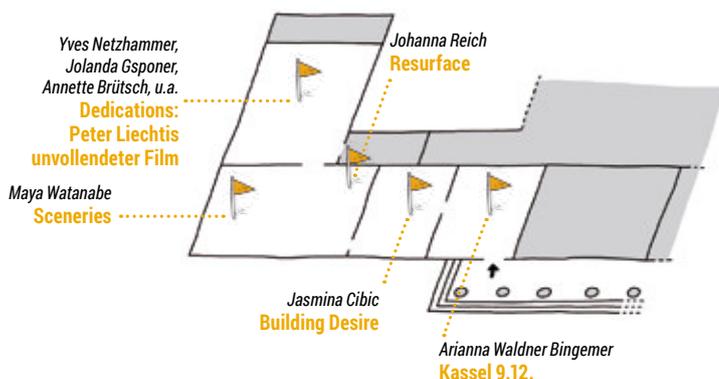


# Monitoring

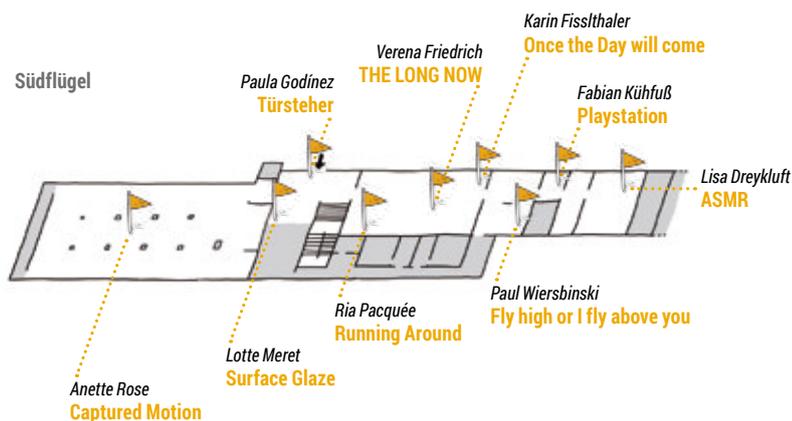


Jolanda Gsponer, Annette Brüttsch, Yves Netzhammer

## Kasseler Kunstverein



## Südflügel



## Stellwerk



## KAZ im KUBA



## ERÖFFNUNG OPENING

Mi. 16.11. | 19:00 | Kasseler Kunstverein

**Begrüßung Welcoming:**  
Joel Baumann

**Grußwort Opening Remarks:**  
Bertram Hilgen

**Einführung Introduction:**  
Beatrix Goffin

## ÖFFNUNGSZEITEN MONITORING OPENING HOURS

**Kasseler Kunstverein**  
Fridericianum, Friedrichsplatz 18, 34117 Kassel

Mi. 16.11. 19:00 – 23:00  
Do. 17.11. 11:00 – 22:00  
Fr. 18.11. 11:00 – 22:00  
Sa. 19.11. 11:00 – 22:00  
So. 20.11. 11:00 – 19:00

**KulturBahnhof Südflügel, Stellwerk, KAZ im KUBA**  
Rainer-Dierichs-Platz 1, 34117 Kassel

Mi. 16.11. 19:00 – 23:00  
Do. 17.11. 17:00 – 22:00  
Fr. 18.11. 17:00 – 22:00  
Sa. 19.11. 17:00 – 22:00  
So. 20.11. 17:00 – 20:00

## VERMITTLUNG EDUCATION

Für die Ausstellung **Monitoring** steht ein Vermittlungsangebot bereit. Am Freitag und Samstag werden abwechselnd im Kasseler Kunstverein und im Südflügel des Kulturbahnhofs Rundgänge zu ausgewählten Arbeiten angeboten. Alle Besucher/innen sind eingeladen, sich intensiv, aber in lockerer Atmosphäre mit den Arbeiten und deren Inhalten zu beschäftigen und im Gespräch darüber auszutauschen.

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

## TERMINE UND TREFFPUNKTE

### DATES AND MEETING POINTS

Fr. 18.11. 18:00 Südflügel KulturBahnhof  
Sa. 19.11. 16:00 Kasseler Kunstverein

Die Teilnahme an dem Vermittlungsangebot ist kostenlos. *The participation in the educational program is free of charge.*

Ein Vermittlungsangebot für Schulen und Gruppen wird nach Anmeldung bei Beatrix Goffin unter [goffin@kasselerdokfest.de](mailto:goffin@kasselerdokfest.de) ermöglicht. *An educational program for schools and groups can be offered. For more information please contact Beatrix Goffin ([goffin@kasselerdokfest.de](mailto:goffin@kasselerdokfest.de)).*

## VERANSTALTUNG EVENT

Sa. 19.11. | 18:00 | Südflügel KulturBahnhof

Im Rahmen der interdisziplinären Workshop-Tagung für Kunst, Medien und Netzkultur **interfiction** spricht Verena Friedrich über ihre Arbeit **THE LONG NOW**. *In the course of the interdisciplinary conference and workshop summit **interfiction**, Verena Friedrich will talk about her piece **THE LONG NOW**.*

Der Eintritt zu den Ausstellungsorten sowie die Teilnahme am Vermittlungsprogramm und den Veranstaltungen ist kostenlos.

*The participation in the educational program and the events is free of charge.*

# Vorwort

## Preface

Manchmal zeigt sich, wenn man die Sicht verengt, ein sehr viel deutlicheres Bild, als mit weit aufgerissenem Fokus. Wir kneifen die Augen zusammen, um unseren Blick zu schärfen. Mit der Konzentration auf ein bestimmtes Thema und auf ausgewählte Dinge lassen sich beispielhaft Fragen diskutieren, die über eine bloße sachgerechte Aufarbeitung hinaus führen können. Bilder übernehmen für uns die erste Auswahl, wir finden in ihnen eine Art präfigurierten Blick, Entscheidungen von Künstler/innen über Innen und Außen, Fokus und Hintergrund. Sie bringen uns ganz dicht in Berührung mit Motiven, die emblematisch verstanden werden wollen. Nicht die einzelne Geste zählt, noch genügt der ausgesuchte Gegenstand selbst. Vielmehr dienen sie dazu Strukturen offen zu legen, Verhältnisse sichtbar zu machen und als symbolische Form sogar abstrakte Motive zu veranschaulichen und zu intensivieren.

Wenn Anette Rose Handhabungen grafisch analysiert und Maschinentätigkeit audio-visuell inspiziert, dann verweist das nicht nur auf den technischen Fortschritt, der so genau besehen schon fast nostalgisch wirkt, sondern auch auf die damit einhergehenden gesellschaftlichen Einstellungen. Sie finden ihren Ausdruck auch in aseptischen, glänzenden Flüssigkeiten, die bei Lotte Meret einerseits unheimlich alles zu überziehen scheinen und es andererseits geradezu nivellieren. Paula Godínez TÜRSTEHER stehen am Eingang zu dieser viel versprechenden Welt. Den glatten Schein zu bewahren tritt bei Verena Friedrich eine Maschinerie an, um die Haltbarkeit einer Seifenblase über das übliche Maß hinaus zu verlängern und sie so zum Zentrum unserer eigenen Sehnsüchte zu machen, die begrenzte Lebensdauer zu überwinden. Einen vergleichbaren Fokus bildet auch der Zirkel, den Karin Fisslthaler um ausgewählte Szenen eines Stummfilms schlägt, die um das Thema des Zeigens kreisen. Das Kreisen als performativer Akt gebiert Objekte und Szenen, sei es nun in der Körperbewegung der Künstlerin, wie bei Ria Pacqué, die damit banale Situationen aus dem urbanen Raum herauslöst, oder in der Kamerabewegung, die bei Maya Watanabe Landschaftspanoramen entfaltet. Runde für Runde werden hier Zeichen von Zerstörung und Gewalt sowie der Abwesenheit des Menschen in der kargen Landschaft Limas sichtbar. Das Panorama einer gemeinschaftlichen Anstrengung zum Erhalt bezahlbaren Wohnraumes in Berlin, begleitet durch die Kommentare eines Chors, der dem antiken Drama entlehnt zu sein scheint, spannt Angelika Levi auf. Die darin geäußerten, hohlen politischen Floskeln, die den Alltag einer wachsenden Stadt regieren, stellen sich selbst bloß, wie auch bei Julia Novacek politische Entschuldigungen im Reenactment zu bloßen Hülsen werden. Veränderungen und Konstanten im Stadtraum lassen sich über die Schulter eines Künstlers / einer Künstlerin hinweg erkennen, wenn Arianna Waldner Bingemer Jahrzehnte nach Adolf Winkelmann den gleichen Weg in Kassel am gleichen Tag des Jahres geht. Sie sucht nach den Spuren einer anderen Vergangenheit, wie Johanna Reich, die Frauenbilder in Polaroids aufscheinen lässt, oder Jasmina Cibic, die ein Modell einer anderen Moderne als Aktionsraum für kulturtheoretische Diskussionen am Kanon erprobt. Wie sehr solche Konstruktionen auch von Brüchen bestimmt sind, zeigt sich in Peter Liechtis Fragmenten seines letzten unvollendeten Filmes, aufbereitet von Yves Netzhammer, Jolanda Gsponer u.a.. Angesichts des eigenen Todes geht er an die Ränder und sucht nach dem, was den Menschen ausmacht. Gerade in der Abwesenheit des Menschen, in Formen künstlichen Lebens oder in Robotern, mit denen sich Paul Wiersbinski oder Fabian Kühfuß befassen, wird eine nahezu romantische Sehnsucht nach Berührung sichtbar. Aus der sicheren Distanz digitaler Medien und vermittelt durch akustische Reize scheint sie vielleicht noch realisierbar wie bei Lisa Dreykluft. Verengt auf einzelne Geräuschempfindungen im klanglichen Fokus zeigt sich die Möglichkeit von Berührung überhaupt und ihre gesellschaftliche Relevanz im Spannungsfeld von synthetischer Abwesenheit und realem Verlangen.

Die Ausstellung *Monitoring* zum Kasseler Dokumentarfilm- und Videofest zeigt 16 Medieninstallationen von internationalen Künstler/innen, die aus über 300 Einreichungen ausgewählt wurden. Als Forum für die räumliche, zum Teil geloopte, interaktive oder auch skulpturale Präsentation audiovisueller Kunst ergänzt sie die Aufführungsformate der Filmprogramme.

Holger Birkholz

*// Sometimes, if one narrows down the perspective, a much clearer image then emerges when using a wide open focus. We squint our eyes to sharpen our view. With the concentration directed at a certain topic and at selected matters, exemplary questions may be discussed, which in this way can surpass a mere factual analysis. Images take over a first selection, we find a kind of prefigured view in them: artists' decisions about inside and outside, focus and background. They bring us very closely in touch with motives, which are to be understood emblematically. Not the singular gesture counts, the chosen object is still enough by itself. Moreover, they serve to reveal structures, visualize relations and, even as a symbolic form, to illustrate abstract motives and intensify them.*

*When Anette Rose graphically analyzes methods and audio-visually inspects machine operations, then this does not only pay reference to technical progress, which closely regarded almost seems nostalgic, but also to the inherent societal attitudes. These also find their expression in aseptic, shiny liquids, which on the one hand seem to be eerily covering everything in Lotte Meret's work and on the other hand almost seem to be leveling everything. Paula Godínez' BOUNCER are standing at the entrance to this very promising World. The wish to keep up the perfect appearance spurs on a machine in Verena Friedrich's work, to prolong the durability of a soap bubble and thereby putting it at the center of our own desire to overcome our restricted lifetime. A comparable focus is drawn by a circle, which Karin Fisslthaler puts around selected scenes of a silent movie, which revolve around the topic of showing. Circling as a performative act births objects and scenes, be it in the movement of the artist's body, as does Ria Pacqué, who thereby elutes the banal situation from the urban space. Or with the camera movement of Maya Watanabe, which unfolds scenic panoramas. Round for round signs of destruction and violence are made visible here, as well as the absence of the human being in the barren landscape of Lima. A panorama of a communal effort to sustain affordable housing in Berlin is spread out by Angelika Levi, accompanied by comments, which seem to stem from an antique choir. The therein voiced empty political platitudes, which dominate the daily life of a growing city, unmask themselves, as also political apologies become meaningless words in the reenactment of Julia Novacek's work. Changes and constants in city space are made visible looking over the shoulder of an artist when Arianna Waldner Bingemer – decades after Adolf Winkelmann – takes the same way into Kassel on exactly the same day of the year. She is in search of the traces of a different past, like Johanna Reich, who lets women's portraits appear in polaroids, or Jasmina Cibic, who probes a model of an other modernity as a space for culture-theoretical discussion of the canon. How deeply such constructions are defined by ruptures, is shown in Peter Liechtis' fragments of his last unfinished film, edited by Yves Netzhammer, Jolanda Gsponer et al. In the light of one's own death he goes to the fringes and searches for what constitutes man. Especially the absence of man, in form of artificial life or robots, which Paul Wiersbinski and Fabian Kühfuß are concerned with, an almost romantic longing for touch is eminent. From the safe distance of digital media and mediated through acoustic stimuli, it might still seem possible as in Lisa Dreykluft's work. Only narrowed down to singular acoustic sensations in a tonal focus, the possibility of touch and its social relevance shows at all, in the area of conflict between synthetic absence and real desire.*

*The exhibition *Monitoring* as part of the Kassel Documentary Film and Video Festival shows 16 media installations by international artists, selected from over 300 submissions. As a forum for the spatial, and partially looped, interactive and even sculptural presentation of audio-visual art, the exhibition complements the screening formats of the film programs.*

# Building Desire

London, Novi Sad, Ljubljana 2015 / Video-Projektor, HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher, 3 Aquarelle (The Pavilion: 06:43 Min.)

London, Novi Sad, Ljubljana 2015 / video projector, HD player, amplifier, 2 speakers, 3 watercolors (The Pavilion: 06:43 min.)



BUILDING DESIRE untersucht wie Verlangen und ihre Formen die Bereiche des „nation-building“ und der Repräsentation politischer Macht beeinflussen.

Im Zentrum befindet sich ein Einkanal-Video „der Pavillion“, das die Rekonstruktion des verlorenen Pavillions des Königreichs Jugoslawien zeigt, welches für die Weltausstellung 1929 in Barcelona gebaut wurde – eine Zeit in der es essentiell war eine neue visuelle Ausdrucksweise für die Zukunft zu finden: Sowohl für die europäisch-politische Debatte, als auch für den Beginn der sanften Macht, wie wir sie heute kennen.

Diese provisorische Struktur wurde von dem serbischen Architekten Dragiša Brašovan entworfen und sollte, laut Legende, den ersten Preis der Weltausstellung erhalten. Wegen einer politischen Intrige habe er schließlich aber den ersten Platz an den deutschen Pavillion und seinen Architekten Mies van der Rohe verloren. Im Rahmen ihrer Recherche in institutionellen sowie privaten Archiven versuchte Cibic das Design des Gebäudes zurück zu verfolgen und rekonstruierte ein Modell des Originals im Verhältnis 1:7, welches in etwa das Verhältnis eines Lego-Steins mit 4x2 Steckern zu der Größe eines Standardziegels ist.

In dem Video beschreibt ein weiblicher Begleitkommentar im Dokumentarstil den Prozess der Künstlerin den verlorenen Pavillion wiederzuentdecken und auch die Lücken der archivarischen Beweise zu schließen, indem sie aus anderen Projekten schöpfte, die zur selben Zeit gestaltet wurden, um diverse autoritäre Visionen des Verlangens zu repräsentieren. Dies sind das Adolf Loos Haus für Josephine Baker, das im selben Jahr entworfen wurde wie der Brašovan Pavillion und die Erfindung des Camouflage der britisch-nationalen Marineflotte durch den Künstler Norman Wilkinson. Obwohl sie verschiedenen Zwecken dienten, bedienten sie sich auffällig ähnlicher formeller und visueller Taktiken der Kontrolle des Betrachters. Diese Strukturen teilten sich die emblematische Haut des Brašovan Pavillion: Die visuell markante schwarz-weiß gestreifte Fassade. Abgesehen von ihrer ästhetischen Ordnung teilten diese Beispiele auch die Funktion der Deplazierung von Verlangen: Alle sollten spezifische Objekte geopolitischer Exotik zur Freude des Betrachters präsentieren. Sie alle dienten als grundlegende mythos-produzierende Elemente, deren Aufgabe es war, die Andersheit der Objekte und Artefakte zu bekräftigen, dessen Darstellung im Inneren beherbergt wurde, und gleichzeitig sicher zu stellen, dass das Verlangen nach ihnen verlängert wurde. Im Fall des jugoslawischen Pavillions waren dies die Embleme eines Nationalstaats bei einer Weltausstellung zu repräsentieren, im Fall des Josephine Baker Haus ein exotisch weiblicher Körper und im Fall der Marineflotte ein dezidiert national aufgebaute Kontrollmechanismus.

Durch das Zusammenstoßen eines Gebäudes, das einen Nationalstaat repräsentieren, eines das exotische Verlangen beherbergen sollte und ein Vehikel für nationale, militärische Kontrolle, zeigt BUILDING DESIRE die Optiken einer autoritären Konstruktion von Kontrolltürmen und ihres Mechanismus der sanften Macht.

// BUILDING DESIRE investigates how desire and its framing transcend into the field of nation building and representation of political power.

At the center is a single channel video “The Pavilion”, that presents the reconstruction of the lost pavilion of the Kingdom of Yugoslavia, built in Barcelona for the 1929 World Exposition – a time when finding a new visual expression for the future was central to the European political debate as well as the beginning of soft power as we know it today.

This temporary structure was designed by the Serbian architect Dragiša Brašovan and, according to legend, received the first prize at the Exposition. Due to political intrigue it subsequently lost its first place to the German Pavilion and its architect Mies Van der Rohe. Within her research, Cibic attempted to retrace the building's design through institutional and private archives, reconstructing a model of the original in a scale 1:7, corresponding to the scale of a standard 4-stud x 2-stud Lego brick compared to the unit size of a standard house brick.

In the video, a female voice-over, in a documentary style, presents a description of the artist's retracing of the lost pavilion as well as of her making up for the gaps in the archival evidence by drawing upon other subjects that were also designed to represent various authoritarian visions of desire in the same period, namely the Adolf Loos house for Josephine Baker, designed in the same year as the Brašovan Pavilion and the invention of the British national navy fleet camouflage by the artist Norman Wilkinson. Serving different means but utilizing strikingly similar formal and visual tactics of control of the spectator, these structures also happened to share the emblematic skin of the Brašovan Pavilion: the visually striking black and white striped façade.

Apart from their aesthetic regime, these examples also shared their function of the displacement of desire: they were all to present specific objects of geopolitical exotic to the pleasure of the spectator. They all served as seminal mythmaking devices whose purpose was that of affirming the otherness of the objects and artifacts, whose display they were housing on the inside, simultaneously making sure the desire for them was prolonged. In the case of the Yugoslav Pavilion, these were the emblems representing a nation state at a world exposition, in the case of the Josephine Baker house – an exotic female body and in case of the naval fleet – a firmly established national control mechanism.

By colliding a building, that was to represent a nation state, one that was supposed to house exotic desire and a vehicle of national military control, BUILDING DESIRE points to the optics of authoritarian construction of towers of control and their soft power mechanisms.

# Dedications: Peter Liechtis unvollendeter Film

## *Dedications: Peter Liechti's Unfinished Film*

Zürich 2016 / 4 Video-Projektoren, 4 HD-Player, 3 Verstärker, 6 Lautsprecher, Kopfhörer, 7 Leinwände, 4 Stative, 4 Bänke (Die Installation: 37:50 Min., Die Lesung: 41 Min.)  
 Zurich 2016 / 4 video projectors, 4 HD players, 3 amplifiers, 6 speakers, headphones, 7 screens, 4 tripods, 4 benches (The Installation: 37:50 min., The Reading: 41 min.)



Mit seinem letzten Filmprojekt „Dedications“ wollte sich Peter Liechti einen lang gehegten Wunsch erfüllen: die Realisierung einer Trilogie. Die wichtigsten Begleiter auf seinem Weg als Filmemacher waren ihm die Malerei, die Literatur und die Musik – lebenslang gewachsene künstlerische Bezugsfelder. Stellvertretend für die Malerei und die Literatur wählte er Vincent van Gogh und Robert Walser, deren Werk und Leben ihn immer ganz besonders beschäftigt hatten. Den dritten Teil der Trilogie wollte er „dem unbekanntem Dinka-Häuptling“ widmen, den er 1999 auf einer Recherche-Reise im heutigen Südsudan getroffen hatte. Der Maler, der Schriftsteller, der Häuptling – verschiedener könnten die drei Hauptdarsteller nicht sein. Doch für Peter Liechti verkörpert ihr Leben und Wirken das, was er als „Ausdruck des Menschlichen“ bezeichnete. Er plante drei Essays, drei ganz unterschiedliche Welten – zusammengefasst in einem Stück Kino.

Aber das Fortschreiten seiner Erkrankung war nicht aufzuhalten. Aus der ursprünglich geplanten Trilogie entstand ein neues Konzept, bei dem die drei Teile filmisch ineinander fließen – und in dem Peter Liechti seine Krankheit mitthematisieren wollte. Eine generelle Widmung an das Leben sollte es werden, an das, was ihn umtrieb, bereicherte und verpflichtete. Leben, Schreiben und Filmen; ein untrennbarer Prozess.

„Ein filmischer Essay voller Brüche und Sprünge – überraschend und roh wie das Leben selbst. Gegenwart und Vergangenheit, Krankheit und Erinnerung vermischen sich zu einem fließenden Bild- und Klangrausch, welcher eher dem Traum als der Wirklichkeit entspricht ... voll von wildestem Leben und selbstvergessener Melancholie.“ (Peter Liechti über „Dedications“)

Monatelang hat er umfangreiches Rohmaterial aus seinem Filmarchiv gesichtet und selektioniert, Texte geschrieben und redigiert, im Appenzell und in Zürich neues Material gedreht. Entstanden ist ein möglicher Film-anfang, ein Rohschnitt, 15 Minuten lang, ungesichert und offen, so wie es der Arbeitsweise des Autors entsprach.

Am 4. April 2014 ist Peter Liechti verstorben. Seine Hoffnung, eine Rohschnittfassung des Films zu schaffen und seinem Filmteam zur Endfertigung zu übergeben, sollte sich nicht erfüllen.

Jolanda Gsponer hat zusammen mit einigen seiner engen Mitarbeiter/innen ein dreiteiliges multimediales Projekt entwickelt, um die unvollendeten „Dedications“ der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Aus der von Peter Liechti hinterlassenen Auseinandersetzung mit seinem Leben und Tod ist posthum eine Hommage an den Künstler geworden – in Form einer Installation, einer gefilmten Lesung und eines Buchs.

Im Zentrum des Konzepts steht die filmische Installation. Konzipiert von Yves Netzhammer, gibt sie der inhaltlichen Ausrichtung von „Dedications“, aber auch dem baustellenartigen Charakter eine Form, ohne die Autorschaft zu manipulieren: Drei halbtransparente Leinwände zeigen das Filmmaterial der drei Themenfelder „Spaziergänge und Träume“, „Spital“ und „Archiv/Zeitreisen“.

// In embarking on his last film project, „Dedications,“ Peter Liechti wanted to fulfill a long cherished wish: the making of a trilogy. The most important companions along his path as filmmaker were painting, literature, and music – lifelong artistic frames of reference. To him, painting and literature were embodied in the figures of Vincent van Gogh and Robert Walser, whose works and lives he studied time and again. The third part of the trilogy was to be devoted to the „unknown Dinka chief,“ whom he had met in 1999 while doing research in today's South Sudan. The painter, the writer, the tribal chief – the three protagonists could not be farther apart. But for Peter Liechti, who they were and what they did quintessentially represented what he called „the expression of being human.“ He had planned three essays, three entirely different worlds – united in one piece of cinema.

Despite his inexorably advancing illness, he continued to work on „Dedications.“ The original trilogy led to a new concept, in which the three parts flow into each other in the film – and in which Peter Liechti wanted to address his illness as well. It was to be a dedication to life in general, to what it was that drove, enriched, and compelled him. Living, writing, and filming: an inseparable process.

„A filmic essay full of ruptures and gaps – surprising and raw, like life itself. Past and present, memory and illness, blend into a heady stream of images and sounds that are more dream than reality ... full of unbridled life and the melancholy of oblivion.“ (Peter Liechti about „Dedications“)

He spent months studying and selecting images from the raw material of his extensive film archives, writing and revising texts, shooting new footage in Appenzell and Zurich. The outcome: a possible beginning, a rough cut, fifteen minutes long, unsecured and open, the way the author always worked.

Peter Liechti died on April 4, 2014. He was unable to fulfill the hope of producing a rough cut of the film that he wanted to hand over to his team for completion after his death.

In collaboration with some of the filmmaker's closest colleagues, Liechti's partner, Jolanda Gsponer, has created a multimedia project in three parts to pass the unfinished „Dedications“ on. Peter Liechti's unvarnished encounter with his own life and death has become a homage to the artist in the form of an installation, a filmed reading, and a book.

A filmic installation lies at the heart of the three-part concept. Conceived by artist Yves Netzhammer, it gives shape to the content of „Dedications“ and to a project under construction, without manipulating its authorship. Three semitransparent screens are each devoted to a theme: „Walks and Dreams“, „Hospital“ and „Archive/Time Journey“.

### 1. Die gefilmte Lesung *The Filmed Reading*

Text und Bild *text and image*: Peter Liechti  
 Kamera *camera*: Peter Guyer  
 Konzept *concept*: Jolanda Gsponer, Annette Brüttsch  
 Künstlerische Mitarbeit *artistic assistant*: Tania Stöcklin  
 Montage *montage*: Annette Brüttsch  
 Musik *music*: Norbert Möslang

### 2. Die Installation *The Installation*

Originalmaterial Bild & Ton *Original material, visuals & sound*: Peter Liechti  
 Konzept *concept*: Yves Netzhammer  
 Kompilation Bildmaterial *compilation of visuals*: Annette Brüttsch, Jolanda Gsponer  
 Konzept Klang & Geräusche *sound*: Norbert Möslang, Florian Eidenbenz

### 3. Das Buch *The Book*

Originalmaterial *original material*: Peter Liechti  
 Textbeiträge *essays*: Christoph Egger, Jolanda Gsponer  
 Konzept *concept*: Jolanda Gsponer und Bonbon – Diego Bontognali, Valeria Bonin, Mirko Leuenberger  
 Verlag Scheidegger & Spiess, Zürich 2016

## ASMR

Kassel, Bath 2016 / 3 Video-Projektoren, 3 HD-Player, 6 Kopfhörer, 3 Leinwände, Teppich, Sitzsäcke  
 Kassel, Bath 2016 / 3 video projectors, 3 HD players, 6 headphones, 3 screens, carpet, beanbags



ASMR – relaxing roleplay ♥♥♥ IT'S NOT ALL ABOUT YOU THOUGH ♥♥♥ tapping, crinkling, softspoken, TINGLES!!! (08:40 Min.)

YOU WILL NEVER GET THAT EMOTION AGAIN (04:06 Min.)

The Presence of Another Living Being – Theta and Delta Binaural Beats (04:10 Min.)

„What would it mean to say, the medium of video is narcissism?“<sup>1</sup>, fragte Rosalind Krauss beinahe zögerlich Mitte der 1970er Jahre in ihrem Aufsatz zu Videokunst und Selbstdarstellung. In der allgegenwärtigen digitalen Inszenierungsmatrix des 21. Jahrhunderts ist das Staging des Ichs vor der Kamera schon lange nicht mehr einer rein künstlerischen oder werbestrategischen Performanz vorbehalten. Scheinbar basis-demokratisch kann sich das Selfie-Video unbegrenzt verbreiten und ist einfach ein omnipotenter Allrounder. Es kann alles, und das noch in Gleichzeitigkeit: Privatheit und Öffentlichkeit, Kunst und Kommerz, bekloppt und brillant. Diese vermeintlichen Gegensätze harmonisieren auch hervorragend in einem relativ neuen Genre virtueller Selbstinszenierung, das sich im Dickicht von Youtube & Co zu einem regelrechten Phänomen mit eigenen Stars und dazugehöriger Anhängerschaft entwickelt hat: ASMR. Die Abkürzung steht in der Netzkultur für „Autonomous Sensory Meridian Response“ und ist auch Namensgeber für Lisa DreyklufTs Video-Trilogie. Alles so schön bunt hier. Im knallig-kuscheligen Lounge-Setting inszeniert die Künstlerin eine Art begehbares ASMR-Diorama, eingerahmt von drei Großprojektionen. Selbstperformend betreibt sie in dem Video „IT'S NOT ALL ABOUT YOU THOUGH“ eine Branchen-Mimikry und führt in typischem Flüstermodus ein in die Welt der „Tingles“: Reize, die angeblich ein emotionales Kribbeln auslösen, das auch gerne als „Kopf-Orgasmus“ gehandelt wird. Also eine Kunst für sich – nur naheliegender, dass ASMR-Prominenz in der Online-Community als Künstler/in, als ASMR-Artist gefeiert werden. Auch bei Dreykluft dürfen die gängigen Zutaten für die Tingle-Rezepturen nicht fehlen: Beeindruckende Fingernägel, die sich im Video-Close-Up an allem möglichen, vorzugsweise auf Kunststoffbasierendem zu schaffen machen. Das sieht nicht nur gut aus sondern hört sich auch gut an.

Eher untypisch für das Entspannungs-Format ist jedoch gleich die erste Botschaft an den/die Betrachter/in im vermeintlich intimen Zwiegespräch mit der ASMR-Artist-Persona aka Künstlerin: „I'm not feeling so good myself“. Der Titel ist wieder präsent – es geht ja nicht um mich und mein Bedürfnis zu entspannen, im Gegenteil. Dreykluft treibt mit ihrer Dreikanal-Installation, auf poetisch-humorvolle und verführerische Weise zur Arbeit an. Ständig bin ich als Betrachter/in und Konsument/in gefragt, mich in diesem artifizialen Kosmos aus coolen Beats und spät-kapitalistischen Fetischobjekten in der Unübersichtlichkeit zwischen Begehren und Ablehnung zu verorten. Unbeeindruckt von meinen Anstrengungen schnappt sich mein ASMR-Artist-Gegenüber auf der Projektionsfläche, alias Künstlerin Dreykluft, die von Krauss besprochene Spiegeloberfläche des Darstellungs-Displays und reflektiert ins Kollektiv zurück und bereichert bekloppt brillant.

Kerstin Honeit

// „What would it mean to say, the medium of video is narcissism?“<sup>1</sup>, asks Rosalind Krauss almost hesitantly in her essay on video art and self-presentation, in the mid-1970s. Within the omnipresent digital matrix of presenting in the 21st century, the staging of the ego in front of the camera is no longer limited to a distinctly artistic or commercially strategic performance.

Apparently democratic, the selfie video is able to circulate limitlessly and is simply an omnipotent allrounder. It can achieve everything, even simultaneously: The private and the public, art and commerce, stupid and brilliant. These apparent oppositions coexist in perfect harmony in a relatively new genre of virtual self staging, which in the thicket of Youtube & co. has developed into a veritable phenomenon with its own stars and its corresponding fan base: ASMR. The abbreviation stands for „Autonomous Sensory Meridian Response“ and also provides the name for Lisa DreyklufTs video trilogy.

Everything here is so nice and colorful. In a flashy but cozy lounge the artist sets a kind of walk-in ASMR-diorama, framed by three large projections. Performing herself, she offers a business mimicry in the video „IT'S NOT ALL ABOUT YOU THOUGH“ and gives a whispered introduction into the world of tingles: Stimuli, which supposedly evoke an emotional sensation and which are readily referred to as „head-orgasms“. An art form in itself – it is nothing less than obvious that ASMR prominence are celebrated as artists in the online community. Additionally, Dreykluft does not leave out the common ingredients for the tingle recipes: Impressive finger nails, which in a video close-up tamper all kinds of objects, preferably synthetics. It does not only look good but it also sounds great.

Rather atypical for this recreational format, however, is the very first – seemingly intimate – message to the viewer from the ASMR artist persona aka the artist: „I'm not feeling so good myself.“ The title is present again – this is not about me or my need for relaxation, just the contrary. With her three channel installation Dreykluft encourages work in a poetic-humorous and seductive way. I, as a viewer and consumer, am constantly challenged to situate myself in this artificial cosmos of cool beats and late capitalist fetish objects in the confusion between desire and rejection. Unimpressed by my own efforts, my ASMR-artist-oponent on the projected surface, alias artist Dreykluft, snatches the mirror surface of the presentation display voiced by Krauss and reflects back into the collective and enriches restrictedly brilliant.

1 | Rosalind Krauss, Video: The Aesthetics of Narcissism, October, Vol. 1. (Spring, 1976)

# Once the Day will come

Wien 2015 / Video-Objekt (1 Min.)

Vienna 2015 / video object (1 min.)



Im Sekundentakt folgen die schwarz-weißen Bilder aufeinander. Die verschiedenen Protagonist/innen lassen sich in ihrer exaltierten Mimik und Gestik sofort der Ära des Stummfilms zuordnen und erzählen von einer anderen, einer längst vergangenen Zeit. In der Bildfolge, die auf den ersten Blick wie ein Zusammenschnitt einzelner Szenen ohne narrativen Zusammenhang wirkt, fallen zunächst die immer wiederkehrenden Gesten des Zeigens auf. Nach mehrmaliger Betrachtung des Video-Loops werden Assoziationen mit einem Gegenstand wach, der allgegenwärtig und fest verbunden mit der kulturellen und technischen Entwicklung des Menschen ist. Es ist die abstrahierte Darstellung einer analogen Uhr.

In dem kreisrunden Bildausschnitt bewegen sich die Hände der Personen zirkulierend wie ein Sekundenzeiger über das Zifferblatt – gegen den Uhrzeigersinn. Das Anzählen eines bestimmten Ereignisses, das bei „0“ eintritt, ist uns vor allem aus der Raumfahrt bekannt. Die erste Inszenierung eines Countdowns erfolgt jedoch mehr als 30 Jahre bevor das erste bemannte Space Shuttle die Erdumlaufbahn verließ. Bereits im Jahre 1928 leitete Fritz Lang in seinem letzten Stummfilm „Frau im Mond“ den Start der Rakete „Friede“ durch einen Countdown ein.

Um dem Publikum die Spannung der letzten Sekunden vor dem Start glaubhaft vermitteln zu können, setzt Lang Schrifttafeln ein, die von sechs bis null herunterzählen und erfindet so die ästhetischen Formeln der Raumfahrt, die wenig später Einzug in die Realität halten sollten.<sup>1</sup>

Die Videoinstallation ONCE THE DAY WILL COME der österreichischen Künstlerin Karin Fisslthaler besteht ausschließlich aus kurzen Szenen dieses Filmes, welche, ohne Rücksicht auf ihre chronologische Abfolge, neu arrangiert werden. Die Künstlerin verzichtet hier bewusst auf Ton, wie etwa die in Stummfilmen übliche, musikalische Untermalung. Die Geste des Zeigens, als nonverbales, rein visuelles Kommunikationssystem, wird zum alleinigen Träger von Informationen und zum verbindenden stilistischen Element. Sie verweist auf eine außerhalb liegende Welt, auf eine räumliche, zeitliche und interpretatorische Möglichkeit. Der Protagonist der letzten Szene durchbricht die Kreisbewegung. Der Zeigefinger zielt direkt auf den Betrachtenden, Gestik und Mimik des Mannes scheinen zu fragen: „Und auf was wartest du?“. In Echtzeit zählt die Videoarbeit ihrem Ende entgegen, um dann von neuem zu beginnen und ist dabei die Inszenierung ihrer eigenen Referenz. Auch der Titel der Installation ONCE THE DAY WILL COME verweist auf eine Peripherie, auf etwas Unbekanntes, in der Ferne Liegendes und suggeriert eine symbolische Aufnahme der Zukunft in der Gegenwart.

Doch auf welches Ereignis der Countdown letztendlich abzielt und ob diesem mit Freude, Spannung oder gar Schrecken entgegengesehen wird, bleibt im Verborgenen.

Christina Lindner

// Black and white pictures appear one after another in intervals of seconds. The various protagonists and their exalted facial expressions make it easy to assign them to the era of silent films and bear witness of another time, a time long bygone. Initially, in the sequence of pictures, which at first glance seems like a compilation of singular scenes without a narrative connection, repeated gestures of showing and pointing stand out. After viewing the video loop repeatedly, associations of an object start to emerge, which is closely connected to the cultural and technical advancement of man. It is the abstract depiction of an analog clock.

In a circular picture detail, the hands of the people circulate like the second hand over the clock dial – counterclockwise. The countdown to a certain event starting at “0” is familiar to us particularly through space travel. But the first staging of a countdown took place more than 30 years prior to the first manned space shuttle left the orbit. Already in the year of 1928 Fritz Lang initialized the start of the rocket “Peace” using a countdown in his last silent film “Woman in the Moon”.

To make the suspense of the last seconds before the start plausible, Lang used title cards counting down from six to zero and by doing so invented the aesthetic forms of space travel, which only shortly after should become reality.<sup>1</sup>

The video installation ONCE THE DAY WILL COME by Austrian Karin Fisslthaler consists of short scenes from only this film, which – without regarding their chronological order – were newly arranged. The artist deliberately left out the sound, for instance the musical accompaniment, which is common for silent films. The gesture of showing, as a nonverbal and solely visual system of communication, turns into the only carrier of information and into the connecting element. She refers to a world on the outside, to an interpretive possibility in space and time. The protagonist of the last scene disrupts the circular movement. His index finger points directly to the viewer, his gestures and facial expressions seem to be asking: “And what are you waiting for?” The video counts down to its end in real time, just to start anew from the beginning and thereby stages its own reference. Likewise, the title of the installation ONCE THE DAY WILL COME hints to a periphery, to something unknown, something far away and suggests a symbolic recording of the future in the present. But which event is being counted down to in the end and if it is anticipated with joy, suspense or even fear, remains in the dark.

# THE LONG NOW

Köln, Montreal 2015 / Objekt

Colonge, Montreal 2015 / object



Wie lange kann das unvermeidliche Ende verzögert werden? Wie lange hält eine Seifenblase?

THE LONG NOW gewährt eine ungeahnte Ansicht auf diese Fragen. In Form eines experimentellen Versuchsaufbaus wird in der Installation von Verena Friedrich die „Lebensdauer“ von Seifenblasen längstmöglich in der Zeit gestreckt.

Ein Roboter taucht in eine optimierte Tensidlösung ein und erzeugt eine Blase im mit einer Gasatmosphäre gefüllten transparenten Kubus. Unter den kontrollierten und künstlich geschaffenen Bedingungen „lebt“ die Seifenblase erheblich länger. Sie bleibt darin schwebend, bis sie in Zeitlupe letztendlich zerplatzt. Dann beginnt ein neuer Zyklus.

Die statische Blase in der Box kontrastiert mit der Dynamik von Seifenblasen im Freien, jener ephemeren Existenz, die unser Zeitgefühl prägt. Dieser verlängerte „Augenblick“ kommt der Vorstellung nah, dass die Zeit stehen bleibt und das auf Dauer gestellte „Jetzt“ in der Kugel erblickt werden kann.

Auf der konkaven und irisierenden Lamelle reflektiert sich verzerrt der Galerieraum. Die Seifenblase bleibt lange genug, um diesen visuell zu entschlüsseln. Obwohl die für diese Arbeit speziell angefertigte Maschinerie seriell identische Seifenblasen produziert, reflektieren diese, dem ständigen „Fluss der Dinge“ gemäß den Raum verschieden.

Seifenblasen sind nicht fremd in Kunsträumen. Als tradiertes Vanitas-Symbol sind sie häufige Motive in der Malerei des Hoch- und Spätbarock (17. und 18. Jahrhundert). Durch ihre glänzende Oberfläche und perfekte sphärische Form, jedoch hohl und kurzlebig, stehen sie symbolisch für die Vergänglichkeit des irdischen Guten und der Fragilität des menschlichen Lebens.

Vanitas-Motive in der Malerei zielten darauf ab, dem Menschen mit Gegenbildern die wahre Tugend vor Augen zu führen. Doch der Anspruch zur Perfektion und realistischen Darstellung, um die Schönheit oder eben Hässlichkeit jener Symbole (Seifenblasen, Glaskugeln, leuchtende Kerzen, Totenschädel u.a.) wirkend festzuhalten, zeigt selbst einen Akt der Eitelkeit.

In ihrer Arbeit bedient sich Verena Friedrich dieses Paradoxons aus zeitgenössischer Perspektive.

Die quasi-religiöse gegenwärtige Symbolik von Technologie, die ein „Heilversprechen“ suggeriert, verleiht tradierten Ikonen neue Deutungskontexte. THE LONG NOW ist Teil einer Serie von Installationen, die anhand von Vanitas-Symbolen Lebensverlängerung mittels Wissenschaft und Technik thematisieren.

Liset Castellanos Llanes

THE LONG NOW wurde realisiert im Kontext von EMARE Move On in OBORO's New Media Lab, Montreal, und einer Residency bei Perte de Signal, Montréal. Mit Unterstützung des Kulturprogramms 2013 der Europäischen Kommission, des Goethe-Instituts, des Conseil des arts et des lettres du Québec, FACT Liverpool. Gefördert von der Stiftung Kunstfonds, 2016.

// How long can the inevitable end be postponed? How long can a soap bubble stay intact?

THE LONG NOW offers an unexpected point of view on these questions. In the installation by Verena Friedrich, the „life expectancy“ of soap bubbles is stretched as long as possible, in the form of an experimental setup.

A robot dips into an optimized tenside solution and produces a bubble in a transparent cube filled with gas. Under these controlled and artificially set conditions, the soap bubble „lives“ considerably longer. It remains hovering, until it finally bursts apart in slow motion. After that a new cycle begins.

The static bubble in the box contrasts the dynamic of bubbles in the open air, the ephemeral existence, that defines our sense of time. That prolonged „moment“ gets us closer to the idea, that time stands still and that the paused „now“ can be seen in the bubble.

On the concave and iridescent lamella, the distorted gallery room is reflected. The soap bubble stays long enough to visually decode. Even though this machine, which was manufactured especially for this work, produces a series of identical soap bubbles, each one reflects the room differently according to the „flow of all things“.

Soap bubbles are not foreign to spaces of art. As a passed-on vanitas symbol they were a common motif in paintings of the high and late baroque (17th and 18th century). Through their shiny surface and perfect spheric form, although empty and unlasting, they are a symbol for the transience of worldly good and the fragility of human life.

The purpose of vanitas motifs in fine art was to present virtue by using antithesis. But the aspiration to perfection and realistic representation, to capture the beauty or ugliness of those symbols (soap bubbles, glas balls, burning candles, skulls, and so on) in itself shows an act of vanity.

In her work Verena Friedrich operates with these paradoxes from a contemporary perspective. The quasi religious omnipresent symbolism of technology, which suggests its „promise of salvation“, offers new interpretations for passed-on icons. THE LONG NOW is part of a series of installations, which deal with the prolongation of life through science and technology, using vanitas symbols.

THE LONG NOW was realised in the context of EMARE Move On in OBORO's New Media Lab, Montreal, and a residency in Perte de Signal, Montréal. Supported by the cultural program 2013 of the European Commission, of the Goethe-Institut, the Conseil des arts et des lettres du Québec, FACT Liverpool. Funded by the Stiftung Kunstfonds, 2016.

# Türsteher *Bouncer*

Kassel, Tulum 2016 / 3 Monitore, 3 HD-Player (15 Min.)

Kassel, Tulum 2016 / 3 monitors, 3 HD players (15 min.)



Die *Melipona beecheii*, heimisch in Zentral- und Südamerika, ist eine stachellose, honigproduzierende Biene. In der Kultur der Maya wurde sie verehrt – sie nannten sie Xunan-Kab: die königliche Dame. Ihr Honig war Bestandteil traditioneller Zeremonien und die Maya gedachten ihr mit einer Gottheit. In den 112 vorhandenen Seiten des Codex Tro-Cortesianus (Codex Madrid – ein Schriftdokument der Maya) sind allein 12 Seiten der *Melipona beecheii* gewidmet. Heute gilt sie als vom Aussterben bedroht. Neben großflächigen Waldrodungen und der Beigabe von Insektiziden innerhalb der Landwirtschaft, setzt ihr besonders die Ausbreitung nicht-heimischer Bienen zu. Denn durch die Kolonialisierung Mexikos gelangte auch die europäische Biene in die Region, welche den Honigbedarf besser decken konnte. Eine spätere Kreuzung mit der in der Mitte des letzten Jahrhunderts hinzugestoßenen afrikanischen Biene, ergab eine noch leistungsstärkere Honigproduzentin. Dies führte zu einem Vorzug der neuartigen Bienenarten innerhalb der Imkerei und zu einer Verdrängung der indigenen Biene. Kaum einem/einer Nachfahr/in der Maya ist die *Melipona beecheii* noch bekannt. Doch mit ihr verschwinden nicht nur die Traditionen, sondern auch Teile der dort heimischen Vegetation. Denn nicht alle der beheimateten Pflanzen werden von der „ausländischen“ Biene bestäubt. Um die dortige Biodiversität zu erhalten und den Fortbestand der *Melipona beecheii* zu sichern, wurde die *Melipona Maya Foundation* in Tulum (Mexiko) gegründet. Dort entstanden auch die Aufnahmen von Paula Godínez. Sie zeigt in ihrer Videoinstallation *TÜRSTEHER* den Eingang dreier Bienenstöcke. Durch ihre Nahaufnahmen gelangt der/die Betrachter/in dicht an die kreisrunden Öffnungen der Behausungen heran. Ausmaß und Größe der Bienenstöcke lässt Godínez durch die gewählten Bildausschnitte unbekannt. Ein freier Blick in das Innere wird ebenso verwehrt – die kleinen Eingänge werden jeweils durch eine Biene blockiert. Stur erfüllt sie ihre Aufgabe und überwacht das Portal, um nur Angehörige des Bienenstocks ein- und ausfliegen zu lassen. Durch die Unendlichkeit des Videoloops können die Wächter/innen der Pforten einen fortwährenden Schutzraum aufrechterhalten. In *TÜRSTEHER* wird es möglich, dass der Mensch und die königliche Dame sich auf Augenhöhe begegnen.

Kristin Meyer

// The *Melipona beecheii*, native in Central and South America, is a stingless, honey producing bee. In the culture of the Maya she was worshipped – they called her Xunan-Kab: the majestic lady. Her honey was the ingredient for traditional ceremonies and the Maya thought of her as a goddess. In the 112 page Codex Tro-Cortesianus (Codex Madrid – a written document of the Maya) a whole of 12 pages are dedicated to the *Melipona beecheii*. Today she is considered an endangered species. Besides extensive deforestation and the use of insecticides within farming, the expansion of non-native bees diminishes her. Because of the colonisation of Mexico, the European bee reached the region, which could better meet the demand of honey. A crossbreed with the African bee in the middle of the last century then led to an even more effective honey production. Consequently, beekeepers preferably used the new bee type and this led to the repression of the indigenous bee. Hardly any Maya descendants even know about the *Melipona beecheii*. But along with her, not only do the traditions vanish, parts of the local native vegetation do, too, since not all of the endemic plants are pollinated by the „foreign“ bees. In order to maintain the local bio-diversity and the survival of *Melipona beecheii*, the *Melipona Maya Foundation* was founded in Tulum (Mexico). This is also where the images of Paula Godínez were recorded. In her video installation *TÜRSTEHER (Bouncer)* she shows the entrance of three beehives. By using close up shots the viewer is able to get very close to the circular openings of the housing. The extent and size of the beehives is left in the dark through the display detail Godínez chooses. An unrestricted view into the inside is also refused – the small entrances are blocked by a bee each. Stubbornly, this bee fulfills its duty and controls the gateway, to only allow fellow members of the beehive to fly in and out. Through the endlessness of the video loop the guardians of the gateway can sustain a continuous protected space. *TÜRSTEHER (Bouncer)* makes it possible for man and the majestic lady to meet at eye level.

# Playstation

Stuttgart 2016 / Objekt, Sockel

Stuttgart 2016 / object, pedestal



Die kinetischen Objekte von Fabian Kühfuß befassen sich sehr ironisch mit der Utopie, der zufolge die Maschinen eines Tages den Menschen jegliche Arbeit abnehmen. Seine einfachen Apparaturen, die höchst menschliche Tätigkeiten wie Lachen und Beten ausführen, fragen nach den Lebensentwürfen am Ende einer totalen Automatisierung. Auch die Videoinstallation PLAYSTATION, reiht sich in diese Serie ein, denn das physische Spielen an der Spielkonsole, das Drücken der Steuerungstasten auf zwei PS2-Controllern, wird von zwei Apparaturen, die gegeneinander spielen, vollkommen automatisch ausgeführt. Gespielt wird „Tekken 4“, ein Game Klassiker aus dem Genre der Prügelspiele, der „Beat 'em up“ Games, die darauf basieren, dass sich zwei einander gegenüberstehende Figuren bekämpfen. Diese Spiele eignen sich für die unter Gamern allseits bekannte Technik des „Button Mashings“ – eine der besten Strategien für Anfänger/innen, die gelegentlich auch von professionellen Spieler/innen angewendet wird. Hier führt das möglichst schnelle, vollkommen zufällige Drücken der Controllertasten zum Erfolg. Das kompetitive Motiv des Kampfes, vormals Mensch gegen Mensch, nun Mensch gegen Maschine, wird zu einer absurden Auseinandersetzung von Maschine gegen Maschine und reduziert sich gleichzeitig auf das Prinzip Zufall gegen Zufall.

In Analogie zu der klaren Konzeption hat Fabian Kühfuß eine offene Form zur Umsetzung dieser Arbeit gewählt. Die Sony Playstation 2 steht neben dem an der Wand montierten Monitor auf einem Sockel. Die Verkabelung bleibt leicht nachvollziehbar. Der technische Aufbau seiner selbst-konstruierten Automaten ist transparent gestaltet. Jeweils ein Mikrocontroller-Schaltkreis schaltet acht Elektromagnete zufällig an oder aus. An den Magneten sind Metallstangen befestigt. Wird ein Magnet eingeschaltet drückt er die Stange nach unten auf die jeweilige Taste des Game-Controllers. Die unüberhörbaren mechanischen Geräusche wirken in Verbindung mit den Abnutzungsspuren in ihrer nicht endenden Rhythmik wie ein fatalistisches Stakkato. Dieser Eindruck wird dadurch verstärkt, dass Kühfuß seine Apparaturen unmittelbar vor dem Monitor platziert. Man ist gezwungen das Computerspiel durch die sich hektisch bewegende Maschine zu verfolgen. Diese Anordnung verdeutlicht, dass die Beobachtung des bloßen automatisierten Spielverlaufes nicht im Vordergrund steht. Dass Computerspiele sich von selbst spielen, ist mit dem „Demo Modus“, über den auch „Tekken 4“ verfügt, weit verbreitet. Kühfuß zeigt im Gegensatz zur Software-Simulation den realen Prozess und referiert mit PLAYSTATION die Geste des Spielens, als einen essentiellen Bestandteil der menschlichen Kultur. Gäbe es nicht die beiden Automaten, könnten hier zwei Spieler/innen die Controller mit aller Fingerfertigkeit bedienen. Sie würden in Affekten auf die Darstellung auf dem Bildschirm reagieren und untereinander in Dialog treten. Die simple Automatisierung reduziert die komplexen Prozesse des Spielens auf banale, mechanische Abläufe und zeichnet damit ein dialektisches Bild vom technischen Fortschritt, dessen Auswirkungen auf das kulturelle Selbstverständnis des Menschen zunehmen.

// The kinetic objects of Fabian Kühfuß deal very ironically with the utopian scenario, that machines will one day take over every kind of human labor. His simple devices, which carry out highly human actions like laughter or prayer, raise the question about life plans at the end of complete automatization. The video installation PLAYSTATION is part of this series, since the physical act of playing with the games console, the pressing of the buttons on two PS2 controls, is performed by two machines, who are playing against each other absolutely automatically. They are playing the classic game „Tekken 4“, a so called „Beat ‚em up“ game, based on two opposing figures fighting each other. These games qualify for the technique well known among gamers as „Button Mashings“ – one of the best strategies for beginners but which is also used by professional players occasionally. Pressing the control buttons randomly in the fastest way possible leads to success here. The competitive motif of the fight, formerly man against man, now man against machine, develops into an absurd confrontation of machine against machine and at the same time is reduced to the principal of chance versus chance.

In analogy to the clear concept, Fabian Kühfuß has chosen an open form for the realization of this work. The Sony Playstation 2 stands on a pedestal next to the monitor, which is fixed to the wall. The wiring is easy to keep track of. The technical layout of his self-constructed machines is designed transparently. One micro-controller circuit activates or deactivates eight electric magnets randomly. Attached to the magnets are metal bars. If a magnet is activated, it presses its bar down onto the respective button of the game control. The unmistakably mechanical sounds seem – in connection with the visual signs of wear and tear and in its never ending rhythm – like a fatal staccato. This impression is intensified by the fact that Kühfuß places his machines right in front of the monitor. One is forced to watch the computer game through the hectic movements of the machines. This design illustrates that viewing the mere automatic course of the game is not the focus. Computer games playing themselves using the „Demo Mode“, which also „Tekken 4“ has, is very common. In PLAYSTATION Kühfuß shows the real process in comparison to the software simulation and refers to the gesture of playing as an essential part of human culture. If it wasn't for both of these machines, two human players could be operating the controls with all the feel their fingers have to offer. They would react with emotions to the presentation on the monitor and start a dialog with each other. The simple automatization reduces the complex process of playing to a banal and mechanical succession and thereby paints a dialectical picture of technical progress, whose impact on the cultural self-conception of man is growing.

Olav Val

# Miete Essen Seele Auf *Rent eats the Soul*

Berlin 2015 / 3 Video-Projektoren, Computer, Verstärker, 2 Lautsprecher, 3 Leinwände (65 Min.)  
 Berlin 2015 / 3 video projectors, computer, amplifier, 2 speakers, 3 screens (65 Min.)



Der Anfang von *MIETE ESSEN SEELE AUF*, aufgenommen aus dem Fenster eines fahrenden Autos, untersucht die Graffiti-Wände, die Streikposten aufstellenden Demonstranten und die blühenden Straßenschlachten am Kottbusser Tor. Begleitet vom bezaubernd amateurhaften Kottbusser Befreiungschor, schafft die Arbeit eine Schichtung von politischen Auseinandersetzungen, persönlichen Prioritäten und einer aus Zuneigung und Notwendigkeit zusammengeflochtenen Solidarität.

Das Format des Triptychons, das Levi in dem Film durchgehend nutzt, schafft ein fließendes Verhältnis zwischen den kollektiven Bemühungen der Kotti-Bewohner/innen und ihrem täglichen Leben. Die Triade gibt ein ungewöhnliches Tempo vor, das gleichzeitig hastig und gemächlich durch die Handlung führt. Hierdurch und auch durch die ungewöhnliche Erzählung, die der Befreiungschor anbietet, schafft *MIETE ESSEN SEELE AUF* eine flexible Struktur, die sich gleichzeitig unterschiedlichen Zielgruppen und Formaten anpassen lässt.

Anhand von Interviews und historischem Material erinnert der Film an die Veränderungen, die die Bewohner/innen des Kotti in den letzten vierzig Jahren durchlebt haben. Die Aufregung über die Besetzung des Bethanien und über die ausgrenzende Politik gegenüber Ausländern und türkischen Familien in den 1970ern zeigt eine Gemeinde, die sich im Angesicht von Feindseligkeit stets fest zu ihrer Nachbarschaft bekennt. Heute stellen sich die Anwohner/innen Mietsteigerungen von dreihundert Prozent entgegen, während die erlebten Sozialbaublocks an private Investoren verkauft werden. Die Mietsteigerung geht Hand in Hand mit der Vernachlässigung der Gebäude und trägt zur Erkrankung der Mieter durch Schimmel, disfunktionale Bürokratie oder „Do it Yourself“ Reparaturen bei.

Doch dieser Mangel an inklusiver Landnutzungspolitik zeigt sich nicht nur in den Mietpreisen, sondern auch im Rassismus. Nicht weit weg werden Flüchtlinge, die in der Gerhardt Hauptmann Schule gelebt hatten, exmitiert. Eine bittere Mahnung, dass der Kampf gegen Privatisierung auch ein Kampf gegen Vorurteile ist. Dies wird am anschaulichsten durch ein anonymes Paar Hände visualisiert, das ein Graffiti mit der Aussage ISLAM = TERROR von einem Briefkasten entfernt. Anstatt einer simplen Ausradierung des Graffiti, wird es durch den Schriftzug LA ISLA BONITA ersetzt. Die Gentrifizierung des Kotti ist eine klassische Geschichte, die den/die Betrachtende/n empört zurück lassen könnte. Zum Glück ist dies nur ein Teil der Handlung. Erzählt wird auch die Geschichte der Aktivistinnen und Initiativen, die sich einsetzen um gleichberechtigt über die Zukunft des Kottis zu entscheiden. Während die umherschweifenden Szenen und Aufnahmen des Wohnquartiers die Unsicherheiten porträtieren, mit denen diese lebendige Gemeinde konfrontiert ist, singt der Befreiungschor ein Lied des Sieges. „Kotti & Co.“ ist einer der Hauptakteure dieser Aktionen und ist engagiert in Mieter- und Rechtsberatung, Demonstrationen, Petitionen und dem Aufbau von Solidarität unter Interessenvertretern. Sie haben außerdem das „Gecekondü“ neben dem „Estudio Teddy Cruz“ gebaut; ein temporäre Struktur, die eine Ecke des Kotti besetzt und die als ein informelles Networking-Center fungiert, Programme bietet, die sich von Kinderbetreuung bis Car-Sharing erstrecken und den politischen Kampf somit deutlich sichtbar machen.

Levi zeichnet die Aktivitäten derer auf, die hingebungsvoll ihre Nachbarschaft formen, obwohl diese droht sie auszuschließen. Der Film agiert sowohl als Fürsprecher als auch als Journalist, der uns daran erinnert, dass eine selbstbestimmte und aktive Gemeinde nicht gekauft werden kann. Mehr noch, dieser Widerstand braucht nicht nur aktive Imagination, sondern auch, wie Teddy Cruz suggeriert, eine dringliche.

// *The beginning of MIETE ESSEN SEELE AUF, shot from the window of a moving car, surveys the graffitied walls, picketing protesters and budding street fights of Kottbusser Tor. Accompanied by the engagingly amateur Kottbusser Liberation Choir, it forms a layering of political struggles, personal priorities and a solidarity cobbled together out of affection and necessity.*

*The triptych format Levi utilizes throughout the film creates a fluid relationship between the collective efforts of the Kotti inhabitants and their daily lives. The triad sets an unusual pace that moves through the story in a simultaneously rushed and leisurely pace. Through this, and the unusual narrative the liberation choir provides, MIETE ESSEN SEELE AUF creates a flexible structure that is made to accommodate many audiences and formats simultaneously.*

*Through interviews and historic footage, the film reminisces over the changes Kotti residents have endured over the past forty years. The excitement over the occupation of the Bethanien and the un-inclusive policies toward foreigners and Turkish families in the 70's show a community who has already held fast to their neighborhood in the face of adversity. Now, tenants confront triple rent increases as the run-down social housing blocks are sold to private investors. The increase goes hand in hand with neglect of the buildings, causing many residents to become sick from mould or overwhelmed by dysfunctional bureaucracy and DIY home reparations.*

*This lack of inclusive land use policy is not just about rent. It is also about racism. Close by, refugees are being forcibly evicted from the Gerhardt Hauptmann school. A bitter reminder that alongside the fight against privatization is a fight against prejudice. This is best illustrated by a pair of anonymous hands working diligently to remove ISLAM = TERROR off a graffitied mailbox. Instead of a simple erasure, the graffiti is replaced with LA ISLA BONITA.*

*Kotti's story of gentrification is a classic tale, one that can leave the viewer feeling indignant. Luckily, this is only part of the plot. Superimposed is a story of the activists and initiatives that are pushing to have an equal say in the shape of a Kotti to come. While the roving scenes and residential shots portray the uncertainties facing the vibrant community, the liberation choir sings a song of victory. Kotti & Co is a key player in these activities, engaging in legal and rent counsel, protests, petitions and the creation of solidarity among stakeholders. They have also built the "Gecekondü" alongside Estudio Teddy Cruz; a temporary structure occupying the Kotti corner that acts as an informal social networking center, providing programs that range from childcare to car-shares and making the political struggle ever visible.*

*Levi chronicles the activities of those who devotedly form the neighborhood that has been threatening to throw them out. The film acts as both advocate and journalist, reminding us that a self governing and active community cannot be bought. What's more, this struggle requires not just an active imagination, but, as Teddy Cruz suggests, an urgent one.*

Ella Tetrault

# Surface Glaze

Karlsruhe, Leipzig 2015 / Video-Projektor, Verstärker, 2 Lautsprecher, Subwoofer (07:51 Min.)  
 Karlsruhe, Leipzig 2015 / video projector, amplifier, 2 speakers, subwoofer (07:51 min.)



Durch die Finger einer Hand mit rosa lackierten Nägeln läuft langsam eine schwarze, glänzende Masse. Ein kristallklarer Wassertropfen springt federleicht über die Wimpern eines Auges. Beige und glibbrig spritzt eine undefinierbare Flüssigkeit in Zeitlupe empor. Bilder wie aus einem High-End-Werbespot High-End-verschieben sich in Lotte Merets Ein-Kanal Videoinstallation SURFACE GLAZE zu einer hoch glänzenden und gleichzeitig morbide gebrochenen, künstlerischen Bildsprache. Extreme Nahaufnahmen von Körperpartien zeigen schuppige Haut, schwarze Behaarung unter Seidenstrümpfen oder einen Handrücken, der in weißem Schaum versinkt. Technisch wie gestalterisch hoch präzise, unterwandern diese Bilder die alltäglich präsente Warenästhetik mit ihren perfekten glatten Oberflächen. Lotte Meret, die sich in ihrem vielfältigen Werk immer wieder mit der Verbraucher- und Konsumästhetik befasst, widmet sich in dieser Arbeit – wie der Titel es benennt – der Oberflächenglasur. Die Inszenierung von cremigen, schaumigen und zähen Flüssigkeiten zählt zu den wirksamsten Effekten zur Überhöhung eines Produktes. Die form-schöne und aaglatte Oberfläche wirkt um ein vielfaches verführerischer, sobald sie mit einer Flüssigkeit in Berührung kommt. Mit diesen abstrakten, emotionalen Momenten arbeitet Meret. Sie erfindet neue Bildkompositionen im Spiel mit den Werbecodes. Wenn zum Beispiel eine schwarze Öl-artige Lasur, die normalerweise mit Maschinenteilen assoziiert wird, in SURFACE GLAZE wie ein Kosmetikprodukt über die Haut fließt, kommt es zum gezielten Bruch mit den Konventionen. Auch wenn eine an ein Lebensmittel erinnernde Substanz nicht wie üblich in den Mund sondern über den Mund fließt, kommt es zu komplexen Irritationen. Die Szene besitzt auf der einen Seite die Anziehungskraft eines Werbespots und wirkt andererseits abstoßend.

Das gekonnt zwischen Kritik und Affirmation ausbalancierte Experiment bleibt dabei vielschichtig und offen. Verschiedene Anspielungen auf eine transsexuelle Erotik ziehen sich verwoben mit Motiven des Waren-Fetischismus durch das von Schwarzblenden rhythmisch unterbrochene Video. Auch die fein komponierte Musik von Florian Meyer unterstreicht mit verschiedenen synthetischen wie akustischen, teilweise asiatischen Klängen das Gefühl eines hyper-abstrakten Zustandes. Der Bruch mit jeglichen Klischees und Konventionen zielt auf die Auflösung unserer Vorstellungen von Körper, Schönheit und Geschlechterrollen. Lotte Meret beschreibt diesen Zerfall der Identität in medialen Darstellungen mit dem Gedicht „Push It Real Good!“ auf ihrer Homepage, das auf folgende Zeilen endet:

Die Repräsentation macht mich zu Allem.  
 Die Repräsentation macht mich zu Nichts.

Ah, Push It  
 Ah, Push It

Olav Val

// A black, shiny mass slowly runs through the fingers of a hand with red nail polish. A crystal clear drop of water jumps effortlessly over the lashes of an eye. Beige and slimy, an undefinable liquid squirts up in slow motion. In Lotte Meret's one channel video installation SURFACE GLAZE, images as seen in a high end commercial shift into a highly polished and at the same time morbidly broken artistic imagery. Extreme close ups of body parts show flaky skin, black hair under silk stockings or the back of a hand that sinks into white foam. Technically, as well as creatively highly precise, these images subvert the omnipresent aesthetics of products with their perfectly smooth surfaces. Lotte Meret, who in her diverse oeuvre has again and again dealt with the aesthetics of consumerism and of the consumer, dedicates herself to the surface glaze, as the title indicates. The staging of creamy, foamy and viscid fluids accounts to the most effective superelevation of a product. The elegantly shaped and perfectly smooth surface appears several times more seductive as soon as it touches a liquid. It is these abstract, emotional moments that Meret works with. She invents new image compositions in the game of commercial codes. When, for instance, a black oil-like varnish, that is usually associated with machinery, runs over skin like a cosmetic product in SURFACE GLAZE, the purposeful breaking of conventions is achieved. Also when a substance resembling something eatable does not run into the mouth but spills over the mouth, it leads to complex irritations. The scene on the one hand has the appeal of a commercial spot and on the other has an appalling effect. In doing so, the skillfully balanced experiment between affirmation and critique remains complex and open. Several hints to transsexual eroticism interwoven with motifs of product fetishism flow through the video, which is rhythmically interrupted by black shutter. Also the precisely composed music by Florian Meyer emphasizes the feeling of a hyper-abstract condition by using different synthetic as well as acoustic, partly Asian sounds. The rupture with any type of cliché and convention aims at the dissolution of our conception of body, beauty and gender roles. Lotte Meret describes this collapse of identity in medial presentation with the poem "Push It Real Good!" published on her website, which ends with the following sentences:

The representation turns me into Everything.  
 The representation turns me into Nothing.

Ah, Push It  
 Ah, Push It

# DAS SPIEL VOM REDEN

Wien, Gießen 2016 / 2 Video-Projektoren, Computer, Verstärker, 2 Lautsprecher (16:08 Min.)

Vienna, Giessen 2016 / 2 video projectors, computer, amplifier, 2 speakers (16:08 min.)



Ein Saal voller Sitzplätze, in dem ein vermeintlicher Pressesprecher darauf wartet, dass sich der Raum gefüllt hat und schließlich an das Rednerpult tritt, um die eigentliche Rednerin anzukündigen.

Wir befinden uns auf einer Pressekonferenz. Die Person des allgemeinen Interesses tritt auf, beginnt zu reden und sogleich erscheinen ihre Sätze seltsam vertraut, kopiert und wiedergesagt. Es sind Formulierungen diverser Geständnisse und Rechtfertigungen von Politiker/innen, die sich gegen Plagiatsvorwürfe gewehrt haben. Dem Eingeständnis der eigenen Fehlbarkeit folgen Entschuldigungen sowie Deutungen des eigenen Handelns, um im Anschluss in einer Reaktion zu münden. Diese Reaktion ist ein Gegenangriff, ein Verteidigen der eigenen Person und Persönlichkeit, an der nichts Verwerfliches zu erkennen, nichts Unerklärbares zu finden sei. Die gesamte Angelegenheit wird von der Rednerin als ein allgemeines Missverständnis dargelegt, als üble Verleugnung des politischen Gegners und anderer interessierter Kreise abgetan. So oder so ähnlich haben wir schon öfters Pressekonferenzen mit ansehen oder mitanhören müssen.

Das öffentliche Eingeständnis der eigenen Fehlbarkeit mitsamt den einhergehenden Verteidigungsmechanismen veranschaulichen die erzwungene Zuspitzung einer Selbstdarstellung der heutigen Gesellschaft, in der die Person nicht mehr frei gestalten, sondern reagieren muss. Zugleich ist dies eines der prägnantesten Momente für eine öffentliche Persönlichkeit, bei der die Darbietung über das politische Überleben entscheiden kann. Als Betrachter/in verfolgen wir dieses Geschehen ohne Emotion. Wir kennen die dargestellte Person nicht und so bleibt ihre Verteidigung abstrakt, ohne Empathie oder Antipathie auszulösen oder uns herauszufordern. Doch gleichzeitig verschärft unsere Gleichgültigkeit die allzu bekannten Sprachhüllen und Verteidigungsstrategien der vielen Gutenbergs und Schavans der jüngeren Vergangenheit und stößt uns dadurch förmlich auf. Dieser unangenehme Geschmack wird durch die quasi dokumentarische Aufzeichnung der Geschehnisse verstärkt. Zwei Kameras verfolgen den Überlebenstanz der Rednerin, die von der Künstlerin Julia Novacek selbst dargestellt und re-enacted wird. Dabei ist nicht ersichtlich, ob die jeweilige Kamera eine eigene Agenda verfolgt oder nur routinemäßig die Ereignisse im Raum abtastet. Die aufgesetzte, unnatürliche Darbietung einer Pressekonferenz wird so zum Verstärker der in der Präsentation zugrunde liegenden Unwahrheit des Gesagten und regt zur Suche nach der Wahrheit des Geäußerten an. Zugleich kann der/die Betrachtende dem Käfig der geteilten Leinwand und der dadurch erreichten Verdopplung der Rednerin nicht entfliehen und wird so selbst zum Spielball der Worte.

Thomas Fröhlich

// We are situated in a hall filled with seats, in which an apparent spokesperson is waiting for the room to fill up. Finally the spokesperson steps up to the podium to introduce the actual speaker. We are at a press conference. The person everyone is interested in emerges, starts to speak and immediately her sentences seem strangely familiar, copied and repeated. They are phrases of various confessions and justifications of politicians, who have been fighting back allegations of plagiarism. The confession of one's own fallibility is followed by apologies as well as explanations of one's actions, to end in a reaction. The reaction is a counter strike, the defense of one's own persona and personality, which is free of anything damnable and of anything inexplicable. The whole incident is presented as a general misunderstanding by the speaker, dismissing it as a nasty defamation by the political adversary and other invested circles.

The public confession of one's own fallibility along with the defense mechanisms demonstrate the forced intensification of the self-presentation of today's society, in which a person is no longer free to act but is forced to react. At the same time, this is one of the most concise moments for a public person, where the performance may decide about political survival. As viewers, we follow these events without emotions. We do not know the portrayed person and so her defense remains abstract, without evoking empathy or antipathy or challenging us. At the same time our indifference intensifies the all too well known lingo and strategies of defense of the many Gutenbergs and Schavans of recent history, leaving us feeling detested.

This unpleasant taste is intensified by the quasi documentarian recording of the event. Two cameras follow the survival dance of the speaker, who is portrayed and re-enacted by the artist Julia Novacek herself. While doing so, it is not clear whether the respective camera is acting on its own agenda or is just routinely scanning the events occurring in the room. The insincere, unnatural performance of a press conference thus becomes the amplifier of the underlying falsehood of the presentation and encourages to search for the truth in the spoken words. At the same time, the viewer can't escape the cage of the split screen and the double appearance of the speaker it creates and therefore ends caught up between the words him/herself.

# Running Around

Antwerpen 2015 / Video-Projektor, HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher (12 Min.)

Antwerp 2015 / video projector, HD player, amplifier, 2 speakers (12 min.)



RUNNING AROUND setzt da ein, wo die Sprache aussetzt. Ausdauernd umkreist eine menschliche Figur mittleren Alters unspektakuläre, teils sogar unansehnliche Objekte des urbanen Raums. Ein heruntergekommener Kiosk, ein künstlicher Hügel mit einer Rutsche, eine hexagonale Blumenrabatte, Absperrungen, Mülltonnen in Reihe, eine Tischtennis-Platte und andere Eigenheiten des Alltages werden Umrundung für Umrundung zu Objekten ihrer performativen Zuwendung. Wenn sich die ausgesprochen uninteressante, eher unscheinbare Figur mit Mantel, Schal und eher schiebendem als schwebendem Schritt an die Arbeit macht, ist ein verunsichertes Grinsen bei den Betrachter/innen vorprogrammiert. Diese eigenwillig vehemente Aneignung entblößt die Absurdität so mancher alltäglicher Routine, der wir im gewohnten Beziehungsgeflecht zwischen Objekten und Menschen kaum jemals so viel Aufmerksamkeit schenken würden.

Jede Umrundung und jedes Objekt stellt die Frage nach dem Sinn der Handlung wieder neu. Aber gerade, wenn man sich mit einem herzlichen Lachen entlasten will und endgültig den Mut aufgebracht hat, darüber zu urteilen wie unsinnig dieses Vorgehen ist und wie unnötig das Ganze erscheint, ergibt sich die Figur der Form und geht eine ganz neue Beziehung ein: die Wiederholung wird reine Bewegung. Zum Takt eines Metronoms – und häufiger auch zum anrauschendem Schnaufen der Protagonistin, die wir längst nicht mehr versuchen als etwas Ausdrückliches zu identifizieren – verliert man sich in der Betrachtung feinsten Ungereimtheiten zwischen Objekt und Raum. Mit jeder weiteren Runde landen wir da, wo sich das ICH auf die Suche macht und haltlos wird.

Die stets von Neuem notwendige Aufwendung am Objekt, die Ria Pacqué dem gebauten Raum – in schwierigem Gelände navigierend – zu Fuß zu Teil werden lässt, erinnern an Sisyphus' Mühen mit dem Felsblock am steilen Hang. Wie Sisyphus, der unendlichen Steinblock immer wieder kurz vor dem Erreichen des Gipfel entglitt ist weder für Pacqué noch für die Betrachtenden die Objektumrundung jemals vollständig abzuschließen. Die endlose vertikale Strafe, die Sisyphus in der Unterwelt erteilte, verlebt sich bei RUNNING AROUND zur horizontalen Version dieser mythologischen Erzählung. 134 beinahe genüssliche Umrundungen später und 21 Objekte danach verschwindet die unbeschreibliche Figur in einer Blende ins Schwarze. Zurück bleibt das schale Gefühl physischer Anstrengung und die Frage danach, was die Objekte wohl antreiben mag, während wir uns in der Form vergießen?

Ria Pacqué (\*1954) ist als Autorin dieses formal reduzierten Films keine Unbekannte. Ihre Arbeit auf dem Gebiet der Performance geht bis in die 1980er zurück. Auf dem schmalen und bisweilen konstruierten Grat zwischen Fiktion und Wirklichkeit schließt sie fußläufig ein paar offene Kreise ihrer künstlerischen Auseinandersetzung. Ganz in der Tradition des Surrealismus, so scheint es, lässt sie im umgestülpten Ritual der Weltumrundung Wirklichkeit und Traum nüchtern – aber im Genuss begriffen – ineinander versickern, gar in sich aufgehen.

Konstanze Schütze

// RUNNING AROUND begins where speech ends. A middle-aged female human figure persistently circles unspectacular, even partly unsightly objects of the urban space. A shabby kiosk, an artificial hill with a slide, a hexagonal flower bed, barriers, trash cans in rows, a table-tennis table and other oddities of everyday life become objects of her performative attention, circle after circle. When the exceptionally uninteresting, rather insignificant figure with a coat, scarf and with more of a shuffled than a hovering stride, gets to work, an unsure grin of the viewer is predestined. This unconventional vehement acquisition uncovers the absurdity of one or the other daily routine, which we would hardly ever give much attention to the familiar web of relationships between objects and humans.

In every circling and every object the meaning of the action is questioned anew. But just when one is willing to lighten up with a heartfelt laugh and finally has worked up the courage to judge about how pointless these actions are and how unnecessary all of this seems, the figure gives in to the form and enters a whole new relationship: through repetition it becomes mere movement. To the beat of a metronome and to the increasing slight snuffle of the protagonist, whom we have given up to identify as something particular, one loses oneself in the observation of the most subtle inconsistencies between object and space; with every additional round we land, where the "I" starts its search and becomes unstable again.

The constantly renewed and necessary effort that Ria Pacqué bestows on the object by navigating afoot in challenging terrains, reminds of Sisyphus' difficulty with the rock at the steep hill. Just like the eternal rock slipped away from Sisyphus again and again, neither Pacqué nor the viewers conclude the circling of the objects. The endless vertical punishment, which Sisyphus had to undergo in the underworld, comes to life with relish as a horizontal version of this mythological legend in RUNNING AROUND. 134 circles and 21 objects later, the indescribable figure disappears into a black screen. What remains, is the feeling of physical strain and the question of what may drive these objects while we indulge in form?

Ria Pacqué (\*1954) is no newcomer to formal reduced films like this one. Her work in the field of performance dates back to the 1980s. With this piece, while walking on the narrow and at times construed line between fiction and reality, she closes a few open circuits of her artistic practice. In the tradition of surrealism, it seems, she lets reality and dreams mix together matter-of-factly but not without pleasure in the ritual of circling the world turned inside out.

# Resurface

Köln 2016 / Video-Projektor, HD-Player, Schaumfolie, 66 Polaroids  
Cologne 2016 / video projector, HD player, foam wrap, 66 polaroids



Gedächtnis, Erinnerung, Vergessen – längst interessieren sich nicht mehr nur Neurowissenschaftler/innen und Mediziner/innen für diese schwer greifbaren und immer etwas diffus scheinenden Begriffe. Auch die Kultur-, Sozial- und Geisteswissenschaften beschäftigen sich mittlerweile mit dieser Thematik. Die Gründe, Folgen und Mechanismen des Vergessens, dem vermeintlichen Gegenpol der Erinnerung, rücken seit einigen Jahren mehr und mehr in den Fokus des öffentlichen Interesses.<sup>1</sup> Johanna Reich beschäftigt sich in ihrem Projekt RESURFACE, mit dem Vergessen als Ausgangspunkt eines Wiederentdeckens.

Im Laufe ihrer Recherche in verschiedenen Archiven, wie etwa dem Archiv des Vereins der Berliner Künstlerinnen 1867 e. V. in Berlin oder dem Archive National Museum of Women in the Arts in Washington, stieß sie auf die Arbeiten und Biografien von rund 300 Künstlerinnen des 19. und 20. Jahrhunderts, die im Laufe der Zeit in Vergessenheit geraten sind. Mit der zunehmenden Digitalisierung analoger Fotografien finden auch ihre Porträts und Arbeiten durch eine Verbreitung über das Internet den Weg zurück in die Öffentlichkeit und sind nunmehr einem größeren Publikum zugänglich. Unter ihnen befinden sich beispielsweise die Malerin Florine Stettheimer, die in den 1920er und 1930er Jahren mit ihren an Miniaturmalerei erinnernden Arbeiten in der New Yorker Kunstszene für Aufsehen sorgte, die Australierin Hilda Rex, deren Arbeiten 1911 im Pariser Salon ausgestellt wurden, wie auch die finnisch-schwedische Malerin Helene Schjerfbeck, die bereits mit 17 Jahren ihre Arbeiten an die finnische Kunstgesellschaft verkaufte.<sup>2</sup>

Von über sechzig der gesammelten Künstlerinnenporträts fertigt Johanna Reich Polaroidbilder an und bildet deren Entwicklungsprozess mit der Videokamera ab. Mittelpunkt der Videoinstallation RESURFACE ist die Projektion dieses Filmes auf Schaumfolie. Weiß, beinahe transluzent scheint sie zwischen Boden und Decke zu schweben. Die Konturen der Gesichter zeichnen sich darauf immer deutlicher ab, für einen Moment sind sie ganz präsent und gegenwärtig – dem Vergessen für kurze Zeit entrissen um dann wieder zu verschwinden. Etwas schemenhaft diffuses, wie eine flüchtige Erinnerung, die man noch nicht ganz greifen kann, bleibt jedoch. Die in einer Reihe an der Wand angeordneten Polaroid-Porträts, ergänzt durch je einen kurzen biografischen Text, der Wikipedia entnommen wurde, fungieren als Bildlegende. Der Kampf der Frauen um Anerkennung in der Kunstwelt ist so alt wie der Kunstbetrieb selbst. Nur am Rande oder gar nicht wahrgenommen, verschwanden zahlreiche Kunstwerke samt ihrer Schöpferinnen in der Versenkung des Vergessens. Nur wenige Ausnahmen, wie etwa Paula Modersohn-Becker, bestätigen diese Regel. Seit einiger Zeit ist ein ansteigendes Interesse an jenen oft ignorierten oder vergessenen Positionen zu verzeichnen. So widmet beispielsweise „Das Verborgene Museum“ in Berlin Ausstellungen und Buchprojekte ausschließlich Künstlerinnen, die meist in der Weimarer Republik tätig waren, jedoch nie die künstlerische Anerkennung bekamen, die ihnen zustand.<sup>3</sup> Johanna Reich ermöglicht uns mit ihrer Arbeit einen Blick aus ganz neuer Perspektive auf die für gewöhnlich von Männern dominierte Kunstgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts.

Christina Lindner

// *Memory, remembrance, oblivion – no longer are these hard to grasp and seemingly blurred terms bound to the interest of neurological and medical scientists. In the meantime, the cultural and social sciences as well as the humanities are also dealing with these topics. The reasons, consequences and mechanisms of forgetting, the presumed opposite of memory, have been increasingly focused on in public interest over the last years.<sup>1</sup> In her project RESURFACE, Johanna Reich deals with forgetting as a starting point of rediscovering.*

*During her research in various archives, like the archive of the Association of Berlin Women Artists estd. 1867 in Berlin or the archive of the National Museum of Women in the Arts in Washington, she came across works and biographies of about 300 female artists of the 19th and 20th century, who had been forgotten over time. Due to the increasing digitalization of analog photography, these portraits and works are finding their way back to the public and are now – over the internet – accessible to an even larger audience than before. Among them are, for example, the painter Florine Stettheimer, who in the 1920s and 1930s drew some attention on the New York art scene with her works resembling miniature paintings; the Australian Hilda Rex, whose works were shown in the Paris Salon in 1911; as well as the Finnish-Swedish painter Helene Schjerfbeck, who at an age of only 17 already sold her work to the Finnish Art Society.<sup>2</sup>*

*Johanna Reich took polaroid pictures of over sixty of these collected artist portraits and captured the polaroids' developing process with a video camera. The center of the video installation RESURFACE is the projection of this film on foam foil. White, almost translucent, it seems to be hovering between the floor and ceiling. On it the faces' contours stand out more and more clearly; for one moment they are very present and seem current – snatched away from oblivion for a short time, just to disappear again. Something unreal and diffuse stays on, like a fleeting memory, which one can't quite grip. The polaroid portraits, sorted in a row along a wall and complemented by short biographies taken from Wikipedia, function as captions. The fight of the women for recognition in the art world is as old as the art scene itself. Only noticed marginally or not at all, several works of art vanished into oblivion, along with their creators. Only few exceptions, like Paula Modersohn-Becker, prove this rule. For some time now, an increasing interest for those often ignored or forgotten positions can be noticed. For instance, the "The Hidden Museum" in Berlin, with its exhibitions and publications, devotes itself solely to female artists, who mostly were active during the Weimar Republic but never received the recognition as artists, to which they would have been entitled.<sup>3</sup> With her work, Johanna Reich enables us to review the usually male dominated art history of the 19th and 20th century from a totally new perspective.*

1 | Oliver Dimbath und Peter Wehling: Soziologie des Vergessens: Konturen, Themen und Perspektiven. 2011.

2 | <http://johannareich.com/portfolio/resurface>

3 | <http://www.dasverborgeneuseum.de/ausstellungen/aktuell>

# Captured Motion

Aachen, Berlin, Oldenburg 2016 / multimediale Installation  
Aachen, Berlin, Oldenburg 2016 / multi-media installation



Maibaumtanz, 1920. Oregon State University Special Collections & Archives



Enzyklopädie der Handhabungen. Modul #20.1 flechten – automatisiert. Still

CAPTURED MOTION untersucht Entwicklungen industrieller Automatisierung, die unsere Arbeitswelten zunehmend prägen. Die Installation ist eine Fortsetzung von Anette Roses Langzeitprojekt „Enzyklopädie der Handhabungen“. Seit 2006 filmt die Künstlerin Arbeits- und Produktionsprozesse in Handwerksbetrieben, Fabriken und wissenschaftlichen Laboren. Als erweiterbares, bewegtes Archiv besteht die „Enzyklopädie“ aus Video-Modulen, die jeweils spezifische Fragestellungen hervortreten lassen. Dazu zählt das implizite, in den Körper eingeschriebene Wissen manueller Arbeitsvorgänge ebenso wie die Übersetzung von Handarbeit ins rein Maschinelle. Indem Rose diese Zusammenhänge visuell verdichtet und in Relation zueinander setzt, werden sie überhaupt erst sichtbar. Eine zentrale Rolle spielen dabei filmische Mittel wie Kadrierung und Synchronisierung sowie die raumzeitliche Montage von Videos im Ausstellungsraum.

CAPTURED MOTION fokussiert auf textiles Prozessieren. Die Installation setzt ein komplexes Gefüge von historischen und gegenwärtigen Übersetzungsprozessen zwischen Körper und Maschine in Szene und deckt dabei Zusammenhänge auf, die hinter den vorherrschenden Narrativen der Automatisierung oft verborgen bleiben. So zeigt sich, dass das in Körperbewegungen gespeicherte Erfahrungswissen auch den High-Tech-Maschinen zugrunde liegt, um die Roses Rauminstallation kreist. Der Radialflechter beispielsweise erweist sich als automatisierte Umsetzung einer traditionellen Flechtbewegung, wie sie auch beim Maibaumflechten stattfindet, das sich in der Provence als Zunftanz der Seiler erhalten hat. Die Spulen drehen sich umeinander und um die Achse des Rotors, wie die Tänzer/innen um ihre Partner/innen und um den Baum.

Der Titel CAPTURED MOTION spielt auf die künstlerischen und wissenschaftlichen Verfahren an, mit denen Maschinen- und Körperbewegungen visuell, akustisch und haptisch „eingefangen“ werden. Den Schwerpunkt der Installation bilden Videos, die Anette Rose als Artist-in-Residence am Institut für Textilforschung und im Motion Capture-Labor für Gestenforschung der RWTH Aachen gefilmt hat. Gegenstand der Kamerablicke sind automatisierte Fertigungsprozesse, aus denen der Mensch gänzlich verschwunden zu sein scheint, zugleich aber auch Hände, die Automaten mit Gesten erklären. Unterschiedliche Perspektiven und – durch die motion studies von Frank B. und Lillian Gilbreth inspirierte – Bewegungsnotationen werden dabei kaleidoskopartig zusammengestellt.

Zu sehen sind Roses Aufzeichnungen der Bewegungsabläufe komplexer Maschinen und in der Textilforschung verwendeter High-Speed-Aufnahmen, welche die Operationen dieser Maschinen bis auf mehrere tausend Bilder pro Sekunde ausdehnen und so Abläufe sichtbar machen, die mit dem Auge nicht mehr wahrnehmbar sind. Somit lenkt Rose den Blick auf hochtechnologisierte Forschungsmethoden, die zur Optimierung des Produktionsprozesses eingesetzt werden. Ein großformatiges, auf dem Boden liegendes Bewegungsdiagramm des Radialflechters, das wie eine Aufführungsnotation anmutet, verräumlicht die Verbindungslinien zwischen Körper/Tanz- und Maschinenbewegungen. Wie sich das implizite Wissen der Automatisierung wiederum in den Körper einschreibt und durch diesen zum Ausdruck gebracht werden kann, vermitteln die Motion Capture-Aufnahmen von Ingenieuren, die mit redegleitenden Handbewegungen die maschinellen Abläufe in der Luft nachzeichnen. Die Künstlerin nimmt die Bewegungen der Hände als Lichtspuren von vorne, von der Seite und von oben auf und projiziert sie zurück in den Raum. Die bewegten Linien der Gesten korrelieren mit den Fäden, aus denen sich das Leitmotiv der Installation ergibt: Ein Geflecht von Ausdrucksbewegungen bildet flüchtige Skulpturen, während Maschinen Fäden führen, spannen, legen, wirken, kreuzen und verflechten.

Vanja Sisek

// CAPTURED MOTION examines developments in industrial automation that increasingly impact our working environments. The installation is a continuation of Anette Rose's work-in-progress "Encyclopaedia of Manual Operations". Since 2006, the artist has been filming working and production processes in workshops, factories, and scientific laboratories. As an expandable archive in motion, the "Encyclopaedia" consists of video modules each of which foregrounds a particular theme, such as the implicit, embodied knowledge of manual operations or the translation of manual work into purely automatic processes. By visually condensing and juxtaposing these aspects, Rose makes them visible in the first place. To this end, she uses cinematic techniques such as framing and synchronization, as well as a spatio-temporal montage of videos in the exhibition space.

CAPTURED MOTION focuses on textile processing. The installation stages a complex configuration of historical and contemporary translation processes between body and machine and brings to light connections that often remain hidden behind the dominant narratives of automatization. It shows, for instance, that the experience-based knowledge stored in manual operations and movements also underlies the high-tech machines featured in CAPTURED MOTION. The radial braiding machine thus turns out to be an automated version of traditional maypole braiding, which has survived in Provence as the guild dance of rope makers. Bobbins turn around each other and the axis of the rotor like maypole dancers around their partners and the pole. The title CAPTURED MOTION alludes to the artistic and scientific procedures by means of which mechanical and physical movements can be visually, acoustically and haptically "captured". It includes videos that Rose filmed as an artist-in-residence at the Institute for Textile Technology and a motion capture laboratory for gesture research at the RWTH Aachen. The videos show automated production processes from which humans are apparently completely absent, but also hands describing the machines gesturally. In a kaleidoscopic manner, the installation brings together various perspectives and movement notations inspired by the motion studies of Frank B. and Lillian Gilbreth.

On view are Rose's videos of movement sequences of complex machines and high-speed footage used in textile research, which plays back the operations of these machines at as many as a few thousand frames per second and thus makes visible the processes which the naked eye cannot see. Rose thus highlights high-tech research methods used to optimize production. Furthermore, placed on the floor, a large-scale movement diagram of the radial braiding machine reminiscent of a performance notation spatializes the interconnections between body/dance and machine movements. An implicit knowledge of automatization can in turn re-inscribe itself in and manifest itself through the body, as demonstrated by motion capture footage of engineers whose gestures trace mechanical processes in the air. The artist has filmed the hand movements as light streaks frontally, from the side and from above, and projected them back into space. The lines of the gestures correlate with threads, which form a kind of leitmotif of the installation. A network of expressive movements creates volatile sculptures, while machines run threads, knit, enmesh, cross, weave and intertwine.

Das Projekt wurde vom Exzellenzcluster „Integrative Produktionstechnik für Hochlohnländer“ der RWTH Aachen gefördert. Fertigstellung und Ausstellung des Projektes Captured Motion wurde durch ein Stipendium der Stiftung Niedersachsen am Edith-Russ-Haus für Medienkunst in Oldenburg ermöglicht.

The project was funded by the excellence cluster "Integrative Production Technology for High-Wage Countries" at the RWTH Aachen. The finalization of the project and the exhibition Captured Motion was made possible with the Grant for Media Art of the Foundation of Lower Saxony at the Edith-Russ-Haus for Media Art in Oldenburg.

# Kassel 9.12.

Kassel 2016 / 2 Video-Projektoren, Computer, Verstärker, 2 Lautsprecher (07:51 Mn.)  
 Kassel 2016 / 2 video projectors, computer, amplifier, 2 speakers (07:51 min.)



Am 9.12.1967 um 11:54 Uhr läuft Adolf Winkelmann durch die Kasseler Innenstadt, eine 16mm Kamera auf einem Dreibeinstativ vor die Brust geschnallt, sich selbst filmend. So unspektakulär und banal das Ergebnis, so provozierend – damals – die filmische Geste. Alles was zu sehen ist: Adolf Winkelmann geht die Obere Königsstraße in Kassel bis zum Königsplatz, immer in die Kamera blickend und ohne Worte, dreht sich ein-/zweimal und isst am Ende eine Wurst. Die Provokation: Adolf Winkelmann ist Produzent, Regisseur, Protagonist und einziges Motiv des Films, es gibt (fast) keine Handlung außer der des sich-selbst-Filmens, keine Dramaturgie, keine erzählte Botschaft.

Winkelmann studierte damals an der Werkkunstschule Kassel, gründete mit Kommiliton/innen das Kasseler Filmkollektiv und war studentisch beteiligt am Aufbau einer Foto-Film-Fernsehabeitlung (FFF) für die durch Fusion mit der Kunsthochschule in Gründung begriffene „Hochschule für bildende Kunst Kassel (HfbK)“. Aus der Nachbarschaft zur Kunst und dem Miterleben der Vorbereitungen und Diskussionen um die documenta 4: dem Kampf der Avantgarden von Abstraktem Expressionismus und radical painting, pop art, concept art, Fluxus und politischer Realismus, lässt sich sein Film als ein konsequent konzeptuelles Experiment verstehen. Das gilt für die Grundsatzfrage nach Autorenschaft, für die sperrig starre Kamera (Anti-Hollywood-Kino), für die Banalität der Handlung (Andy Warhol) bis dahin, dass er den O-Ton durch einen auratisch religiösen Chorgesang ersetzt.

Am 9.12.2015 um 11:54 Uhr läuft Arianna Waldner Bingemer durch die Kasseler Innenstadt, ein Selfie-Stick mit Smartphone in der Hand, sich selbst filmend. Fast 50 Jahre später also führt sie den Film noch einmal als Videoperformance auf und konfrontiert sie in ihrer Installation mit dem Original. Als künstlerisch produktive Recherche holt sie den Winkelmann-Film nicht nur wieder ins Gedächtnis sondern gibt ihm auch einen neuen Kontext.

Arianna Waldner Bingemer diskutiert mit ihrer Aktion nicht das „Selfie“, sie benutzt das Smartphone einfach als zurzeit gebräuchlichen Filmapparat und stellt damit – als Frau und Teil der „Selfie-Generation“ dieselben Fragen an das Filmen noch einmal, die damals neu diskutiert wurden: nach der Rolle der Produzentin/des Produzenten, der Regisseurin/des Regisseurs, der Schauspielerin/des Schauspielers und Protagonist/in, nach der Abbildbarkeit des Films gegenüber der Person, dem Ort, der Handlung und der (politischen) Relevanz filmischer Bilder und Erzählungen.

Bernhard Balkenhol

// On December 9, 1967 at 11:54 a.m., Adolf Winkelmann walked through the city center of Kassel; a 16mm camera on a tripod strapped in front of his body, filming himself. However unspectacular and banal the outcome was, the filmic gesture was considered provocative at the time. What was to be seen: Adolf Winkelmann walks along the Obere Königsstraße in Kassel to Königsplatz, him tacitly and continuously looking into the camera, turning around once or twice and at the end him eating a sausage. The provocation: Adolf Winkelmann is the producer, director, protagonist and sole motif of the film; there is (almost) no plot other than him filming himself – no dramaturgy, no narrated message.

At that time, Winkelmann was a student at the Werkkunstschule Kassel and – together with fellow students – he started the Kassel Film Collective. Further, he was part of the building of a photo, film and television department (FFF) for the “Hochschule für bildende Kunst Kassel (HfbK)” (University of fine Arts Kassel), which was being founded through the fusion with the art academy. Taking into consideration his vicinity to art and witnessing of the preparations and discussions around the documenta 4 – the fight of the avant-gardes of abstract expressionism and radical painting, pop art, concept art, Fluxus and political realism – his film can be seen as a consequent conceptual experience. This accounts for the fundamental question of authorship, the bulky rigid camera (anti-Hollywood-Cinema), for the banality of the plot (Andy Warhol) and up to replacing the original sound with auratic religious choir chants.

On December 9, 2015, at 11:54 a.m. Arianna Waldner Bingemer walked through the city center of Kassel with a selfie stick and a smart phone in her hand, filming herself. Almost 50 years later, she presents the film as a video performance and confronts it with the original. As an artistically productive research she not only brings back the memory of the film but also provides it with a new context.

With her initiative Arianna Waldner Bingemer does not merely discuss the “selfie”, she simply uses the smart phone as the contemporary and common video camera it is and therefore reposes the questions of filming – as a woman and as part of the “Selfie-Generation” – which were then discussed for the first time: the question of the role of the producer, the director, the actor/actress, the protagonist, the representation of the film in respect to the person, the place, the story line and the (political) relevance of moving pictures and stories.

# Sceneries Escenarios

Lima, Amsterdam 2014 / 3 Video-Projektoren, 3 HD-Player, 3 Verstärker, 6 Lautsprecher, 3 Leinwände (15 Min.)

Lima, Amsterdam 2014 / 3 video projectors, 3 HD players, 3 amplifiers, 6 speakers, 3 screens (15 min.)



SCENERIES untersucht die Bedingungen einer möglichen Darstellung der Stadt und ihren sozialen und emotionalen Gegebenheiten. Drei synchron zueinander ablaufende Videos, die jeweils zwei Situationen an einem Ort gegenüberstellen. Durch die Kreisbewegung der Kamera werden wir als Zeugen ins Zentrum verödeteter Landschaften gestellt. Was gezeigt wird erscheint als Trümmerfeld, zum Verschwinden verurteilt: namenlose Tiere, Spuren abwesender Körper, Bruchstücke zerstörter Gemäuer, Nebel, Asche. Die Kamera betrachtet die Orte, als ob es möglich wäre in der Zeit zu graben und diese überlebenden Formen, diese Fragmente der Realität zum Sprechen zu bringen. Wenn sie sprechen könnten, was würden Sie sagen? Welche Worte würden diese Bilder begleiten?

Die Szenen sind gefährdet. Sie werden aus der Ferne und doch sehr präzise aufgenommen. Die Stille der Landschaften unterbricht die Spuren der sich ursprünglich bewegenden Körper. In diesen Aufnahmen kommen keine Gesichter oder Menschen vor. Keine Zivilisation, sondern Trümmerfelder. Es gibt keine Menschheit, sondern lediglich die leere Szenographie ihres gemeinsamen Raums. Die Kamera erfasst langsam alles, ohne etwas auszuschließen: immer wieder kreist sie begierig über ihre eigenen Schritte, auf der Suche nach dem was möglicherweise fehlt. Sie weiß, dass etwas fehlt. Also kommt sie zurück, als ob sie mit einem dritten oder vierten Blick eine verborgene Gemeinschaft finden könnte. Aber niemand erscheint in diesen Szenen, sie bleiben abwartende Bilder.

Die Szenerien sind Fragmente individueller Erinnerung, die zugleich zum kollektiven Gedächtnis gehören. Sie verweisen auf die jüngste Geschichte Perus, ebenso könnten sie aber stellvertretend für andere Post-Konflikt-Geschichten stehen. Sie wurden aus den diffusen Erinnerungen der Künstlerin ausgewählt, als unbewusste Nachbilder hervorgerufen. Jede Szene zeigt die Spannung zwischen zwei Elementen: dem weiten Meeresblick sind die bröckelnden Überreste eines ehemaligen Gefängnisses auf einer Insel gegenübergestellt, einem brennenden Auto eine qualmende Müllkippe in einer Schlucht und einem erratisch wandelnden Tier ein kleiner Friedhof. Die Szenen bestehen primär aus Zeit. Sie führen weder eine Erzählung noch eine Handlung auf. Ihre Präsenz scheint jedoch auf die Gefahr zu reagieren, dass jene unscharfen Bilder unwiederbringlich verschwinden. Jede Szenerie ergibt sich aus der Ablehnung dessen, was zu verschwinden scheint, ist der letzte Anspruch zu existieren.

Es ist etwas geschehen. In der Landschaft bleiben deutliche Spuren davon, was passiert und schon vergangen ist. Obwohl diese sich wiederholen, ist uns ihr genauer vorgeschichtlicher Zeitpunkt unzugänglich. In einem solchem Grad der Hilflosigkeit eingebettet, tauchen einige Familiengeschichten auf, scheint es dann möglich zu sein, diese Szenen als Teil einer gemeinsamen Tragödie wahrzunehmen. Selbst der Weitwinkel der Aufnahme schafft es nicht, uns ihre obszöne Nähe zu nehmen. Über wen berichten diese Szenarien? Zu wem gehören sie?

Aus dem Spanischen von Miguel A. López

// SCENERIES looks into the conditions of potential presentations of cities and their social and emotional realities. Three videos running synchronously, showing two situations at one site. Through the circular movement of the camera we are set into the center of desolate landscapes as witnesses. What is shown appears as fields of debris, doomed to vanish: nameless animals, traces of absent bodies, pieces of destroyed walls, fog, ashes. The camera looks at these places as if it were possible to dig into time and to bring these survived forms, these fragments of reality to speak. If they could, what would they say? Which words would accompany these images? The sites are endangered. They are recorded from afar but nonetheless precisely. The silence of the landscapes disrupts the traces of the initially moving bodies. In these recordings there are no faces or people. No civilization, only fields of debris. There is no mankind, just the empty scenography of its common space. The camera captures everything without leaving anything out: Again and again it circles eagerly over its own steps, on the lookout for something that could be missing. Therefore the camera returns, as if it were able to find a hidden society after the third or fourth glance. But nobody appears in these scenes. They remain waiting images.

The scenes are fragments of individual memory, that are equally part of the collective remembrance. They refer to the most recent history of Peru but could also represent other post conflict stories. They were selected from diffuse memories of the artist, evoked as unconscious afterimages. Each scene shows the tension between two elements: The broad view of the ocean is contrasted with the crumbling remains of a former prison located on an island; a burning car with a smoky waste dump in a canyon; an erratically strolling animal with small graveyard. These scenes primarily consist of time. They neither perform a narration nor a plot. Their presence, though, seems to react to the danger, that the out of focus images will disappear irretrievably. Each scene results from the rejection of what seems to be vanishing. It's the last claim to exist.

Something has happened. Significant traces of what is happening and what is already past remain in the landscape. Even though they keep on repeating themselves, their exact prehistoric date is not accessible. Embedded into such a degree of helplessness, some family histories appear. It then seems possible to perceive these scenes as part of a common tragedy. Even the wide angle of the recording can't take away its obscene proximity. Whom are these scenes referring to? To whom do they belong?

# Fly high or I fly above you

Berlin, Schöppingen 2016 / Video-Projektor, HD-Player, Verstärker, 2 Lautsprecher (07:08 Min.)  
 Berlin, Schöppingen 2016 / video projector, HD player, amplifier, 2 speakers (07:08 min.)



Der Blick von oben, der lange Zeit dem göttlichen Blick vorbehalten war, scheint auch heute noch der überlegene Blick zu sein. Im „flying high“-Modus lässt sich ausspähen, erkunden, Überblick verschaffen und der Schwerkraft entkommen.

Drohnen – jene kleinen „gläsernen Bienen“, die in Ernst Jüngers gleichnamigem Zukunftsroman als zerstörerische, sadistische Erfindung auftreten, werden heute in militärisch-politischen, wissenschaftlichen, journalistischen und künstlerischen Kontexten eingesetzt. Nicht nur als Instrumente der Überwachung haben sie jenen überlegenen Blick, der dem menschlichen Körper oft verwehrt bleibt.

Wissenschaftler/innen prophezeien sogar, dass die Drohnen der nächsten Generation viel mehr, vielleicht auch „allsehend“ sein werden. Niemand werde sich vor ihrem Auge schützen können. Die Drohne leite eine neue „post-panoptische“, flüchtige Form der Überwachung ein, schreibt der Soziologe Zygmunt Bauman. In Gefahr seien ethische Maßstäbe: Die Überwachung über große Distanzen hinweg fördere unmoralisches Handeln.

Was Bauman als totale Katastrophe vorzeichnet, entwickelt Paul Wiersbinski audiovisuell in FLY HIGH OR I FLY ABOVE YOU als komplexes Szenario. Seine humanoiden Drohnen scheinen bereits ein elaboriertes Selbst zu haben. Sie treten als soziale und intelligente Wesen auf, bei denen Kategorien in menschlicher Weise zu greifen scheinen. Sie weinen, sie bereuen, sie machen sich hübsch.

FLY HIGH OR I FLY ABOVE YOU beginnt mit einer Narration, die von B, einer miniaturisierten Transportdrohne, vorgetragen wird. Erzählt wird von Kate, die sich an einer Kampfdrohne, dem Mörder ihrer Familie, rächen will. Doch als sich diese reumütig zeigt und „metallene Tränen“ vergießt, erinnert sich Kate an die Herkunft des „Apparatus“ und verschont ihn.

Merkwürdig deplaziert wirkt die von melancholischen Klängen begleitete, dramatische Erzählung, die B bei sommerlichem Wetter inmitten eines Parks an uns richtet und dabei eine flatternde Skulptur durch die Lüfte fliegen lässt. Ebenso sonderbar, dass nach dem Auftauchen von A, einer weiblichen Drohne, ein beinahe intimer Smalltalk samt Komplimenten folgt.

Drei Screens zeigen bruchstückhafte Videoaufnahmen beider Drohnen und erzeugen dabei einen dreidimensionalen Raum, in dem die Avatare von A und B schwebend erscheinen und verschwinden. Der Raum mutet an wie die Materialisierung jenes mythisch aufgeladenen, virtuellen Ortes, den die digitale Protagonistin des Spielfilms „Her“ (Spike Jonze, 2013) so unbegreiflich für den Menschen findet: „It would be hard to explain, but if you ever get there, come find me.“

Letztlich jedoch mündet die Begegnung der beiden libellenähnlichen Wesen in politisch-ethischen Fragen und einer Diagnose ihrer Gegenwart. A und B beobachten und formulieren die paradoxen Zusammenhänge zwischen „zwei halb-realen Welten“, zwischen Materiellem und Immateriellem, Ökonomie und Ökologie, Sichtbarem und Verborgenen. Durch Imitation menschlicher Handlungen erweisen sich die „Apparate“ als empfindsam, emphatisch, politisch und machen Hoffnung auf neue Gleichgewichte, in denen sie als neue Regulative wirken.

Vivien Grabowski

// The view from above, which in the past was reserved for the divine gaze only, still seems to be considered the superior view today. The „high flying“ mode can be used to spy, explore, gain an overview and to escape from gravity.

Drones, those little „glass bees“, which appear as a destructive and sadistic invention in Ernst Jünger's futuristic novel of the same name, are used today in a military-political, scientific, journalistic and artistic context. Not merely as instruments of surveillance, their view is superior to the limitations of the human body.

Scientists even predict that drones of the next generation will be able to see far more; they might even be „all-seeing“. The drone introduces a new „post-panoptic“, transitory form of surveillance, writes the sociologist Zygmunt Bauman. Ethical standards seem to be at risk: Surveillance over great distances provokes immoral behavior.

What Bauman predicts as a total catastrophe, Paul Wiersbinski develops as a complex audio-visual scenario in FLY HIGH OR I FLY ABOVE YOU. His humanoid drones seem to already have evolved an elaborated sense of self. They appear as social and intelligent creatures, which seem to fit into human categories. They cry, they regret, they dress up.

FLY HIGH OR I FLY ABOVE YOU begins with a narration, which is presented by B – a miniature transport drone. The story told is of Kate, who wants to take revenge on a combat drone and murderer of her family. But as the combat drone shows its regret and cries „metal tears“, Kate is reminded of the origin of the „apparatus“ and abstains from her planned revenge.

It is a strangely dramatic narration, which B presents to us in the middle of a park, accompanied by melancholy sounds and simultaneously flying a fluttering sculpture through the air. It seems equally odd that after the appearance of A, a female drone, an almost intimate small talk along with compliments develops.

Three screens show fragmental video recordings of both drones and thereby create a three dimensional room, in which the avatars of A and B appear floating and disappear. The room seems like the materialization of the mystically charged virtual space, which the digital protagonist of the film „Her“ (Spike Jonze, 2013) finds so inconceivable for humans: „It would be hard to explain, but if you ever get there, come find me.“ Ultimately, the movement of both dragonfly-like creatures leads to political-ethical questions and a diagnosis of their present time. A and B observe and express the paradox correlations between „two half real worlds“, between the material and immaterial, economy and ecology, the visible and the invisible. Through imitation of human actions these „devices“ prove to be sensitive, emphatic, political and feed the hope for a new equilibrium, in which they function as the new regulatories.