

!MEDIENGRUPPE BITNIK UND SVEN KÖNIG CH/D

OPERA CALLING

Installation, 2007

Installation, 2007

Sie nennen es Realität → PHOENIX Halle Dortmund → 2007

Der Ausgangspunkt für *Opera Calling* ist ein aktivistischer Hack vor speziellem Zürcher Hintergrund. Über eine Wanze dringen die Aktivisten in das Zürcher Opernhaus ein, das aus ihrer Sicht durch Programm und Preisgestaltung für die Ausschlussmechanismen der bourgeoisen Zürcher Gesellschaft steht. Diese Wanze überträgt per Funk die Aufführungen beispielsweise von Rossinis *Der Barbier von Sevilla*, Mozarts *Die Zauberflöte*, Richard Strauss' *Rosenkavalier* usw. Sobald eine Aufführung läuft, wählt ein Computer zufällig Telefonnummern von Zürcher Haushalten an und überträgt die jeweilige Aufführung per Telefon direkt zu den Angerufenen. In der Installation in Dortmund wird die Situation dokumentarisch nachvollziehbar, man hört also Mitschnitte der Anrufe in Zürich, das Abnehmen des Telefonhörers, Reaktionen auf die automatische Ansage, die die Opern-Übertragung einleitet, Teile der Oper und letztlich das Klicken beim Auflegen.

Die Vorgehensweise von !Mediengruppe Bitnik und Sven König kann man als Medienhack bezeichnen, eine Aktion, die möglichst kontroverse Reaktionen in der Öffentlichkeit erzielt, und eine sich gegenseitig hochschaukelnde Medienreaktion provoziert. Während aus den Computerhackern von heute klassischerweise die Systemadministratoren von morgen werden, kann man für die !Mediengruppe Bitnik hoffen, dass aus den Kultur-Hackern keine Kultur-Administratoren werden.

Francis Hunger

The starting-point for *Opera Calling* is an activist hack against a special background in Zurich. Using a bug, activists penetrate into the Zurich Opera House which, in their view, with its program and prices, stands for mechanisms of exclusion practised by the Zurich bourgeoisie. This bug transmits by radio the performances, for instance, of Rossini's *Barber of Seville*, Mozart's *Magic Flute*, Richard Strauss' *The Rose Cavalier*, etc. As soon as a performance is running, a computer rings up at random the telephone numbers of Zurich households and transmits the performance by telephone directly to the person answering the phone. In the installation in Dortmund, the situation can be followed in a documentary way: the viewer hears the recordings of the telephone calls in Zurich, the lifting of the telephone receiver, reactions to the automatic announcement introducing the opera transmission, parts of the opera and finally the click when the person hangs up.

The procedure of !Media Group Bitnik and Sven König can be called a media hack, an action which aims at provoking controversy in the public domain and also a steadily intensifying, worked-up reaction in the media. Whereas the computer hackers of today classically become the system administrators of tomorrow, we can hope that for the !Media Group Bitnik, the culture hackers will not become the cultural administrators of tomorrow.

Francis Hunger



0100101110101101.ORG A/IT

NIKESQUARE / NIKEPLATZ

Videodokumentation, 6 Min., 2003

Video documentation, 6 min., 2003

Glanz und Globalisierung: Fussball, Medien und Kunst → PHOENIX Halle Dortmund → 2006

Nikeplatz adressiert die zunehmende Überlagerung urbaner Architektur mit der Werbeästhetik kapitalistischer Warenproduktion, die immer aggressiver nach noch unbespielten Räumen sucht, um ihre Kauf-Mich!-Botschaften zu verbreiten. Während Werbestrategen für gewöhnlich in künstlerischen Strategien der Aufmerksamkeitsproduktion wildern, drehte die italienische Künstlergruppe 0100101110101101.org 2003 den Spieß um: Ihr Kunstprojekt behauptete die Umbenennung des in Wien zentral gelegenen Karlsplatzes in *Nikeplatz*, inklusive einer monumentalen Skulptur in Form des Nike-Swoosh. Nachdem Nike gegen die Künstlergruppe wegen Urheberrechtsverletzung klagte und sich die Wiener Bürger bei der Stadt über die angebliche Umbenennung beschwerten, war klar, wer der lachende Dritte war: Die größte mediale Aufmerksamkeit erhielt 0100101110101101.org selbst – auf Kosten von Nike. Die Arbeit gewinnt in Dortmund angesichts des nach Signal-Iduna benannten Fußballstadions ihre ganz eigene Brisanz.

Eva und Franco Mattes – international bekannt als 0100101110101101.org – nutzen für ihre Projekte die künstlerischen Strategien der Kommunikationsguerilla, beziehungsweise des Medienhacks, bei dem es darum geht mit vergleichsweise geringem Aufwand eine möglichst breite Medienreaktion zu provozieren. Francis Hunger

Nikeplatz addresses the increasing superimposition of urban architecture with the advertising aesthetic of capitalist commodity production, which becomes increasingly aggressive in its search for unoccupied spaces to spread its "Buy Me!" messages. While advertising strategies usually stripmine artistic strategies for producing attention, the Italian artist group 0100101110101101.org has reversed this equation: its art project claimed that Vienna's central Karlsplatz was going to be renamed to *Nikeplatz*, and that it would build a monumental sculpture in the form of the Nike-Swoosh trademark. After the Nike group sued the artists for copyright infringement and the citizens of Vienna complained to the city government about the supposed changing of the name, it became clear who was about to have the last laugh: in the end, it was 0100101110101101.org who received the greatest medial attention, at Nike's costs. In Dortmund, this piece becomes especially salient in light of the city's football stadium, which was named after Signal-Iduna in December 2005, and will carry this name until 2011.

Eva and Franco Mattes – internationally known as 0100101110101101.org – use non-conventional communication tactics – similar to the strategies of the communication guerilla, or of media hacks, to obtain the largest visibility with minimal effort. Francis Hunger



RENAUD AUGUSTE-DORMEUIL F

CODE INTERNATIONAL SOL / AIR NO. 14

mobiles Blumenbeet, ca. 500 rote und gelbe Kunstblumen, Holzplatten, Kunstrasen, Rollen, 1999/2005

Mobile flower bed, ca. 500 red and yellow artificial flowers, wood, plastic lawn, wheels, 1999/2005

GPS

Wandmalerei, 2001/2005

Wall painting, 2001/2005

Verstreute Momente der Konzentration → PHOENIX Halle Dortmund → 2005

Renaud Auguste-Dormeuil (F, *1968) widmet sich Überwachungssystemen, die im urbanen öffentlichen Raum heute allgegenwärtig sind. Ziel ist es, auf die ubiquitäre Präsenz dieser Systeme hinzuweisen und potentielle Schutzmaßnahmen gegen das Dispositiv der Kontrolle zu entwickeln. *GPS* (2001) befasst sich mit der Ambivalenz von Lokalisierung und Kontrolle im Zeitalter der Satellitennavigation. Die zunächst rein dekorativ erscheinende, in den Farben gelb, pink und grün gehaltene minimalistische Wandmalerei erweist sich auf den zweiten Blick als eine Visualisierung der Funktionsweise des Global Positioning System (GPS). GPS erlaubt weltweit eine auf 30 Meter genaue Ortung von Personen oder Objekten, die mit einem entsprechenden Empfänger ausgestattet sind.

Code International Sol / Air No. 14 (1999), realisiert als großes Blumenbeet, kommuniziert eine geheime Botschaft („Brauchen Waffen und Munition“) an vorbei fliegende Helikopter und Flugzeuge. Es handelt sich um ein Element des internationalen Codes zur Boden-Luft Kommunikation. Dieser dient der Kommunikation zwischen Flugzeugen und auf dem Boden befindlichen Truppenteilen oder Zivilisten. Die Arbeit verweist auf die zunehmende Bedeutung vertikaler Vektoren in urbanen Netzen.

Inke Arns

Renaud Auguste-Dormeuil (F, *1968) addresses the issue of the surveillance systems that are omnipresent in modern urban public spaces. His goal is to show how ubiquitous these systems are and to develop potential measures to safeguard against the mechanisms of control.

GPS (2001) deals with the ambivalence of localization and control in the age of satellite navigation. What at first glance appears to be a purely decorative minimalist mural in yellow, pink and green, proves to be a visualization of the Global Positioning System's mode of operation. GPS makes it possible to locate people or objects equipped with an appropriate receiver with an accuracy of 30 meters.

Code International Sol / Air No. 14 (1999), realized in the form of a large flowerbed, communicates a hidden message (“Need Weapons and Ammunition”) to helicopters and aircraft flying by. It consists of an element of the international code for surface-to-air communication. This code facilitates communication between aircraft and troops or civilians on the ground. The work refers to the increasing importance of vertical vectors in urban networks.

Inke Arns



URSULA BIEMANN CH

BLACK SEA FILES

Video, 43 Min., 2005

Video, 43 min., 2005

Glanz und Globalisierung: Fussball, Medien und Kunst → PHOENIX Halle Dortmund → 2006



Das Video *Black Sea Files* geht auf zwei verschiedenen Ebenen den Folgen der Globalisierung mit den Mitteln der Feldforschung, der journalistischen Recherche nach. Auf der ersten Ebene folgt die Künstlerin der neu gebauten kaspischen Erdölpipeline von Baku (Aserbaidschan) über Tbilisi (Georgien) nach Ceyhan (Türkei) am Mittelmeer, die unter Umgehung von – aus Investorensicht – unsicheren Regionen geplant wurde. Sie spricht mit den Prostituierten, die mit den Bauarbeiterkolonnen mitziehen, mit denen, die ihr Land nicht wie die Nachbarn an den Bauherren verkaufen konnten, und mit den Ölarbeitern, die die Ölpumpen am Laufen halten.

Biemann lenkt den Blick auf die kleinen, persönlichen Geschichten, um über die Effekte der Globalisierung zu sprechen. Sie fragt nach den geographischen und sozialen Veränderungen, die durch Kapital-Investitionen entstehen, wobei sie es bewusst umgeht, eine lineare Erzählung zu konstruieren. Der Vielschichtigkeit der Veränderungsprozesse nähert sie sich durch das Einziehen einer zweiten Ebene an, in der sie ihre eigene investigative Forschungstätigkeit als Künstlerin reflektiert und hinterfragt. „Wie widersteht man dem ultimativen Bild, das das ganze Drama schlagartig festhält?“

Francis Hunger

The video *Black Sea Files* explores the consequences of globalization through the means of field work and journalistic research on two different levels. On the first level, the artist follows the newly constructed Caspian oil pipeline from Baku (Azerbaijan) via Tbilisi (Georgia) to Ceyhan (Turkey) at the Mediterranean. This new pipeline was planned to circumvent regions that were deemed unsafe by its investors.

She talks to the prostitutes who travel with the construction workers' camps, with those who were unable to sell their land to the pipeline's owners, and with the oil workers who keep the oil pumps running. In doing so, Biemann draws attention to the small, personal stories in order to talk about globalization. She questions the geographical and social changes that capital investments engender, consciously avoiding the construction of any linear narrative throughout. She also approaches the many layers of these processes of change by introducing a second level, in which she reflects upon her own investigative activity as an artist, calling it into question.

“How does one resist creating an ultimate image to capture the entire drama in one blow?”

Francis Hunger

MARTIN BRAND D

MATCH

3-kanalige Videoinstallation, 4 Min., 2005

3-channel video installation, 4 min., 2005

Glanz und Globalisierung: Fussball, Medien und Kunst → PHOENIX Halle Dortmund → 2006

Im Rahmen von Internetrecherchen ist der Bochumer Videokünstler Martin Brand auf drei Videoaufnahmen gestoßen, die aus verschiedenen Perspektiven das gleiche Geschehen dokumentieren: Ein verabredete „Schlacht“ zwischen Hooliangruppen auf freiem Feld in den 1980ern. Die mehrfach kopierten Videoaufnahmen, die schon jahrelang einzeln in der Szene kursierten, wurden anhand der Tonspur durch den Künstler miteinander synchronisiert. Dass diese „Schlacht“ durch mehrere Akteure semi-professionell dokumentiert wurde, verweist laut Brand auf „die hohe Bedeutung des Wunsches nach der ultimativen – durch den Einsatz von Medien ermöglichten – Bestätigung der eigenen Existenz.“

Durch die vielfachen Kopiervorgänge und die zusätzliche Videokomprimierung für das Internet sinkt die Qualität der Aufnahmen derart, dass Details verschwimmen und analoge und digitale Artefakte die Bildstruktur bestimmen. Die Videos führen ein unerwartetes ästhetisches Eigenleben, wobei Aggression und rohe Gewalt umso mehr über die Audioebene erfahrbar werden.

Francis Hunger

In the course of searching the Internet, the Bochum-based video artist Martin Brand has come across three video clips that document the same course of events from different perspectives. They provide insight into an arranged “battle” between rival groups of football hooligans on an open field in the 1980s. Copied again and again, these video recordings have been circulating in the football hooligan scene for years.

The artist has synchronized these tapes, using their soundtracks. According to Brand, the fact that this “battle” was documented by several actors on a semi-professional level shows “the high significance of the wish for the ultimate confirmation of one’s own existence, made possible through the use of media.”

Due to multiple copying and additional compression for the web, the quality of these recordings has declined to the point at which their details have become blurred, with both analog and digital artifacts defining the image-structure. The videos lead an unexpected aesthetic life of their own, highlighting the aggression and raw violence that can be experienced through their audio-track.

Francis Hunger



JENS BRAND D

STILLE – LANDSCHAFT

Video- und Klanginstallation, Video 3 min; Neuproduktion in Zusammenarbeit mit dem Hartware MedienKunstVerein und dem MSWKS NRW, 2002

Video and sound installation, video 3 min.; New production in cooperation with Hartware MedienKunstVerein and MSWKS NRW, 2002

nicht weit von der wirklichkeit entfernt → MuK/Güntherstraße → 2002 → Say Hello to Peace and Tranquility → Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Center, Kopenhagen → 2002

In der Installation *Stille – Landschaft* geht es, wie der Titel bereits verrät, um Stille. Einzelnen betreten die BesucherInnen eine resonanzarme Kabine. Darin erwartet sie das Video eines 360° Schwenks über eine öde Wüstenlandschaft in Botswana. Es handelt sich um einen der wenigen Orte weltweit, an dem zu einer bestimmten Zeit des Jahres nahezu absolute Stille herrscht: Kein Mensch, kein Tier, nicht einmal der Wind ist zu hören. Aus den Lautsprechern der Installation hört man den authentischen Ton der Aufnahme – also im Prinzip „Nichts“. Zum Ende des Panoramawenks erscheint das Mikrophon im Bild, als erster Hinweis, dass es sich nicht um einen „Stummfilm“ handelt. Doch erst wenn der Abspann des Filmes erscheint, ist der Unterschied zwischen dem Ton der „Stille“ im Film und die Abwesenheit von Ton im Nachspann nachzuvollziehen. Erst in der Erinnerung an das zuvor erlebte, wird deutlich, was man fast verpasst hätte. Brand fokussiert unsere Aufmerksamkeit auf das Gegenwärtige, aber kaum Gegenständliche.

Iris Dressler

The installation *Stille – Landschaft* deals with silence, as the title (*Silence – Landscape*) implies. The visitors separately enter a low-resonance cabin. Inside they are presented with the video footage of a 360-degree pan over a barren desert landscape in Botswana: one of the few places in the world where at a certain time of year there is almost absolute silence: No human beings are to be heard, no animals – not even the wind. The installation’s loudspeakers play the originally recorded sound – in principle, “nothing”. At the end of the pan shot the microphone comes into view: the first hint that we are not viewing a “silent film”. However, only when the credits appear do we begin to appreciate the difference between the sound of “silence” in the film and that of the absence of sound while the credits roll. As we recall what we “heard” prior to the credits, it dawns on us what we almost missed. Brand focuses our attention on that which is immediate yet scarcely tangible.

Iris Dressler



MINERVA CUEVAS / MEJOR VIDA CORPORATION

DEL MONTTE INTERNATIONAL MEDIA CAMPAIGN

Logo, 2002/2003, www.irational.org/mvc; präsentiert als Wandbild

Logo, 2002/2003/2006, «www.irational.org/mvc; presented as wall painting

The Wonderful World of Irational.org: Tools, Techniques and Events 1996–2006 →
PHOENIX Halle Dortmund → 2006

Minerva Cuevas' Arbeit *Del Montte International Media Campaign* bedient sich der Techniken der Kommunikationsguerilla, die u.a. bekannte Wort-Bild-Marken verfremdet und mit subversiven Inhalten infiziert. Cuevas hat sich des Logos von Fresh Del Monte Produce Inc. angenommen.

Durch das Hinzufügen des Buchstabens „t“ erinnert sie an den Diktator Rios Montt, während dessen Gewaltherrschaft von 1982 bis 1983 in Guatemala 75.000 Menschen „verschwanden“ und fast 20.000 Menschen ermordet wurden. Es gelingt ihr, durch diese „Identitätskorrektur“ die Aufmerksamkeit auf die gute Zusammenarbeit von Fresh Del Monte Produce Inc. mit den diversen aufeinander folgenden Diktatoren in Guatemala zu lenken. Diese minimale visuelle Verschiebung erzeugt eine generelle Aufmerksamkeit, um weitere Inhalte zu vermitteln, die sich kritisch mit dem Lebensmittel-Konzern auseinandersetzen. So sieht sie Del Monte als einen der Hauptbeteiligten in der Landenteignung indigener Völker in Guatemala, der Unterdrückung von Gewerkschaften und der Ausbeutung von Saisonkräften in der Landwirtschaft.

Francis Hunger

Minerva Cuevas' mural *Del Montte International Media Campaign* deploys guerrilla communication tactics such as manipulating well-known text-and-image logos and infesting them with subversive content. In this instance she turns her attention to the familiar corporate label of Fresh Del Monte Produce Inc.

The addition of the letter “t” recalls to mind the dictator Rios Montt, during whose violent regime (1982–1983) in Guatemala 75,000 people ‘vanished’ and almost 20,000 were murdered. With this ‘identity correction’ Cuevas also draws our attention to the smooth cooperation between Fresh Del Monte Produce Inc. and various subsequent Guatemalan dictators. The focus produced by this slight visual alteration references further critical aspects of the role of a company she sees as a foremost actor in the expropriation of indigenous peoples in Guatemala, for example, in the repression of trade unions, and in the exploitation of seasonal labourers in the agricultural sector.

Francis Hunger



JEREMY DELLER GB

THE BATTLE OF ORGREAVE

Reenactment, co-produziert von Artangel und Channel 4, 2001; Film (Regie: Mike Figgis) auf DVD, Englisch mit deutschen Untertiteln, 61 Min., 2002

Re-enactment, co-commissioned by Artangel and Channel 4, 2001; Film (directed by Mike Figgis) on DVD, English with German subtitles, 61 min., 2002

History Will Repeat Itself → PHOENIX Halle Dortmund → KW Berlin → Ujazdowski Castle, Warschau → 2007/2008

In Jeremy Dellers Projekt *The Battle of Orgreave*, das sich mit dem Konflikt zwischen der Thatcher-Regierung und der National Union of Mineworkers (der englischen Gewerkschaft der Bergarbeiter) 1984/1985 beschäftigt, wird Dellers Interesse an gesellschaftlichen, sozialen und vor allem politischen Zusammenhängen deutlich.

Der von der drohenden Zechenschließung ausgelöste Bergarbeiterstreik 1984/1985 war die härteste Auseinandersetzung zwischen der britischen Regierung und den Gewerkschaften seit 1926.

In einer dreijährigen Spurensuche hat Jeremy Deller in Zusammenarbeit mit den Beteiligten Zeitgeschichte wieder aufleben lassen: Er ließ diese „Schlacht“ mit Unterstützung so genannter „Reenactment“-Gruppen und unter Einbindung der damals beteiligten Bergarbeiter und Polizisten am 17. Juni 2001 nachspielen. Organisiert wurde das Projekt von Howard Giles, einem Experten für historisches Reenactment und ehemaligen Leiter des English Heritage Veranstaltungsprogramms.

Da über den 1984er Bergarbeiterstreik in den Medien sehr regierungstreu berichtet und die Arbeiter und Gewerkschaften als „der innere Feind“ (Margaret Thatcher) dargestellt wurden, beruft sich Deller nicht auf die damalige Medienberichterstattung, sondern macht die persönlichen Erinnerungen der ehemaligen Protagonisten – Bergarbeiter wie Polizisten – zur Grundlage des Reenactment. Insofern, als das von den Medien erzeugte (falsche) Bild korrigiert wird, hat *The Battle of Orgreave* eine dezidiert emanzipatorische Funktion.

Renate Wagner

Jeremy Deller's project *The Battle of Orgreave*, which is about the conflict between the Thatcher government and the British National Union of Mineworkers in 1984–1985, illustrates Deller's interest in social and especially political relationships. The miners' strike 1984–1985, which was triggered by the threat of pit closures, was the hardest dispute between the British government and the miners' trade union since 1926.

In a search for traces of this event that lasted three years, Jeremy Deller revived history in cooperation with former protesters: aided by so-called “re-enactment” groups, miners, and policemen who participated in the historic event, he recreated this “battle” on the 17th of June 2001. The project was organised by Howard Giles, an expert for historical re-enactments and former head of the English Heritage event programme.

Because the reports in the media about the 1984 strike were strongly influenced by the government, and the workers and trade unions were described as “the enemy within” (Margaret Thatcher), Deller did not use contemporary media reports for his project. Instead, he used the memories of the protagonists – miners and policemen alike – as the basis of the re-enactment. Thus the (distorted) image projected by the media is corrected, and *The Battle of Orgreave* has a strong emancipating function.

Renate Wagner

