

W I E R Z E H N

GET RID OF
YOURSELF

1 Editorial

2 Ausstellung: GET RID OF YOURSELF

1

Editorial

GET RID OF YOURSELF

LEIPZIG HAT EINEN NEUEN ORT FÜR KUNST! AKTIVISTISCHE KÜNSTLERKOOPERATIVEN, FIKTIVE KÜNSTLERUNTERNEHMEN, SELBSTORGANISIERTE LESEPLATTFORMEN UND NETZWERKENDE KONZEPTKÜNSTLER(INNEN) AUS DEN USA IN DER HALLE 14!

Krieg ohne Ende, Überwachung ohne Ende, Gefängnisse ohne Ende. Obdachlosigkeit, Grundstücksspekulation, Homeland Security, (Anti-)Globalisierung. Was tun? Und vor allem wie? Die Ausstellung **GET RID OF YOURSELF** (Werd' dich selbst los) vereint zehn zeitgenössische Initiativen und Projekte aus New York, Chicago, Los Angeles und San Francisco, unter ihnen unabhängige Kunstzeitschriften und Künstlerkooperativen, fiktive Künstlerunternehmen, selbstorganisierte Leseplattformen und netzwerkende Konzeptkünstler(innen), die sich während der ersten fünf Ausstellungswochen in Gesprächen, Vorträgen und Aktionen vorstellten.

Interagierende Künstlerkollektive und Aktivist(inn)en gehören in den von polizeistaatlichen und hegemonialen Absicherungsbestrebungen gekennzeichneten USA wie auch in Europa mehr denn je zur Praxis der Kunstproduktion — ihre Zahl scheint angesichts der kontinuierlichen Streichungen staatlicher Sozialprogramme anzusteigen. Welche Wirkungskraft und welchen Handlungsspielraum haben kooperierende Künstler(gruppen) in Zeiten der politischen Verflachung ins Absurde? Wie unabhängig nehmen sie ihre Verantwortung in einer Gesellschaft wahr, in der soziale Fürsorge und politische Verantwortung durch Warenkonsum und wirtschaftlichen Egoismus abgelöst werden?

Sarkasmus, Ausweglosigkeit, Ohnmacht und Depression, aber auch verstärkter Protest, konstruktive Offensive und Widerstandsbereitschaft speisen die Strategien der teilnehmenden Gruppen und Künstler(innen). Sie geben ihre individuelle Position auf, arbeiten im außerinstitutionellen Rahmen, sind bewusst

undercover tätig, intervenieren im öffentlichen Raum, kollaborieren mit nicht-künstlerischen Initiativen und grenzen sich von dem Marktgebaren des konventionellen Kunstbetriebs ab. Sie nutzen das Internet oder Piratensender als Werkzeuge für einen aktiven Nachrichtenaustausch mit globalem oder lokalem Aktionsradius oder unterwandern subversiv die technologischen Vorgaben der Computerspiele-Industrie. Sie vereint ihr permanentes Hinterfragen eigener Strukturen, Praxen und Produktionsbedingungen, ihr kritischer, autonomer Zugang zu gesellschaftlichen Zusammenhängen und ihr Wissen, dass es ein «Außerhalb des Systems» nicht geben kann.

Ein großer Teil von ihnen kommt aus New York, einer Stadt, die seit dem 11. September 2001, spätestens aber seit dem Irakkrieg durch ein bislang ungekanntes Maß an Überwachungsaufgebot und Sicherheitsmanagement ihr Gesicht verändert hat. Von hier gingen Mitte der 1960er Jahre Counter-Culture und politische Protest-, aber auch Kunstströmungen wie die Fluxus-Bewegung aus, verbunden mit einem passiven Widerstand gegenüber existierenden Marktstrukturen. Was ist von diesem Protestpotenzial geblieben, was unterscheidet es von heutigen Positionen, was ist reaktivierbar?

Für die Betreiberin des neuen Kunstortes Halle 14 im sozio-urbanen Biotop der Leipziger Baumwollspinnerei, die Stiftung Federkiel, ist **GET RID OF YOURSELF** nach dem Symposium *Wie Architektur sozial denken kann* (siehe Nummer 1 dieser Zeitung) das zweite öffentliche Projekt. Erstmals kooperiert sie mit der ACC Galerie Weimar. ■

Homelessness, war without end, surveillance without end, prisons without end. What is to be done, how should it be done? **GET RID OF YOURSELF** brings together two concurrent exhibitions, which introduce ten contemporary initiatives/projects of independent art publications, artist cooperatives, fictitious artist enterprises, self organized discussion and presentation platforms as well as contemporary artist networks, from New York, Chicago, Los Angeles, and San Francisco.

How can artist collectives and initiatives affect their immediate community and on what scale? How independently do they perceive their social responsibility in times of increasing political shallowness, greater economic pressures and social polarisation? In contrast to the ever-decreasing social services in the US, artist collectives and activist groups seem proportionately to be on the rise.

The exhibiting artists and artist collectives seek to critically investigate their own structures, strategies and production conditions. They all have in common a critical, autonomous approach to correlations within society. Knowing that there cannot be a 'space outside of the system' — a system in which social welfare and political responsibility are currently being replaced by consumerism and economic egoism — these artists address issues such as (anti-)globalisation, criminal justice, domestic security, surveillance, methods of opposing war, real estate speculation and homelessness.

For the first time, ACC Galerie is collaborating with the new art space Halle 14 in the socio-urban biotope of the Leipziger

Baumwollspinnerei. Accompanying the exhibition, which is open from Tuesday to Sunday between noon and 6 p.m. (free entry) the Federkiel Foundation will publish the 2nd issue of the "vierzehn" newsletter. Rather than inviting all artists/groups to appear at once, this exhibition will in effect have 6 openings (3 in Weimar — 3 in Leipzig) allowing for questions and materials from these initiatives/groups to accure once a time in each city. ■

With Matthew Buckingham, Bernadette Corporation, Cabinet Magazine, New York City Surveillance Camera Players, eteam, Michael Rakowitz, Anne-Marie Schleiner/Brody Condon/retroyou u.a., 16Beaver Group, Temporary Services, and Picture Projects & The 360degrees Team.

26.07. — 23.11.2003 HALLE 14, LEIPZIG (GUIDED TOURS EACH SUNDAY 3 P.M.), 26.07. — 26.10.2003 ACC WEIMAR

Nummer
September
2003

eteam

GO WEST: PIONIERNACHMITTAGE IN UTAH

QUICK CLICK
AM WORLD TRADE CENTER

Die Mitglieder des eteam sind Video-, Performance-, Installations- und Computergrafik-Künstler(innen) (www.meineigenheim.org), die oft unter Beteiligung eines Publikums (das zur Weiterbildung, Unterhaltung oder Mitwirkung gewonnen wird), nach Erfindungen streben, die das Alltagsleben verbessern. Diese Suche gipfelt in einer Serie von How-To-Videos und ortsspezifischen Installationen. In *Quick Click* machte das E-Team (damals Hajoe Moderegger, Franziska Lamprecht, Daniel Seiple) von einem Miethubschrauber aus Fotos von Personen, die in einem Fenster im 91. Stock von Tower 1 des World Trade Centers standen und hinaus schauten. Das im Film dokumentierte Kurzzeitprojekt fand am Tag der offenen Tür (Open Studios) des World Views-Atelierprogramms vom Lower Manhattan Cultural Council am Sonnabend, dem 31. März 2001, statt. Um 16.30 Uhr erreichten zwei E-Team-Mitglieder die abgesprochene Stelle und schwebten draußen vor der Fensterfassade der Twin Towers in der Luft, woraufhin ein drittes Mitglied im Inneren die Beteiligten der Performance in einer Schlange zum reibungslosen Ablauf formierte. Mittels Walkie-Talkie koordinierte das E-Team die Aufnahmen der Kamera mit dem Posieren der «Fotomodels». So betrat eine Person nach der anderen das beleuchtete Fenster, um vom Helikopter aus portraitiert zu werden. Nach 20 Minuten waren ungefähr sechzig Leute fotografiert worden. Am zweiten Tag der Open Studios konnten die Mitwirkenden der Aktion kostenfrei ihre Ergebnisse des Shootings in Empfang nehmen. Das Erlebnis, weit oben im

Offer) am Eröffnungsabend von **GET RID OF YOURSELF** und tags darauf für eigene Aktivitäten zur Verfügung gestellt. Selbst mittels Taschenlampengürtel und leuchtendem Sombrero im Lichte erstrahlend, konnten sie das Land «betreten» und sich dort in eigener Pose fotografieren lassen. Nach jeweils fünf Minuten wurde ihr Zeugnis belebten Wüstenlandes eingeblendet. Die Projektionsaufnahme der ersten portraitierten Person oder Gruppe ersetzte das vormals «leere» Wüstenbild und wurde damit zu Ausgangspunkt, Mutmacher und inspirierendem Moment für die nächsten Besucher, die sich mit dem projizierten Vorgänger arrangieren mussten. Nach und nach wurde das Landstück mittels Performance und durch Publikumbeteiligung «besiedelt», füllte sich mit Leuten, deren Vorgänger (und mit ihnen die Wüste) um so mehr verschwanden, je «älter» ihre jeweilige Fotografie wurde. Auf einer Großwandprojektion ist in einer 45-Minuten-Dauerschleife das Erscheinen und Verschwinden von dreißig Leipziger Gästen dokumentiert, während ein kleiner Monitor Wüstenbesucher zeigt, die im Juli 2003 in gleicher Art und Weise das Land von New York aus betreten hatten.

1.1 ACRE FLAT SCREEN

Das 25-minütige Einkanal-Video mit Installation ist die detaillierte Beschreibung dieser Landaneignung und -kultivierung. Das eteam (hier Hajoe Moderegger, Franziska Lamprecht) aus Brooklyn erzählt die Geschichte von der Ersteigerung, der Unterzeichnung des Kaufvertrages, den Vorbereitungen zur Lokalisierung in der Wüste (per Satellitenaufnahmen), der Anreise sowie der Landver-



Empty Offer, Videoinstallation/Fotoperformance, 02.08.2003, Halle 14

World Trade Center zu sein, war überwältigend, der Blick nach draußen befreiend, obwohl der Innenraum hermetisch abgedichtet war, die Fenster allzeit verschlossen blieben und keine Tür nach draußen führte, was etwas einschränkendes, Zwanghaftes hatte. Aufgrund der Gebäudehöhe war es zudem praktisch unmöglich, von draußen hinein zu schauen, man konnte nur in eine Richtung — von innen nach außen — sehen. Das E-Team wollte einerseits dieses Verhältnis umkehren und das Abbild des Turmes wieder nach innen reflektieren, andererseits seinen zeitlich und räumlich begrenzten Atelierraum erweitern.

LEERES ANGEBOT
IM FRAUENWASCHRAUM

Ein «leeres» Ausgangsbild, projiziert auf die Stirnseite des Ausstellungsraumes (im ehemaligen Frauenwaschraum des 3. Geschosses von Halle 14, der sich in eine Rauminstallation mit minimalistischer Wüstenei verwandelt hat), zeigt ein 1,1 Acre (vgl. dt. Morgen, etwa 4.450 m²) großes Wüstengrundstück im US-Bundesstaat Utah, das im September 2002 vom eteam über das Internet-Auktionshaus ebay zum Preis von 456 Dollars erworben werden konnte und seitdem auf unterschiedliche Weise genutzt wird. Den Leipziger Besuchern wurde das Landgut als gastfreundliches, wenn auch «leeres Angebot» (*Empty*

messung vor Ort ebenso wie die vom damit verbundenen Künstleratelierprogramm, einem geplanten Eisenbahnstopp und einer anberaumten Auktion. Das «Foto der Grundstücksfläche» des Online-Anbieters namens «Land and Lights» zeigte weites, ebenes Land in der Mitte von Nirgendwo, unwirtlich, unberührt, eher lebensfeindlich, nur spärlich von dürrerem Gras und Salbeibüschen bewachsen, im Hintergrund die blaue Silhouette der Berge. Werbewirksam und preistreibend tönte er: «... to build the perfect Ranch of your Dreams». Um eine Farm zu bauen, muss man zunächst wissen, wo sich der Grundbesitz befindet und wie man dort hin gelangt. Ein Schritt-für-Schritt «How-To»-Video «Wie ich mein Grundstück finde», das am nächstgelegenen Flughafen beginnt, bietet sich da an. So dachte das eteam und näherte sich — sorgfältig dokumentierend, schrittweise und nachvollziehbar — seinem neuen Besitz, den Teilstücken 11 und 14, T34S, R18W in der Garden Valley Ranchos Unit im Escalante Valley nahe Modena in Utah. Mit zugesandter Flurstückskarte und vom Internet heruntergeladenen Satellitenbild konnte zunächst eine virtuelle Ortsbestimmung vorgenommen werden. Als charakteristisches Orientierungsmerkmal fiel ihnen ein kleiner schwarzer Fleck auf dem Satellitenbild auf, der sich später als künstlich geschaffenes Wasserloch für Kühe entpuppte. Entsprechend lautet der 3. Schritt der «Wegbeschreibung: Schmutzige Straße —

www.meineigenheim.com

Eisenbahn — Heist: Nimmst du den schmutzigen, rechten Weg, erreicht jener bald die Union Pacific Eisenbahn (das einzige, was an Zivilisation erinnert) und verläuft dann parallel zu den Gleisen. Folge den Schienen, bis du «Heist» erreichst, eine kleine graue Eisenbahn-

gramms, kampierten sie auf T34S und R18W, um den physischen Anwesenheitsaspekt des Programms umzusetzen. Nach aufwändiger, computergestützter Ermittlung von fünf geografischen Erhebungen im und um das Grundstück wurde die «Gray Knoll» («Graue Kuppe»), der markanteste Hügel in der Umgebung, von diesen Punkten aus gemalt.

MODERNER
EISENBÄHNÜBERFALL

Bald merkte das eteam, dass die beste Landverwertungsmaßnahme die Ablehnung jeglicher Bebauung sein würde. Umgeben von großen Träumen, ist das Land, so wie es ist, perfekt. Sein größter Nachteil ist seine Abgeschlossenheit. Es bedarf einer guten Verkehrsanbindung, die einen angenehmen, einfachen Zugang zu dieser romantischen Idee ermöglicht. Die Eisenbahn! Sie war nur 2.500 m vom Grundstück entfernt! Ein Zug musste



Still aus: 1.1 Acre Flat Screen (Part 1), Video, 25 min, 2003

Behelfsbaracke, das letzte sichtbare Gebäude vor dem Grundstück. Fahre vorsichtig, da wilde Pferde die Strecke kreuzen könnten. Hast du «Heist» passiert, konzentriere dich auf die Seite rechts vom Weg. Du fährst an den Überbleibseln eines Personenwaggons vorbei und kurz danach siehst du das Wasserloch.» Ausgehend von dieser «Landmark» musste die abschließende Suche und das kartografische Markieren des Anwesens zu Fuß unternommen werden, mit Karte, Kompass und im Voraus abgemessenen Stricken. Laut eteam soll man im weiteren Verlauf auf Clayton warten, dem das Wasserloch (und 250 Acre Land mit 50 Kühen) gehört und der den Weg weisen kann. Nach dem Auffinden des Grundstücks ging es um dessen Wertsteigerung.

BERGBLICK

Die Wüste lebt. Angeregt von der romantisierenden Grundstücksbeschreibung durch den Internet-Veräußerer («Mountain View») etablierte das eteam unter dem Namen *Bergblick* ein Studioprogramm für Künstler(innen), dass sich zahlreicher Bewerbungen und dreier Realisierungen (virtuell wie auch vor Ort) erfreut. Zwar ist eine «selbstgespeiste Sauna für Gelegenheitspassanten in der Wüste» — eine virtuelle Idee von Nika Oblak und Primoz Novak aus Slowenien — eine unpraktische Einrichtung, platziert in einer unfunktionalen, bevölkerten Umgebung, einem leeren Raum — der Wüste. Doch ist es schön zu wissen, dass es ein wenig Luxus im Zentrum des Nichts gibt, einen Ort der Entspannung, eine Art moderner Zufluchtsstätte vor rauem Wetter, die darauf wartet, benutzt zu werden. Die Sauna sollte sich komplett aus alternativen Energiequellen (Sonne, Wasser) speisen. Brett Stalbaum und Paula Poole hingegen konnten ihr Projekt *Five Views of the Gray Knoll from Primary and other Bergblicks* live umsetzen. Bestärkt durch ihren Arbeitshintergrund, der sich mit Wüstengebieten befasst, und fasziniert von den spielerischen und postmodern-konzeptuellen Qualitäten des Studiopro-



1.1 Acre Flat Screen, Installation, 2003, ACC

dort zum Halten gebracht werden, damit die Insassen das Land begutachten könnten. Oft waren es die durch Eisenbahnraub erzwungenen Haltepunkte von Zügen, die im alten Westen neue Siedlungen entstehen ließen. Selbst 2002 wurden mehr als 80 Züge der Union Pacific ausgeraubt. Abgeschreckt von den sicher existierenden Präventivmaßnahmen, entschieden sich die «modern train stoppers» vom eteam für ein Szenario, das auf die freiwillige Kooperation eines neugierigen Zugführers zielte. «Plan A»: Eine ferngesteuerte Kamera soll fünf Meilen vorm Grundstück über einen Bewegungsmelder überraschend ein Fotoportrait des Zugführers in Aktion machen. Während der folgenden fünf Minuten würde der Schnapsschuss als hoch aufgelöste Digitalaufnahme drahtlos zum Grundstück übertragen und auf hochglänzendem Papier ausgedruckt werden. Währenddessen würde der Zugführer eine Plakatwand mit der Ankündigung passieren, dass eben ein Bild von ihm gemacht wurde. Auf weiteren Tafeln stünde, dass er seine Geschwindigkeit drosseln und den Zug anhalten soll, um das Foto am eteam-Grundstück in Empfang nehmen zu können.

Ihren dramatischen Endpunkt wird die Real-Estate-Inszenierung in einer für Oktober 2003 geplanten öffentlichen Versteigerung finden. So soll die Einmaligkeit dieses Grundstücks, dessen reale Existenz die virtuellen Projektionen seiner Nutzer zu reflektieren wusste, deutlich werden.



Still aus: Quick Click, Video, 12 min, 2001

NEW YORK CITY SURVEILLANCE CAMERA PLAYERS

KONTROLLE IST BESSER: AUF DEM SCHLACHTFELD DER ÜBERWACHUNG

www.notbored.org

DIE AKTUELLE KAMERA

Datenschändung, Sicherheitswahn, Sozialkontrolle, Kontrolldichte und die totalitäre Überwachungsgesellschaft sind, wie jüngste Beispiele zeigen, auch hierzulande Anlass kontroverser Debatten von gesamtgesellschaftlichem Interesse. «Big Brother is watching you!», 1949 noch Allegorie in einer satirischen Zukunftsvision von der diktatorischen, allgegenwärtigen, zentralstaatlichen Überwachungsmaschine, scheint in der vernetzten Informations- und Kontrollgesellschaft längst Wirklichkeit zu sein. Die Privatsphäre löst sich in der Öffentlichkeit auf, der Mensch wird gläsern. Die Hitliste im Einsatz von Videokameras zur Überwachung des öffentlichen Raumes «zur Eindämmung von Straftaten an vermeintlichen Brennpunkten in innerstädtischen Bereichen» führen hierzulande Mannheim, Stuttgart, Bremen, Heilbronn und Leipzig an. Demografisch betrachtet stehen 48% der Bevölkerung, deren subjektives Sicherheitsgefühl durch die Anwesenheit von Kameras erhöht wird, weiteren 48% entgegen, die mindestens ein leichtes Unbehagen gegenüber der Überwachung empfinden.

Die New York City Surveillance Camera Players (SCP) nahmen 1996 ihre Arbeit auf, um auf unkonventionell-spielerische Art einen längst überfälligen Dialog zu eröffnen, der die Bedrohung der individuellen Freiheit und des Rechts auf Anonymität, freie Bewegung und ungehinderten sozialen Umgang durch Kameraüberwachung thematisiert. Welche Gefahren liegen hinter der Sicherheitslogik der Kameraüberwachung? Als Antwort auf die drakonische Überwachungs- und Ausgrenzungspolitik des früheren New Yorker Oberbürgermeisters Giuliani bauen die Surveillance Camera Players langsam eine landesweite Anti-Überwachungskamera-Bewegung auf. Bill Brown, Susan Hull und andere stehen als anarchistische Agitprop-Theatertruppe in der Tradition der «Situationistischen Internationale». Den Bewegungen des Punk und Hip-Hop gar nicht fern, Theater, Kunst und Politik kombinierend und den Fokus auf die Straße gerichtet, erfanden sie als Laiendarsteller (oder «eine Handvoll durchschnittlicher Joes und Josephines» [SCP]) die Aktionsform des «Plakat-Theaters», bei dem eigens geschriebene Kurzstücke, Szenen aus Büchern, Dokumentationen, Filmen und Theaterstücken mittels eines ungewöhnlichen Mediums aufgeführt

effektivste Methode, die Maschinerie der Gesellschaft des Spektakels gegen das Spektakel selbst zu kehren, um so dessen Ausdrucksformen aufzudecken. Auf geopolitischer Ebene erkennen und artikulieren die SCP eine Verbindung zwischen Überwachungstechnologien und den Strategien räuberischer multinationaler Unternehmen und nichtstaatlicher Organisationen (namentlich der Welthandelsorganisation und dem Internationalen Währungsfond).

Immer sind es auf Kernaussagen reduzierte Geschichten, die die Überwachung thematisieren und binnen weniger Minuten von den Aktivisten erzählt werden. Textsequenzen und Dialoge, die vorher auf Papptafeln geschrieben wurden, werden einfach direkt in die Linse der Überwachungskamera gehalten. Das hat einen einfachen Grund: Die Kameras übertragen keine Geräusche. In der Gründungserklärung der Gruppe wird die ungewöhnliche Aufnahme des Dialogs mit je-



nem Gegenüber so manifestiert: «Polizisten haben nur dann Spaß beim Betrachten dieser Monitore, wenn irgendetwas Illegales passiert. Doch die Kriminalitätsrate sinkt und die U-Bahnen sind die sichersten seit dreißig Jahren. Folglich gibt es für die geheime Zahl an Polizeiüberwachern immer weniger zu beobachten. Von daher haben wir es mit einer Möglichkeit und einem Problem zu tun. Die Möglichkeit besteht darin, diese offiziellen Gesetzesvollstrecker dazu zu kriegen, etwas im Fernsehen zu konsumieren, dass nicht nur mit Sex und Gewalt zu tun hat; und das Problem ist, das ein gelangweilter Überwacher ein unaufmerksamer Überwacher ist, und ein unaufmerksamer Überwacher ist vergeudeter Raum, verschwendete Zeit und sinnlos rausgeschmissenes Geld.»

Die SCP führten Szenen aus George Orwells «1984», Wilhelm Reichs «Die Massenpsychologie des Faschismus», Alfred Jarrys «König Ubu», Edgar Allan Poes «Der Rabe», Samuel Becketts «Warten auf Godot», Bill Browns «You are being watched for your own safety» und ihre eigene improvisierte Satire «Headline News» auf. In dem eigenen Stück «It's ok, officer» («Alles klar, Herr Kommissar») kommen Schrifttafeln mit Erläuterungen wie «Gehe bloß zur Arbeit» oder «Auf dem Weg nach Hause» zur Anwendung.

DIE STRASSE ALS ANTWORT

Bill Brown, Gründungsmitglied und Impresario der Überwachungskameraspieler, gab nach drei Jahren Unterricht als Englisch-Doktorand an der Rhode Island School of Design seine Stelle auf. Er verließ die Hochschule, um sich auf den Straßen New Yorks seinem eigentlichen Anliegen widmen zu können. Neben den Performances fertigt er Stadtpläne mit eingezeichneten Kamerastandorten an. Er veröffentlicht sie im Internet als Basiswerk für Stadtrundgänge, die ursprünglich nur geplant waren, um im Anti-Überwachungskampf aktiv überwintern zu können, wenn eisige Temperaturen die Aufführungen vereiteln. Doch



Ausstellungsansicht, Halle 14

seit 2000 bietet er jeden Sonntagnachmittag um 14 Uhr öffentliche, kostenfreie «Surveillance Camera Outdoor Walking Tours» an. Sie führten bislang in zehn Stadtviertel Manhattans und Brooklyns. Während der Führungen (z.B. zum Times Square — mit 259 Kameras —, auf die Lower East Side, zum Washington Square und der New York University, zu den Vereinten Nationen, nach Harlem und neuerdings auch in den Brooklyn Stadtteil Williamsburg) klärt Bill Brown sein Publikum über Kamerastandorte, verwendete Technologien, Auswirkungen der Überwachung und Fragen des Datenschutzes auf. Nie vergisst er, auch die neue, «dritte Generation» der Kameras zu zeigen, schwarze Kugeln oder Halbkugeln, die getarnt als funktionstüchtige Straßenlaternen oder architektonische Fassaden-Accessoires, entweder nahezu unsichtbar sind oder gar einen dekorativen Eindruck hinterlassen.

DER GROSSE BRUDER

Den folgenden Text hat Bill Brown am 17. April 2003 verfasst, er erschien in der ersten Ausgabe des New Yorker Magazins «Animal»: «Selbst vor dem 11. September war New York City eine schwer überwachte Stadt: 1998 zählte die New Yorker Abteilung der American Civil Liberties Union (ACLU) ca. 3.000 Überwachungskameras an öffentlichen Plätzen in

Manhattan und dokumentierte deren Standorte kartografisch in einem Plan. Initiiert wurde dieses bahnbrechende Projekt als Antwort auf die Entscheidung des damaligen Oberbürgermeisters Giuliani vom Juli 1997, dem New York Police Department zu gestatten, ständige Überwachungskameras an öffentlichen oder städtisch kontrollierten Plätzen wie dem Washington Square, City Hall (...) anzubringen. (Dem NYPD war es seit den frühen 1970ern nicht gestattet gewesen, 24-Stunden-Überwachungskameras auf öffentlichen Plätzen einzusetzen, als befunden wurde, dass diese Kameras nicht kosteneffektiv arbeiten würden: sie beendeten oder lösten keine ernstesten Kriminalfälle. Installation, Wartung und Betrieb

kosteten ein Vermögen. Bezüglich der Kosteneffektivität hat sich seitdem — trotz immenser Fortschritte in der Technologie von Videokameras und drahtloser Netzwerke — nichts geändert: Noch immer klären die Kameras keinerlei ernste Straftaten auf und immer noch kostet ihr 24-Stunden-Betrieb sehr viel Geld.) Seit 1998 ist die Zahl der öffentlichen Kameras (betrieben entweder von der Polizei oder privaten Sicherheitsfirmen) dramatisch gestiegen. Am Times Square zum Beispiel hat sich ihre Zahl seither verdreifacht. Sieht man den Times Square als repräsentativ für die ganze Stadt an, erreicht die Anzahl der Kameras in Manhattan derzeit ca. 9.000. Das bedeutet durchschnittlich vier Kameras pro Stadtblock, oder eine Kamera pro Straßenkreuzung. Eine derartige Überwachung (...) verstößt nicht nur gegen die verfassungsmäßig verbrieften Rechte, in Ruhe gelassen zu werden und frei zu sein von unbegründeten (televisuellen) Nachforschungen und Belästigungen, sie zerstört auch einen Wesenszug, den New Yorker und Touristen so an der Stadt mögen: ihre großen Menschaufläufe, in denen es möglich ist, anonym zu bleiben (egal wie auffällig man aussieht oder wie berühmt man ist) und in denen es möglich ist, zu verschwinden und dann wieder als ein Anderer aufzutreten.

Vergessen Sie nicht, dass solch eine Schätzung (9.000 Kameras) sehr zurückhaltend ist: Zweifelsohne gibt es eine Anzahl öffentlicher Kameras, die nicht gesehen werden können, weil sie zu schmal oder zu hoch oben sind oder an Dingen befestigt, die sich bewegen (Schiffe, Kleinbusse, Hubschrauber und Spionageflugzeuge). Vergessen Sie auch nicht, dass viele dieser 9.000 Kameras Teil des so genannten «War on Terrorism» sind, und dass die meisten dieser Kameras während des vorherigen Krieges installiert wurden, demjenigen gegen die Drogen. Die Folgeerscheinungen des 11. September — zumindest jene, die die Videoüberwachung von öffentlichen Plätzen angeht — haben gerade erst begonnen.

Obwohl die New Yorker ACLU den Stadtplan von 1998 nie weiter bearbeitet hat, brachte seine ungeheure Aussage ein intellektuelles Umfeld hervor, in dem es möglich wurde, öffentliche Überwachung zu verurteilen, ohne als falsch informiert, Panikmacher oder paranoid zu gelten.»

Am 31.07. und 01.08.2003 erspähte Bill Brown 73 öffentliche Überwachungskameras in Leipzigs Stadtzentrum (60 private, 5 an der



Bill Brown auf Tour, Leipzig, 02.08.2003

werden: Überwachungskamera-Videomonitore bzw. deren Überwacher sind die unsichtbaren Beobachter auf der anderen Seite, die als Publikum ungefragt zum Kulturkonsum auserkoren werden — Menschen unseres Alltags: Polizisten, Sicherheitsbeauftragte, Verkaufspersonal, Schulbeamte werden genötigt, sich Performances in Monitorgeräten anzuschauen, die das Symbol ihrer täglichen Unterdrückung geworden sind. Damit verlassen die Camera Players jene «Busladung voller autodidaktischer postmoderner «Elfenbeinturm»-Theoretiker, denen sich Michel Foucaults Vorträge über Jeremy Bentham's «Panopticon» tief ins Gedächtnis eingefressen hat» (Alex Burns). Damit (er) erfanden sie aber auch die vielleicht



Outdoor Walking Tour mit Bill Brown, Leipzig, 02.08.2003

Außenfassade des Hauptbahnhofs, 4 Polizei-, 3 Verkehrs- und eine Webkamera), die er in einen Stadtplan einzeichnete. Nach einem Vortrag mit Vorführung der legendären SCP-Performance «1984» im ACC gab er am 02.08.2003 mit Hilfe dieses Plans (www.notbored.org/1aug03.html) eine öffentliche Tour durch Leipzig, an der sich 25 Personen (bei 30° Celsius) beteiligten und während der zwei weitere Kameras entdeckt wurden. Bills Ausführungen folgten am Abend etwa 50 Besucher in Halle 14, bevor er am kommenden Morgen zurück nach New York flog, um bereits gegen 14 Uhr die nächste Outdoor Walking Tour in Manhattan zu geben.

16BEAVER GROUP

WAS TUN? GERÜCHTEKÜCHE UM DAS KULTURBÜRO DER HOMELAND SECURITY

www.16beavergroup.org

WAS IST 16BEAVER?

16Beaver Street ist die Adresse einer von Künstler(inne)n betriebenen Initiative, einer losen Gemeinschaft als offene, dauerhafte Plattform, die seit 1999 im Finanzdistrikt von Lower Manhattan beheimatet ist. Initiiert und betrieben zur Präsentation, Produktion und Diskussion einer großen Bandbreite von künstlerischen, kulturellen, ökonomischen, politischen, philosophischen und aktivistischen Projekten und Veranstaltungen, operiert die 16Beaver Group auf verschiedenen Ebenen: einer Lesegruppe, einer 16Beaver-Lunchtime, Podiumsgesprächen/politischen Diskussionen, Filmvorführungen/Künstlervorstellungen/Vorträgen und einem Internetangebot.

Unhierarchisch und ohne festgelegte Mitgliedschaft treffen sich ein Dutzend Leute oder mehr regelmäßig montagabends in ihrem Domizil unweit des ehemaligen World Trade Centers, um Zeit miteinander zu verbringen,



Friday Afternoon Lunchtime, 25.07.2003, ACC

Paul Virilio: «Desert Screen», Hannah Arendt: «Eichmann in Jerusalem».

Filmvorführungen/Künstlervorstellungen/Vorträge finden je nach Angebot und Bedarf in losem Rhythmus statt und können auch seriellen Charakter haben, wie die Filmreihe «Verbotene Filme» oder eine Serie zu Palästina. Die «Prison Series» (mit Tommy Trantino, Trevor Paglen und Mark Dow) befasste sich mit Aspekten des Gefängnis-Industrie-Komplexes, die «Radioactive Series» (mit Tanya Leighton, Sara Reisman und Craig Buckley als Kuratoren der «Homeland»-Ausstellung des Whitney-Programms und mit Jim Costanzo und anderen) mit Aspekten der Sicherheit und Verteidigung der «Heimat» und dem Heimatbegriff im Allgemeinen. Folgende Filme wurden u.a. aufgeführt: «Chronicle of a Disappearance» von Elia Suleiman, «War and Peace» von Anand Padwardhan, «White Balance» von Francois Bucher, «dial H-I-S-T-O-R-Y» von Johan Grimmonprez. In Einzelpräsentationen sprachen u.a. die Künstler(innen) Luis Camnitzer, David Kareyan, Alia Hassan Khan, Susan Kelly, Renee Green, Rene Cox, Carola Dertnig, Ulrike Müller, Paul Chen, Walid Raad, Katrin Pesch, Ricardo Domingo und Seppo Renvall.

IT'S LUNCHTIME!

Die Freitags-Lunchtime wurde von dem in Mexiko aufgewachsenen Künstler Peter Lasch initiiert. Sie ist der Versuch, im Financial District bzw. im selben Gebäude wie 16Beaver arbeitende Leute einzubeziehen, indem sie in den Raum eingeladen werden. Gerade im arbeitenden Manhattan ist die Mittagspause zu einem biologisch notwendigen Übel, einer Fast-Food-Aktion ohne Interaktion aber mit dem Ziel, möglichst schnell zur Arbeit zurück zu kehren, verkommen. Performances (z.B. eine Vorführung von sportlichen Hantelübungen durch Richard Gabri), Konzerte (elektronische Musik von Angel Nevarez), die Präsentation des Videokollektivs El Tepeyac oder Videomixing (von Paul Clay) paaren sich dabei mit einem Essensangebot (zubereitet z.B.

von einem darauf angesprochenen Restaurant, Bäckereien oder dem El Tepeyac Videokollektiv).

Das reichhaltige Internetangebot der 16Beaver Group (www.16beavergroup.org) beinhaltet u.a. zwei E-Mail-Listen, (eine mit allgemeinen Textbeiträgen und eine mit Veranstaltungen), für deren automatische Zusendung man sich anmelden kann. Verschiedene Artikel, die die Netzwerkteilnehmer an 16Beaver senden, werden z.B. gesammelt, geordnet und weitergeleitet. Darüber hinaus enthält das Internetangebot einen Veranstaltungskalender, in dem Ausstellungseröffnungen, politische Diskussionsrunden, Demonstrationen, Konzerte u.a. angekündigt werden.

Zu Podiumsdiskussionen werden Leute eingeladen, die zu einem bestimmten Thema kurze Ausführungen machen. Das Panel zum Thema «Their plan versus our plan» mit Martha Rosler, Nina Felshen, Clark Kissinger, Rev. Billy und Steven Duncombe setzte sich z.B. mit den seit mehr als zehn Jahren bestehenden Plänen der US-amerikanischen Regierung («The project for the New American Century») auseinander, die deren hegemonialen Machtanspruch verdeutlichen, strategisch präzisieren und die kein Zufall sind und fragte nach, was «wir als Kulturarbeiter» dem in Form eines eigenen Planes entgegen zu setzen haben. Die Diskussion «Should I stay or should I go» thematisierte mögliche Veränderungen in der Kunstlandschaft Österreichs nach der Wahl Haider's.

DIE WELT DER SICHERHEIT

Operation How, Now, Wow. A Festival of Dissent (www.operationhow.org) ist ein von der 16Beaver Group initiiertes Projekt, das sich mit dem derzeitigen politischen Klima in den USA auseinandersetzt. Weltweit wurden im April 2003 Künstler(innen) und Aktivist(innen) aufgerufen, eigene Projekte zu entwickeln und aufzuführen. Gruppen wie «Artists against the war» (Dread Scott und Mark Lepson) organisierten eine Ausstellung, die den Irak-Krieg thematisiert. Ausgehend von 16Beaver wurden verschiedene Veranstaltungen, Diskussionen, Filme und Aktionen in New York unternommen. Die 16Beaver-E-Mail-Liste ist für deren Nutzer die wichtigste Form des Nachrichtenaustauschs mit weltweitem Aktionsradius. Wie gut sie funktioniert, wurde deutlich, als im Rahmen des Projekts «Radioactive» ein elektronischer Brief in Umlauf gebracht wurde, der darüber Auskunft gab, dass eine von Ayreen Anastas und René Gabri — zwei zutiefst mit 16Beaver verbundenen Künstlern — geplante Ausstellung in der White Box Galerie in Chelsea (Manhattan) nicht stattfinden könne, weil deren Eröffnung am 11. September 2002 vom «Kulturbüro des Ministeriums für Heimatsicherheit» («Homeland Security Cultural Bureau») untersagt worden wäre. 16Beaver diente auch als Diskussionsraum für die Unruhe, die dieses Projekt mit sich brachte. Es war nicht möglich, die Diskussion in White Box weiter zu führen, da der Vorstand der Galerie Druck ausübte und einige prominente artikulierten Künstler(innen) wie Nancy Spero, Leon Golub and Yvonne Rainer u.a. das Projekt für unverantwortlich hielten (www.16beavergroup.org/radioactive) (www.hscb.org).

... UND KANNST DU DAVON LEBEN?

Die offene Runde der *Friday Afternoon Lunchtime/Discussion* mit René Gabri und Paige Sarlin auf dem Rasen vor dem ACC befasste sich am 25.07.2003 mit dem Wechselspiel «zwischen eigener kultureller Produktion und dem Verkauf von Arbeit, um überleben zu können». Sie kreiste um eine oft zitierte Passage aus Karl Marx' «Die deutsche Ideologie. Teil 1» zur Arbeitsteilung und der damit verbundenen

Klassenbildung und Marxens Vision eines Arbeitsmodells, in dem das Verhältnis der Gemeinschaft zur/m Einzelnen ihr/ihm ermöglicht, «nicht einen ausschließlichen Kreis der Tätigkeit zu haben, sondern (sie/er) sich in jedem beliebigen Zweige ausbilden kann, die Gesellschaft die allgemeine Produktion regelt und mir eben dadurch möglich macht, heute dies, morgen jenes zu tun, morgens zu jagen, nachmittags zu fischen, abends Viehzucht zu treiben, nach dem Essen zu kritisieren, wie ich gerade Lust habe, ohne je Jäger, Fischer, Hirt oder Kritiker zu werden».

Bereits der einflussreiche Johann Gottfried von Herder erklärte, indem er das Nationentum und die Sprache (als wäre sie «Privatbesitz») in munterer Geringschätzung einiger außereuropäischer Fakten in Beziehung setzte: «Denn jedes Volk ist Volk. Es hat seine National Bildung wie seine Sprache.» Die «Koalition des Willens» der Bush-Administration für die Invasion im Irak war eine «Koalition der Englisch-Sprachigen». Sind wir



What is 16 Beaver? 16 Definitions, DVD, 12 min, 2003

Zeugen eines neuen anglophonen Pan-Nationalismus? Erklärten die amerikanischen, britischen und australischen Regierungen («die Gewillten») ihre gemeinsamen Interessen tatsächlich mit dem Satz: «Wo englischsprachige Armeen hingehen, geht das Englische hin, und wo das Englische hinget, gehen englischsprachige Geschäftsleute hin?» Auszüge aus Benedict Andersons Buch «Imagined Communities» (1991) über die Sprache und die Ursprünge des Nationalismus dienten als Gesprächsplattform für die offene *Monday Night* in New York und Weimar am 28.07.2003. Am Mittag des 01.08.2003 trafen sich Ayreen Anastas, René Gabri und Paige Sarlin zu einer von Elske Rosenfeld vorgeschlagenen *Walking Discussion + Lunch*, die sie von der Skateboardbahn am Brühl über 16 Orte des Interesses nach Leipzig-Grünau und schließlich in die Baumwollspinnerei führte. Die öffentliche Stadtwanderung zu Orten des Widerstands und sozialen Engagements, der Demonstration, Aktion, Intervention und Diskussion, der kulturellen Erinnerung, Erneuerung, Schrumpfung, Zerstörung und Bewohnung, an der u.a. Heimo Lattner (Berlin), Geoff Garrison (Berlin), Ola Stahl (c.cred in London/Leeds) und zwei Mitglieder der Gruppe L21 teilnahmen, stand in Verbindung zum 16Beaver/c.cred-Projekt *counter/cartographies*.

Das Meeting am selben Nachmittag in der Mule war dem Thema «Space, Community, and Gentrification/Regeneration? Who do spaces like Halle 14, 16Beaver, Bilbao and/or _____ serve?» gewidmet. Die Frage «Brauchen wir eine Halle 14, eine 16Beaver Gruppe, Bilbao?» drehte sich um Nutzen und Absicht von Räumen der künstlerischen und kulturellen Praxis. Zu den 16 Fragen zu Diskussionsbeginn gehörten: «Welche Zweifel kommen bei Künstler(inne)n und anderen auf, wenn es um den Beginn einer Initiative wie der von Halle 14 geht?»; «Wer soll an diesem Raum teilhaben, wer darin ausstellen?»; «Wie sieht dessen Öffentlichkeit/Publikum aus?»; «Wem dienen kulturelle Institutionen oder Räume im Allgemeinen? (dienen kann u.a. auch durch <drohen> ersetzt werden)».



Friday Afternoon Lunchtime, 01.08.2003, Mule, Leipzig

Verbindungen untereinander herzustellen, einen Dialog zu führen, unabhängig auf autonomem Gebiet und außerhalb eines institutionellen oder kommerziellen Rahmens Ideen zu diskutieren und Fragen aufzuwerfen. Aus den kontinuierlichen Begegnungen jener Kommunikationsgemeinschaft und einer damit verbundenen wie beabsichtigten osmotischen Verschmelzung von privater und öffentlicher Sphäre entwickeln sich neue Themen, die in den Diskurs aufgenommen werden.

In der Montags-Reading-Group werden Texte diskutiert, deren Thematisierung vorher aus der Gruppe heraus vorgeschlagen wurde. Der zu besprechende Text wird eine Woche vorher über das Internet verbreitet (www.16beavergroup.org), wo man sich unter der Rubrik, für die man sich interessiert («Veranstaltungen» und «Allgemeines») auf einer E-Mail-Liste einschreiben kann. Jeder kann diesen Text erhalten, jeder kann mitdiskutieren. Manchmal orientiert sich die Besprechung nahe am vorgegebenen Wortbeitrag, manchmal ist er lediglich Sprungbrett zu weiterführenden Gesprächen. Zu den besprochenen Texten zählen neben vielen anderen: Roland Barthes: «Fragmente einer Sprache der Liebe», Slavoj Žižek: «Welcome to the desert of the real», Saskia Sassen: «Global Cities», Jacques Derrida: «Politics of Friendship», Gilles Deleuze und Felix Guatari: «A Thousand Plateaus»,



Ausstellungsansicht mit *About this Monday*, Dia-Doppelprojektion, 47 min, 1999-2001, Halle 14

MICHAEL RAKOWITZ

EIN DACH ÜBERM KOPF: HEFTPFLASTERLÖSUNGEN AUS DEM SOZIALEN NETZ EINES EINZELNEN

PARASITÄRE UNTERSCHLÜPFE

paraSITE ist ein seit Februar 1998 laufendes Projekt, das Obdachlosen aus Cambridge, Boston, New York City und Baltimore auf Wunsch individuelle, aufblasbare Behausungen aus provisorischen Materialien, die leicht auf der Straße zu bekommen sind (z.B. Plastiktüten, Klebeband), bietet. Das Design ist von Beduinen-Zeltlagern inspiriert. Die beheizten Doppel-Membran-Unterkünfte (Materialkosten: 5 US \$), die, vergleichbar mit biologischen Parasiten, von der Straße aus mit einem Schlauch an den Abluftdurchlass von Klimaanlage in den Fenstern von Wohnungen angeschlossen werden (wodurch sie sich aufrichten und im Inneren erwärmen), erarbeitet Rakowitz zusammen mit Obdachlosen. Bislang hat er über 30 maßgeschneiderte, spezialangefertigte Prototypen des *paraSITE*-Zeltes frei verteilt. Die Zelte sind gedacht sowohl als praktische Hilfe wie auch — als soziale Kritik —



Bill Stones *paraSITE*-Zelt, 1998, Dach Halle 14

zur öffentlichen Wahrnehmung eines nationalen Problems. Diese Unterschlüpfen funktionieren nicht nur als Übergangslösungen und Orte des Rückzugs, sondern auch als Stationen des Dissens und der Kraftschöpfung. Sie sind Werkzeuge des sichtbaren Protests, die eine Verweigerung der Kapitulation und die unakzeptablen Umstände, unter denen Obdachlose in der Stadt leben, sichtbar machen.

Bald geriet diese «Heftpflaster-Lösung» als «erweiterte Form des Privateigentums» in starke Kontroversen, als der frühere New Yorker Oberbürgermeister Rudolph Giuliani nach Einführung seiner Anti-Homeless-Laws die Benutzung jeder Struktur, die höher als dreieinhalb Fuß war, als Akt illegalen Zeltens ahnden ließ. Michael McGee entwarf mit Rakowitz eine Unterkunft, die als eine Art Schlafsack oder «Körpererweiterung» sehr niedrig war, sodass sich der Polizist, der ihm einen Strafzettel verpassen wollte, durch Nachmessen und Feststellen der eingehaltenen gesetzlichen 3,5 Fuß Grenzhöhe von dannen machen musste. George Livingstone wünschte sich z.B. ein System aus «Rippen», das aus halbdurchsichtigen Mülltüten gemacht wurde. Zwischen den Rippen wollte er Fenster haben, um das «Fleisch» zwischen den Knochen zu zeigen. Die Fenster bestehen aus Reißverschluss-Sandwich-Tüten und dienen als Taschen, um persönliche Gegenstände unterzubringen und die Öffentlichkeit einzubeziehen. Privatsphäre und Öffentlichkeit können durch Hinzufügen oder Entfernen von Objekten reguliert werden. Bill Stones *paraSITE*-Unterkunft hat auf Wunsch so viele Fenster wie möglich, denn «Obdachlose haben zwar keine Privatprobleme, aber Sicherheitsprobleme. Wir wollen potenzielle Angreifer sehen, wir möchten für die Öffentlichkeit sichtbar sein». Stone ist nicht mehr obdachlos, sein Zelt ist auf dem Dach der Halle 14 zu sehen. Joe Heywood (Fotografie) war in den 1970ern Bauunternehmer in Brooklyn. Während des Vietnamkriegs gehäuft Agent Orange ausgesetzt, wurde bei ihm in den 1980ern Krebs diagnostiziert. Nach 47 Operationen stellte die Veteran's Association of America die Bezahlung seiner ärztlichen Behandlung ein, er wurde zahlungsunfähig

und obdachlos. Man findet in den *paraSITES* eine verschlungene Vieldeutigkeit, die sich in dem Wortspiel andeutet: Zum einen die Übertragung des biologischen Begriffs auf eine bauliche Form, die an den Luftauslässen «schmarotzt» und dafür optimiert ist — was energieökologisch ebenso positiv ist wie die Verwendung von Mülltüten als Baustoff. Zum anderen wird in sonst unüblicher Weise «para», nämlich temporär, irgendein Ort («SITE») besetzt bzw. den Obdachlosen erst zuteil. Der «Wirt», dem die Obdachlosen, die sich zuweilen selbst als Parasiten beschimpfen lassen müssen, schaden, wäre allenfalls das mehr oder minder gutbürgerliche Stadtbild als Aktionsort — auch ein SITE.

MINARETT

Seit 2001 — laufend. Minarette sind die Türme von Moscheen in Mittelasien, Nordafrika, Indonesien, Pakistan und Indien, von deren Balkonen oder offenen Galerien der Muezzin zu fünf verschiedenen Tageszeiten den Adhan, den Ruf zum Gebet, singt. Zur Zeit des Propheten Mohammed wurde der Adhan vom nächstgelegenen Dach in der Umgebung der Moschee gesungen. Die frühesten Minarette waren ehemalige griechische Wachtürme und Türme christlicher Kirchen.

Michael Rakowitz wuchs in der Familie seiner Mutter auf, mit deren Kultur er sich identifiziert. Sie stammt aus dem Irak; Juden aus Bagdad, die 1946 ausgewiesen wurden. Die Klänge des islamischen Gebetsrufes vom Minarett, die ein akustisches Lesen der Zeit ermöglichen, erinnern ihn noch heute an das Leben im Mittleren Osten. In Manhattan gibt es eine muslimische Bevölkerung und somit auch einige Moscheen. Der Ruf zum Gebet wird — wenn überhaupt — gewöhnlich in geringer Lautstärke auf Erdgeschossniveau gesungen. Eigentlich sind in den meisten Großstädten der westlichen Welt derlei Übertragungen als «Störungen des öffentlichen Friedens» verboten. In London wird der Morgenadhan versetzt von seiner gesetzlichen Zeit (gewöhnlich gegen 5.15 Uhr) aufgeführt, um nicht die Nachbarn zu stören. In der andauernden Performance *Minaret* verschafft sich Rakowitz zu den fünf vorgesehenen Zeiten des Gebets Zugang zu hohen Hausdächern in New York und andernorts. Der Klang eines in Jordanien erworbenen Weckers, der den Ruf zum Gebet von einem digitalen Chip spielt, wird von Rakowitz mittels Megaphon verstärkt. So überlagern die östliche Miniaturarchitektur der Moschee und deren Klang die Architekturen und Klänge der ausgedehnten westlichen Stadt. Der ausgesuchte Wecker ist ein Souvenir und ein üblicher Gebrauchsgegenstand unter im Westen lebenden Muslimen. Er wird verwendet, um ein fehlendes Ritual wieder zu erschaffen. Am 20. Februar 2001 wurde die Performance *Minaret* um 5.15 Uhr, 12.13 Uhr, 15.30 Uhr, 17.40 Uhr und 19.10 Uhr auf dem Dach der Clocktower Gallery, einem Institut für zeitgenössische Kunst in Lower Manhattan, das als Behelfsminarett dienen konnte, erstmals aufgeführt. Die Metapher der Arbeit wurde durch die monumentale, zentrale, analoge Uhr des Hochhauses, deren



Minaret, Performance, 16.08.2003, Halle 18

charakteristisches Zifferblatt dem Miniatur-Moschee-Wecker gegenüber stand, noch verstärkt. Zwei Lesarten von Zeit stehen somit Seite an Seite — der westliche Standard und die ständig sich wandelnde östliche Lesart, die den Tag in fünf verschiedene Abschnitte gemäß dem Ritual einteilt. Am 16. August führte



paraSITE, DVD-Installation, ACC Café-Restaurant

Rakowitz *Minaret* jeweils fünf Mal auf dem Dach von Halle 18 auf dem Gelände der Leipziger Baumwollspinnerei und am 17. August auf dem City-Hochhaus am Augustusplatz auf.

COMMUTER COMPANION: BEGLEITUNG FÜR PENDLER

New York City, 2001. Leipzig, 2003. Oft reisen Leute allein zur Arbeit, lesen oder hören CDs, versuchen, Augenkontakt mit anderen Personen zu vermeiden. Während dies eine Vorliebe einiger Pendler sein mag, entschied sich Rakowitz, jenen Pendlern Gesellschaft zu bieten, die den Dialog mit anderen tatsächlich vermissen. So wie er — als pendelnder Uni-Professor in der New York City Subway oder im Greyhoundbus. Rakowitz platzierte unter der Rubrik «Verschiedenes» ein Inserat in der Leipziger Volkszeitung: «Vom 12. bis 15. Aug. begleite ich einsame Arbeiter(innen) auf dem Weg zum Arbeitsplatz. GRATIS! Reservieren Sie sich eine Zeit: weg.zur.arbeit@web.de, Tel. (0177) 5051803 (Mike oder Doreen)». Die LVZ wird gewöhnlich auch von Pendlern gelesen. Eine Handvoll interessierter Nachfragen richtete sich jedoch ausschließlich an die Pressesprecherin der Halle 14, deren Name neben dem von Michael veröffentlicht worden war.

ROMANTICIZED ALL OUT OF PROPORTION: ÜBER ALLE MASSEN ROMANTISIERT

Queens Museum of Art, New York, 2002. Das Panoramamodell der Stadt New York im Queens Museum of Art wurde ursprünglich für die Weltausstellung 1964 gebaut und ist zuletzt 1997 erneuert worden. Jede architektonische Anordnung der fünf Bezirke von New York City wurde in einem Maßstab von 1:1.200 akribisch nachempfunden. Das Panorama nimmt eine Fläche von ca. 400 m² ein. Oft erfüllt es die Funktion eines kollektiven

Gedächtnisses, wenn sich Familienmitglieder darauf aufmerksam machen, an welchen Orten ältere Generationen gelebt haben oder wo jetzige Verwandte hingezogen sind.

Fokussiert auf diese Funktion begann sich Rakowitz für die Wechselbeziehung zwischen der mythologisierten und der realen Stadt zu interessieren. Sieben Miniaturkameras wurden im Panorama der Stadt aufgestellt, um Kameraeinstellungen bestimmter Szenen aus Filmen, die in New York spielen, nachzuempfinden. Während die Kameraeinstellungen per Video direkt zu sieben LCD-Bildschirmen auf dem Rundumweg hoch überm Modell übertragen wurden, konnte man die originalen Dialoge und den Soundtrack aus der Sequenz des ausgewählten Films sehen und hören. Die Filmauswahl wurde von Besuchern des Panoramas erstellt, die befragt worden waren, sich einer spezifischen Szene aus einem Film zu erinnern, von der sie glaubten, dass diese ihr eigenes Erleben oder ihre Erwartungen von New York



paraSITE-Zelt, ACC-Terrasse

illustrieren würde. Die Auswahl der ersten sieben Szenen (aus «Manhattan», «Ghostbusters», «The Naked City», «Working Girl», «Do the Right Thing», «Men in Black» und «A Bronx Tale») — zu sehen in einer Fotoreihe im ACC — wurde 2002 gezeigt, 2003 die zweite Zusammenstellung von sieben Filmsequenzen.

RISE: AUFSTIEG DER DÜFTE

New York City, 2001. Im August 2001 öffnete die TriBeach Holdings AG die Stockwerke 6 bis 11 der Lafayette Street 129 in Manhattan als Ort für eine temporäre Ausstellung mit dem Namen «GZ:01». Sie wurde initiiert, um aus Sicht des Immobilienmarketings die Aufmerksamkeit auf dieses inzwischen leerstehende, ehemalige Gemeinschafts- und Geschäftszentrum der örtlichen chinesischen Community zu erhöhen und es in einen Galerienstandort zu verwandeln. Eingeladen, eine ortsspezifische Arbeit für den 9. Stock des Gebäudes zu produzieren, untersuchte Rakowitz zunächst den Kontext der Ausstellung, und sprach mit Mitgliedern der chinesischen Gemeinde, die von der geplanten Ausstellung nichts gehört hatten und empört darüber waren, dass die Institutionen, die einst im Gebäude untergebracht waren, dazu gezwungen wurden, Platz für Galerien zu machen, die in keinsten Weise das Viertel oder dessen kulturelle Eigenheiten repräsentierten. Aufmerksam geworden auf die Kluft zwischen Gemeinde und Ausstellung, wollte Rakowitz diesen Riss überbrücken. Die Fei-Dar-Bäckerei, eine der populärsten in Chinatown, die auch Treffpunkt vieler junger Chinesen dieses Viertels ist, befindet sich im Erdgeschoss eines angrenzenden Gebäudes. In der Arbeit *RISE* ist das zentrale Abdampfrohr der Fei-Dar-Bäckerei um 45 m in den Galerieraum des 9. Stockwerks der Lafayette Street 129 verlängert worden, um die Galerie mit dem feinen Duft gerade frisch zubereiteten chinesischen Gebäcks zu erfüllen. Während der Eröffnung bot die Bäckerei den Galeriebesuchern frisches Gebäck an, damit sie schmecken konnten, was sie rochen.

BERNADETTE CORPORATION

DAS GESPENST DES KAPITALISMUS: EIN TOTER FISCH, DER NICHT MEHR SCHWIMMT?

DAS GESPENST DES KÜNSTLERSUBJEKTS

Oft ist das einzige was wir von einer Corporation, einer Firma kennen: ihr Name. Grund ihrer Existenz ist das Geldverdienen, mitunter finden sich weniger spezifische Motive — z.B. die eigene Arterhaltung oder in der Öffentlichkeit ein Interesse an einer Idee oder einer Stilrichtung zu wecken — um dann über das sie verkörpernde Produkt Geld zu verdienen. Solange dieses Interesse da und die Firma liquide ist, kann sie grundsätzlich alles machen. Was aber steckt hinter dem Firmennamen *Bernadette Corporation*, was verbirgt sich hinter seinem visuellen Äquivalent, dem Logo *BC*, welche öffentlichen oder gar nichtöffentlichen Aktivitäten umfassen dieses Label? Ist Bernadette Corporation ein So-tun-als-ob-Unternehmen, das lediglich typische Firmengebäuden und Geschäftsregeln assimiliert und sich als Grundausstattung künstlerischen Wirkens zu eigen macht? Ist Bernadette Corporation ein Täuschungsmanöver, das äußerlich die vorherrschenden Mechanismen bestätigt, um ihnen auszuweichen? Die Interessen der Gruppe haben sich nach keinem festen Plan entwickelt. Seit Anbeginn betont BC als eine neue Art von Kulturunternehmen die spontane und amöbenartige Natur seiner Organisation, haben sich seine Mitglieder ihrer Position des Individualkünstlers entledigt und sich hypersensibel auf die Halblebigkeit einer veränderlichen und zerstreuten Produktion inmitten eines fließenden und flutenden Marktes eingestellt. «Nachdem wir das Gespenst des Künstlersubjekts aufgegeben haben und zu jenem anderen Gespenst wurden, sehen wir uns offen für Risiken und Brüche, die keine kritische

alten Zwiespälte zu überwinden. Es machte keinen Sinn, über eine Kritik von außen zu sprechen, wenn Kritik die heißeste Ware war, die über den Ladentisch ging. Die Bernadette Corporation begann, sich selbst nach den Stars hinter den Kulissen der Geschäftswelt auszurichten: den Produzenten, Agenten,



Still aus:
Get Rid of Yourself, Video, 64 min, 2001–03

Kapitänen der weltweiten Image-Maschinen. Sie gaben sich gegenseitig Verantwortungsgebiete — Design, Kommunikation, Imagekontrolle — und verwandelten ihren Loft in ein funktionierendes Headquarter für Wer-weiß-was. Im Handumdrehen hatte sich BC mit kalkuliertem Draufgängertum auf den Kunst- und Modemarkt lanciert.» (Bennett Simpson) 1995, 1996 und 1997 gaben sie Modenschauen, die durchsetzt waren von einem Mischmasch an ungeahnten Gegenüberstellungen, Missdeutungen und Grenzüberschreitungen, von theatralischen Reinszenierungen anerkannter, jedoch gekreuzter Stile, von einer Kultur der Umgangssprache mit Wortspielen ähnlich dem Hip-Hop und den Fanzines. Unter situationistisch inspirierter Geringschätzung von Ware und Konsum wurden Laufstege und Top Models mit rockshow- oder sportstadionartigen Einlagen (tanzende Bär-Maskottchen, Propaganda, Cheerleader) kombiniert. Colin de Lands New Yorker Galerie «American Fine Art» und das französische Image-Magazin «Purple Rose» gaben BC — neben vielen anderen Kollaborateuren — Spielraum für Aktivitäten. Ihre Identität war nebulös, aber sehr direkt. Sie stellten offenbar Kleidung her, ließen jedoch den Anschein erwecken, dies wäre nur ein Teil ihres Geschäfts. Umgekehrt sorgte dieser Umstand im Jahre 1996 für ein gewisses Ansehen in einer Kunstgemeinschaft, die sich seit den frühen 1990ern

URBANER («THINK-TANK»)

Jutta Koether, die von BC kürzlich zur Mitautorenenschaft an einem kollektiv erstellten Text für einen «Roman in und zu der Zeit», der «new novel» heißt, eingeladen wurde, formuliert ihre Zusammenarbeit so: «Es gibt da eine Attraktion. Leute, die bereit sind, alle Erwartungen zu negieren, während sie sich auch manchmal in eine seltsame Wolke von tautologischer Affirmation hüllen. Eine hinreichende Unbestimmtheit liegt hier vor. (...) Ich fühle mich von BC aufgefordert, aus dem verengenden, eigenen kleinen psychologischen Raum auszubrechen. Die theoretisch gedachten, transitorischen Lebensräumlichkeiten wollen praktisch gelebt werden. Faire des coups. Modelle von Boheme, Widerstand, kulturellem Aktivismus. Denkhilfe, Selbsthilfe, Selbstverwirklichung, Zerlegung von Subjektivität, Wellen von Theorie, von Stilausflügen. Wechseln innerhalb einer experimentellen kollektiven Struktur, post-Factory, post-situationistisch, post-Workshop, immer auch gerne mal wieder selbstzersetzend mit Elementen von Familie, Clans, Anbindungen und strategischen Partnerschaften mit anderen Gruppen und Zusammenhängen, lokal und international. (...) BC bietet mir an, eine Art «Jetzt» zu halluzinieren, und fordert mich auf, phänomenologische Wachheit an den Tag zu legen. Und stetig die Zweifel und den Müll in etwas Goldenes zu verwandeln. Universeller Glimmer. (...) Ich fand es attraktiv, dass es gerade keine normalen Gruppenstrukturen in der grassroothaften oder klassisch interdisziplinären Weise gab (...), sondern dass BC eher wie ein urbaner «think tank» auf- und wieder wegtaucht, in einen Nebel hineinmorphet,

es um das Potenzial einer auf die radikale Ablehnung politischer Identität basierenden Gemeinschaft geht, und um einen neuen Horizont, an dem sich Ästhetik und Politik wiederfinden» (BC). Wie eingehend das fiktive Unternehmen dabei den Zusammenhängen zwischen Mode/Lifestyle und radikalen Formen des Protests auf der Spur ist, macht eine lakonisch-überzogene Szene deutlich, in der Chloe Sevigny in einer spießigen Küche das Regelwerk zur Straßenschlacht auswendig lernt. Es folgen Auszüge aus anonymen Interviews, die während des Drehs geführt wurden:

«Um die Mitte des ersten Tages passierte etwas Wunderschönes. Ich traf eine alte Freundin, die ich seit Monaten nicht gesehen hatte. Ich sah sie ganz alleine einen Geldautomaten mit einem Hammer zertrümmern. Sie schien vollkommen in einer anderen Welt zu sein. (...) Sie war echt außer Kontrolle. Sie sah glücklich aus. Sie sah verrückt aus. Es war eine Art lustvoller Wahn.»

«Eine Bank zu zertrümmern ist ein sehr schönes Gefühl. Da fängt man endlich an zu lachen. Die Schreibtische und Arbeitsnischen abzufackeln, all diese peinlich auf «menschenfreundlich» gemachten Arbeitsplätze. Ein Moment der Klarheit hilft dir bei deiner Entscheidung ... du begreifst, dass dieses Leben Scheiße ist und entscheidest dich, es in Flammen aufgehen zu lassen.»

«Es gibt einen echten Unterschied zwischen den Bürgern und denjenigen, die nicht an diesen sozialdemokratischen Witz glauben. Das war klar und wurde mir immer und immer wieder bewusst. Und die Hubschrauber, die



Still aus:
Get Rid of Yourself, Video, 64 min, 2001–03

oder sonstwie berufene Stimme glätten kann. Wir sind ein Unternehmen voller Risse, zurzeit mehr denn je», stellen John Kelsey, Bernadette van Huy (die Namensgeberin der BC) und Antek Walczak klar. BC wickelt ihre Geschäfte, Konzepte, Studien, Kontakte nicht im Atelier — wo man sie nicht finden wird — sondern in einem entsubjektivierten Raum ab, entrückt wie ein Szenenbild aus Tarkowskis «Stalker». Ihr verführerisches Wirken, ihre Produktion von Begehren, ihre Neugier verursachenden Bewegungen, ihre mythisierende Unternehmensstrategie, ihr Pendeln zwischen radikalen und konventionellen Konzepten, ihr glamouröses Auftauchen, ihr mysteriös-anonymisiertes Entschwinden, ihre unkonventionellen Kollaborationen «haben sie in New York und einigen europäischen Städten schon zu etwas wie einem «urban myth» gemacht» (Jutta Koether).

1995 begann BC, ihre erste Staffel Modedesign zu kreieren. Eine Mischung aus Straßenbekleidung, konzeptuellen Markenklamotten und Do-it-yourself-Haute-Couture. «Zum selben Zeitpunkt fanden herkömmliche Unternehmensmodelle auch in der Style- und Kulturproduktion eine breite Akzeptanz. Der Idealismus der 1960er (...) hatte bestenfalls für Irritation gesorgt — wenn er nicht total gescheitert war — und Künstler, Designer und Kulturproduzenten suchten nach besseren, zeitgenössischeren Strategien der Differenzierung. BC wusste, dass es an der Zeit war, die



Still aus:
Get Rid of Yourself, Video, 64 min, 2001–03

immer bewusster über das Spektakel-Potenzial von Mode wurde. Nachdem sich das Unternehmen 1997 von seinem Hauptdesigner getrennt hatte, tauchte es zwei Jahre später wieder auf, «nicht als ein Mode-Label an sich, sondern als eine selbsternannte Mediengruppe» (Bennet Simpson). Mit neuen Mitgliedern führten sie drei Ausgaben von *Made in USA* in den Markt ein — eine Publikation zu Kunst, Literatur, Mode, Fotografie und Politik vom Format einer Fashion-Zeitschrift mit einem Titel, den BC von einem «Film von Godard, vielleicht seinem schlechtesten» gestohlen hatte, und die «wie alles von BC eine absichtsvolle Desintegration schon im Kern ihrer Entstehung trug» (Jutta Koether).



Projektionsraum Get Rid of Yourself, ACC

dann wieder konkret wird. Sie sind glamourös und sperrig, und man weiß eigentlich auch nie, woran man da ist, denn sie treiben dauernd destabilisierende Prozesse voran, die Inversion von Absichten und Effekten, die eine Analyse des eigenen Treibens nie ausschließt. Nichts, wo man einfach reingehen will oder kann. (...) BC hat mit künstlerischer Produktion zu tun, geht aber auch weit darüber hinaus. BC ist immer auch ihr Gegenteil — eine «Firma» hier und eine Sphäre dort, eine Sphäre, die sich in Versuchsanordnungen formiert, die zeitgenössische Formen von künstlerisch-politischer Sozialität auslebt. Verlust und Versagen nimmt BC auf diese Weise ebenso auf sich wie die Firma natürlich auch Triumph und Freude spürt, an Filmen und dunklen Clownereien, becketthaft. BC ist in einem gewissen Maß frei. Eine Freiheit, die stirbt, wenn man sie nicht gebraucht.»

VIELEN DANK FÜR EURE LAHME PROTESTKULTUR!

GET RID OF YOURSELF (2001–03, mit Chloe Sevigny, Werner von Delmont) heißt der einstündige Film der Bernadette Corporation, der während «einer Geschäftsreise (einem politischen Urlaub)» im Zusammenhang mit den Antiglobalisierungsprotesten in Genua im Sommer 2001 gedreht wurde und «in dem

endlos über unseren Köpfen kreisten ... dieser nervöse Soundtrack. Eine verrückte Mischung aus einem Woodstock-Gefühl — die Konzerte, die Imbissstände, T-Shirts, der ganze klassische linke oder Independent-Kram — und außen herum dieser total verrückt gewordene Polizeiapparat, all diese Bullen, die die Leute von ihren Lastern herunter mit so offenkundiger Feindseligkeit anstarrten. Dieser Wunsch, friedlich und unterwürfig zu sein, einfach miteinander klarkommen zu wollen, das hatte etwas dermaßen Absurdes ... in dieser Atmosphäre totaler Feindseligkeit. Ich glaube, wir waren die Einzigen, die das verstanden haben.»

«Ich sah einen Bullen durch hundert friedliche Demonstranten rennen, um einem Jungen, der schwarz gekleidet war, den Schädel einzuschlagen. Und alle saßen einfach ruhig da und schauten zu. Gegen uns sind sie gewalttätig, aber nicht gegen die Bullen. Sie sagen: Verschwindet verdammt nochmal von unserer Demo, ihr gehört nicht hier hin! Es ist eine perverse Logik. Und sie können ausrasten vor Aggressivität. Sie sagen: Wir protestieren schon so lange, da wart ihr noch gar nicht geboren, und dank uns habt ihr überhaupt eine Kultur des Protests. Und ich sage: Vielen Dank für eure lahme Protestkultur, ich bin ja so dankbar! Und danke, dass ihr mir Platz lasst in eurer wunderbaren, alternativen Welt!»

PICTURE PROJECTS & THE 360DEGREES TEAM

www.360degrees.org

ÜBERWACHEN UND STRAFEN: WIE DIE GEFÄNGNISINDUSTRIE DAS LAND REKULTIVIERT

THE REAL WAR ON CRIME

Das New Yorker Studio Picture Projects, 1995 von der Multimediakünstlerin Alison Cornyn und der Dokumentarphotografin Sue Johnson gegründet, nutzt das Internet seit Januar 2001 erneut als Dokumentationsmedium, dieses Mal für eine Langzeitstudie namens *360degrees.org*, die aus verschiedenen Perspektiven versucht, das US-Strafvollzugssystem zu durchleuchten. Die beiden Webdokumentation-Pioniere möchten mit diesem öffentlichen Angebot Fragen wie «Wer ist warum im Gefängnis?» einer kritischen Betrachtung unterziehen sowie einen Dialog anregen und durch den Gebrauch und die Verbreitung neuer Medien soziale Veränderungen stimulieren. Alarmiert waren Cornyn und Johnson durch die rapide steigenden Zahlen von Inhaftierten in den USA, angeregt wurden sie durch das Buch «The Real War on Crime» (1997), das den wachsenden Widerspruch zwischen der Wirklichkeit im Gefängnis, der Kriminalität und der Strafjustiz und deren Darstellung, Verkörperung, Repräsentation durch die Regierung und die Medien enthüllte. Ein Land, in dem täglich zweihundert Gefängniszellen gebaut werden, dessen höchstes Gut jedoch die individuelle Freiheit ist, muss sich selbst einige harte Fragen stellen: Seit 1980 hat sich in den USA die Zahl der Inhaftierten vervierfacht. Mit mehr als zwei Millionen Amerikanern hinter Gittern, dem größten Pro-Kopf-Anteil aller Länder, setzen die USA auch hier Maßstäbe. Mit dieser höchsten Inhaftierungsrate in der Geschichte der Menschheit konnten die Vereinigten Staaten vor kurzem sogar Russland überholen. Die meisten Menschen sitzen wegen Drogengebrauchs und gewaltloser Kriminalität, viele

maklern oder Touristenbüros verwendet wird und hier die für das Gefängnis-konzept elementaren Prinzipien der totalen Eingeschlossenheit und Überwachung im Prinzip des Panoptikums andeutet. Insofern reflektiert der Titel *360degrees* Struktur und Thema dieser Webdokumentation. Erstellt wurden die fließenden Kameraschwenks, die den Betrachter in der Mitte des Raumes positionieren, indem der Raum in Intervallen von dreißig Grad fotografiert und die einzelnen Digitalfotos danach zu einer Panoramaaufnahme montiert wurden. Inhaftierte, ihre Familien und Strafvollzugsbeamte erhielten in situ Kassettenrekorder, um Audio-Tagebücher ihrer Erfahrungen im Gefängnis aufzunehmen. Beispielsweise kann man Ronald Frye hören — aufgenommen neun Tage vor seiner Hinrichtung durch Giftspritze am 31. August 2001 im Zentralgefängnis Raleigh, Nord-Carolina. Sein Bruder David, Pat Winkler, die Schwester von Ralph Childress, dem Vermieter von Frye, den er 1993 umgebracht hatte, und ein Aufseher, die sich emotional auf die bevorstehende Exekution vorbereiten, sprechen über ihre persönlichen Auseinandersetzungen mit Glauben, Gerechtigkeit und Verantwortung. Oder John Mills III, verurteilt wegen bewaffneten Raubüberfalls, voraussichtlicher Entlassungstermin 2005. Als Kind wollte er Polizist werden. Im Gefängnis ist er gelassen und allseits beliebt, singt in einem Chor und dekoriert die Wände seiner Zelle mit Bildern seiner Mutter.

Dynamic Data: Unter **Dynamische Daten** findet man interaktive Szenarios, die Picture Projects gemeinsam mit Polizeiexperten und Kriminologen entwickelt haben, um trockene Statistiken, die sonst als technische Berichte der Öffentlichkeit unzugäng-

Timeline: Die foto-illustrierte, interaktive **Zeitleiste** umfasst die fünfzehn historischen Epochen des Strafvollzugs und der Gefängnisse in der westlichen Zivilisation, vom 7. Jahrhundert bis zum heutigen Tag. Die Seite enthüllt, was die Logik der Strafjustiz und Gesetze so verzweifelt zu verbergen versucht: dass Strafjustizsysteme konstruiert und nicht natürlich sind; dass sie verwurzelt sind in Fragestellungen von Macht, Klassenkampf und Identität (Rassismus).

Dialogue: Der **Dialog** ist ein virtuelles Forum, das eine Podiumsdiskussion zwischen Strafjustizexperten, ein chat-basiertes Forum für alle Besucher und, als drittes Element, ein «Social Action Network», eine Online-Konversations-Plattform beinhaltet, in der Studenten, Ex-Straftäter, Gangmitglieder, Gesetzesmacher den heutigen Status des US-Strafjustizsystems und andere soziale Fragen diskutieren können.

Resources: Der Bereich **Quellen** bietet Verknüpfungen zu anderen Webseiten ebenso an wie Referenzmaterialien (Bücher und Videos) und archivierte Hörfunksendungen, eine Datenbank von Organisationen, die sich mit Strafjustiz und Gefängnisarbeit befassen, ein Register (Glossary) mit Sachwort-erklärungen aus der Strafjustiz und schematische Darstellungen gefängnisbezogener Daten aus aktuellen Meinungsumfragen.

RUNDUM 360 GRAD

360degrees basiert auf einer dezentralisierten Methode der Produktion ebenso wie auf einer Verteilung von Informationen auf ein weit verbreitetes Publikum, das von verschiedenen Ebenen institutionellen, sozialen und ökonomischen Zugang zum Projekt hat. Die Benutzer — unter ihnen Familienmitglieder von Inhaftierten (Internetzugang ist im Gefängnis untersagt), Community-Aktivist*innen, Gangmitglieder, Korrekturoffiziere, Ex-Straftäter, Akademiker und Gesetzgeber überall in den USA — werden einbezogen, aktiviert und nicht zum bloßen Betrachter degradiert, werden als Teilnehmer am Diskurs selbst zur Schnittstelle (von Entscheidungen) anstatt nur Konsumenten einer Web-Dokumentation zu bleiben, denen eine Story erzählt wird. Umgekehrt gibt es weder in den Stories selbst noch auf der Organisationsebene von 360degrees nur einen einzigen Autor oder eine einzige Perspektive. Autoren, Künstler, Designer, Wissenschaftler, Statistiker, Aktivist*innen, ehemals Inhaftierte, Studenten, Pädagogen und Programmierer arbeiten von verschiedenen Bundesstaaten aus zusammen — ohne direkte Bündelung an einer zentralen Stelle. Das Web wird als Netzwerk-Medium mit Rückmeldungs-(Feedback-)Qualität und nicht nur als Alternative zur Verteilung und Ausstellung von Informationen benutzt. Die hybride Form des Netzwerkangebots, gebaut aus digitalen und grassrootartigen aktivistischen Strängen, nutzt Standards und Praktiken aus Journalismus und Recht, Dokumentarfilm und Fotografie, Soziologie und Medienkunde.

PRISON-INDUSTRIAL COMPLEX

Das immense Wachstum des «Prison-Industrial Complex» ist ein Stück des Puzzles, das Globalisierung des Kapitals heißt und dessen integraler Bestandteil wiederum die «Abmachung» ist, einen ansehnlichen Prozentsatz der Bevölkerung einzusperrern. Die Angst vor Kriminalität ist dabei ein marktfähiges und -bestimmendes Verkaufswerkzeug für ein dubioses Produkt, und hat damit die Angst vor dem Kommunismus während des Kalten Krieges ersetzt. Wie im Militärisch-Industriellen Komplex verschmelzen auch beim Gefängnis-Industrie-Komplex private Geschäfts- und staatliche Interessen. Seine doppelte Zielsetzung sind Profit und Sozialkontrolle. Seine öffentliche, ideologische Begründung ist der



Computertisch, www.360degrees.org, Halle 14

Kampf gegen Kriminelle, die dämonisiert werden müssen, um die Verwendung von Steuereurodollars für ihre Unterdrückung und Inhaftierung gegenüber dem Steuerzahler zu rechtfertigen. Wie jede andere Industrie benötigt auch die Gefängniswirtschaft Rohmaterial. In diesem Falle bilden die Gefangenen das Rohmaterial. Der Gefängnis-Industrie-Komplex kann nur wachsen, wenn immer mehr Menschen eingesperrt werden, auch wenn die Kriminalitätsrate sinkt. Gefängnisse sind arbeitsintensive Institutionen, die übers gesamte Jahr Arbeitsplätze sichern. Sie sind rezessionsgeschützt, vergrößern sich gewöhnlich in harten Zeiten und sind nicht umweltverschmutzend, werden nicht von Umweltschützern blockiert. Gefängnisse bringen Regionen mit einer saisonal abhängigen, unsicheren Wirtschaft stabile, dauerhafte Einkünfte. Überall, wo traditionelle Landwirtschaft durch «Agribusiness» verdrängt wird, sehen die Kommunen harten Zeiten entgegen. Ökonomisch rückläufige Landstriche fallen übereinander her, um für sich selbst eine Gefängnisanlage zu sichern. Denn: So wie der Bau und die Unterhaltung von Waffen und Armeen, ist auch der Bau und die Unterhaltung von Gefängnissen ein lukratives Geschäft. Investmenthäuser, Baufirmen, Architekten, Dienstleister wie Transportunternehmen, medizinische Einrichtungen, Lebensmittel- und Möbelhersteller, Hotellerie und Gastronomie stehen Gewähr bei Fuß, um von diesem ökonomisch essentiellen Industriekomplex zu profitieren. Eine aufblühende «Spezialartikel»-Industrie verkauft derweil Zäune, Handschellen, Drogen-detektoren, Schutzwesten und andere Sicherheitsprodukte an Gefängnisse.

Machen uns mehr Gefängnisse sicherer? Vier akustisch kommentierte 360°-Panorama-Tintenstrahldrucke dokumentieren aus vier Blickwinkeln die Story «Bauernhöfe oder Gefängnisse», während eine bewegte Bild-Ton-Doppelprojektion Perspektiven zur Geschichte «Warten auf die Hinrichtung» wiedergibt. Computerplatz und Plakate informieren über das Webangebot der Gruppe, das Alison Cornyn in zwei Lectures ausführlich vorstellte. ■



Exekutionsraum, 360-Grad-Panorama, Digitalbild, 2001



In Reihe an die Wand stellen, 360-Grad-Panorama, Digitalbild, 2002

von ihnen haben niemanden, der sie gegen Kautionsaus der Haft herausholen würde.

Die interaktive Webseite ist in fünf Hauptbereiche unterteilt, jede Kategorie liefert eine unterschiedliche Herangehensweise an das Thema. Sie interagieren jedoch miteinander und formen durch Verknüpfungen untereinander und die Aktivitäten der Besucher ein umfangreiches Informationssystem.

Stories: Dreh- und Angelpunkt sind Audiotagebucheinträge von Personen, deren Leben durch das Gefängnis bestimmt ist — und zwar nicht nur Straftäter und Opfer, sondern auch deren Familienmitglieder, Beamte des Strafvollzugs, Staatsanwälte, Strafverteidiger, Bewährungshelfer u.a. Jede der Stories konzentriert sich auf einen bestimmten Fall. Während man durch einen Panorama-Einblick in einen spezifischen Arbeits- oder Wohnraum (Gefängniszelle, Gerichtssaal, Baugelände für geplantes Gefängnis, Wohnzimmer) navigiert, hört man die Stimme der Person, die sich normalerweise in diesem Raum aufhält und hier ihre Geschichte in eigenen Worten erzählt. So wird jeder exemplarische Fall durch die Perspektiven von fünf bis acht Menschen aus mehreren Blickwinkeln (die zusammen ein abgerundetes «360-Grad»-Bild ergeben sollen) in First-Person-Stories erzählerisch «erläutert». Der Rundumblick wird per Mausclick mit dem Programm QuickTime Virtual Reality möglich, das traditionell von Immobilien-

lich wären, persönlicher und plastischer zu gestalten. In einem Quiz «Are you a criminal?» kann man z.B. herausfinden, ob man je eine Ordnungswidrigkeit oder Straftat begangen hat und deshalb kriminell ist, indem man Fragen beantwortet wie «Hast du jemals etwas von deinem Arbeitsplatz mitgenommen und nicht zurück gebracht?» Muss man bereits diese Frage mit «Ja» beantworten, hat man etwas gemein mit mehr als sechs Millionen Menschen, die vom US-Strafjustizsystem überwacht werden. «Nimm das Quiz zu Hilfe, um herauszufinden, welche Art von Bestrafung du für dieses Vergehen erhalten könntest.» In einem Mix aus «Criminal Theory»-Online-Quiz und Meinungsumfrage kann man darüber hinaus aus einer Auswahl von Statements wie «Einmal ein Straftäter — immer ein Straftäter» oder «Die Hautfarbe ist ein Vorzeichen kriminellen Verhaltens» oder «Wenn das Gefängnis so schlimm wäre, würde doch niemand ein zweites Mal eine Straftat begehen» seine eigene Theorie über die Ursachen von Kriminalität entwerfen. Weitere «Mini»-Projekte in diesem Bereich versuchen dem Betrachter visuell die Zahl 2.000.000 nahe zu bringen und das Wahlrecht für Inhaftierte und Vorbestrafte den Staaten entsprechen auseinander zu nehmen. Die Ergebnisse sind überraschend und erschreckend, vielen Bürgern der USA kann das Recht zu wählen lebenslang entzogen werden, selbst wenn sie ihre Haftstrafe abgesessen haben.



Farms or Jails — Bauernhöfe oder Gefängnisse, 4 Digitalbilder/Tintenstrahldrucke, 2003, ACC

MATTHEW BUCKINGHAM

TIME IS MONEY: GEDANKENGÄNGE NACH EINEM TERRORANSCHLAG AUF DIE ZEIT

VERGEGENWÄRTIGUNGEN DES VERGANGENEN

Der Übergang von geschichtlichem Wissen zu dessen ästhetischer Applikation und Vermittlung ist ein Grundzug in den Arbeiten Matthew Buckinghams, deren auffällige Gleichzeitigkeit von ästhetischer Form (in Film, Text, Bild und deren Amalgam) und diskursivem Lehren wie Lernen (in Vorträgen, Workshops und deren Publikation) eine Dopplung hervorbringt, die sich der vielfach kanonisierten Auffassung von einer scharfen Trennung zwischen Kunst und Wissenschaft nicht beugen will.

EIN KEILER IM ARCHIV

Die so genannte Dia-Ton-Installation zeigt 22 Bilder verschiedenster, von Buckingham besuchter Archive. Parallel ist eine von ihm verfasste und gesprochene Abhandlung zu hören, die hier auszugsweise veröffentlicht wird:

«Die Idee, die Vergangenheit durch Erzählung in die Gegenwart zu bringen, stützt sich komplett auf die Existenz von Daten — Aufzeichnungen und Dokumente, die wahrscheinlich in einem bestimmten Archiv geordnet und sicher aufbewahrt werden. (...) Das Archiv kann als ein Prozess charakterisiert werden — ein Prozess der wiederholten Sammlung und Lagerung, durch den es sich zu einem Ort entwickelt, in dem Wissen produziert wird. (...) Dieses System wird teilweise durch den zwanghaften Wunsch nach Vollständigkeit und die Hoffnung, dass die bloße Quantität des angeschafften Materials zu schlüssigen Bedeutungen führen wird, motiviert. (...) Der unüberlegte Drang, alles und jedes ohne Auswahl und Bearbeitung zu sammeln und aufzubewahren, erzeugt gewaltige Datenpools, die stets Interpretation provozieren und nach ihr verlangen werden. Diese Dimension des Archivs wird deutlicher, wenn es mit eng verwandten, dennoch eindeutig unterscheidbaren Projekten wie denen der Enzyklopädie oder des Museums verglichen wird... (...) Das Begreifen der Unvollständigkeit, die der archivischen Aufgabe innewohnt, deutet überhaupt erst auf seine uneigennützig Dimension. Das ist es, was das Archiv im gewissen Sinne zu einem utopischen Projekt macht... (...) Man könnte sogar behaupten, dass das Modell der <freien> und <öffentlichen> Bibliothek einen Versuch verkörpert, utopisches Denken mittels demokratisierenden Zugriffs auf Informationen zu verwirklichen. (...)

indem es Traditionen und Kulturen <rettete>, die man kurz vorm Aussterben glaubte. Das ist die offenbar tragische Ironie, die die Anfänge von Ethnographie und Anthropologie umgibt — akademischen Disziplinen, die versuchen, Menschen und Orte für die <Nachwelt> zu erfassen, selbst aber zu deren Vernichtung beitragen. (...) Bevölkerungsgruppen, die Zutritt zu früher unzugänglichen Sammlungen von Informationen erhielten, wendeten sich in vielen Fällen sogar gegen ihre Erschaffer und Bewahrer. (...) Walter Benjamin sagte, <die Vergangenheit historisch zu artikulieren bedeutet nicht, sie so zu erkennen, wie sie wirklich war, sondern bedeutet eine Erinnerung an sich zu reißen, wenn sie in einem Moment der Gefahr aufblitzt.> Dieses Aufblitzen ungebetener Erinnerungen weist gewöhnlich auf unterdrückte oder zurückgehaltene Geschichten hin, welche zu untersuchen uns möglicherweise dazu bringt, scheinbar zusammenhanglose Ereignisse und Fakten auf neue Weise miteinander in Verbindung zu bringen. Indem wir Objekte und Daten von ihren erklärten, ideologisch vorbestimmten Standorten, an denen wir ihnen im Alltag begegnen, entfernen und sie kurz ins Archiv zurück bringen, haben wir die Chance, neue Zusammenhänge zu erkennen und zu erstellen, die wiederum neue narrative Möglichkeiten hervorbringen. (...) Dieser Prozess der Rückkehr ist eine Taktik der Nicht-Gewöhnung, die uns die Chance eröffnet, eine historische Analyse ohne Anspruch auf <Objektivität> zu erstellen, die es ermöglicht, den gegenwärtigen Moment zu beurteilen.»

UNIVERSELLE ZEIT UND DER GEGENWÄRTIGE MOMENT

Universal Time and The Present Moment ist ein (in Leipzig zweitägiges) Leseseminar mit Künstlerworkshop, von Matthew Buckingham organisiert. Darin wird nach den Einflüssen bestimmter, in Verbindung mit «Universalität» angewandter Begriffe auf Kategorien von Zeit gefragt. Zeit wird als psychologisches, kulturelles und politisches Konstrukt, das im Mittelpunkt der gesellschaftlichen und künstlerischen Praxis steht, untersucht. Ausgangspunkt der Gedankenwerkstatt ist der fehlgeschlagene anarchistische Versuch von 1894, das Royal Astronomical Observatory in Greenwich, in dem die «Weltzeit» gemessen wird, in die Luft zu sprengen. Sie beherrscht seit dem 19. Jahrhundert Kommunikation, Navigation und Handel in der ganzen Welt.

den genannten Fachgebieten gelesen sowie Kunstwerke und Filme, die durch ihre spezifische Verwendung und ihren Ausdruck von Zeit einen Bezug zu den Lesungen haben, hinsichtlich dessen, wie sie Zeit konstruieren, untersucht. Umgekehrt wird auch die Verwendung von Zeit als Medium in der Produktion von Kunst (auch nicht zeit-basierter) angesprochen. Der Workshop findet seinen Höhepunkt in der möglichen Vorstellung und Präsentation eigener Interessen, Untersuchungen oder Kunstwerke seiner Teilnehmer(innen) in einer Form, die durch die Gruppe bestimmt wird.

KEINER VERLÄSST DEN SAAL

Der samstäglich Teil des Workshops am 25. Oktober 2003, beginnt mit der Aufführung des Streifens «Der Würgeengel» (Mexiko 1962, s/w, 95 min, in spanisch) von Louis Buñuel. Dessen filmisches Werk ist von der Kritik an einem in sinnloser Wiederholung erstarrten Bürgertum und an Vernünftigkeit



Sequenz aus: *A Wild Boar in the Archive*, Dia-Ton-Installation, 2003, ACC

und Ordnung als die Handlanger von Willkür und Unterdrückung gezeichnet. Nachdem die geladenen Gäste einer hochbürgerlichen Abendgesellschaft in der Villa eines Aristokraten feststellen, dass es nun an der Zeit wäre zu gehen, will keiner als derjenige auffallen, der das Dinner als Erster verlässt. Jenseits aller Erklärbarkeit bleiben alle vor Ort, geben in dieser Ausnahmesituation die Fassade ihrer bürgerlichen Wohlanständigkeit auf. Der Schein des Zivilisierten kehrt sich am Rande der Panik in Egoismus, Misstrauen, Anschuldigungen, Verzweiflung, Hass und einen Kampf ums Überleben. In vollkommener Durchlässigkeit von Zeit und Raum präsentiert Buñuels

wurde ein größeres Feld zeitlicher Phänomene zum Gegenstand empirischer Studien. Zeit als Dauer ist eine erweiterte Abstraktion, eine Form der Repräsentation, die funktionsgemäß viel mehr von dem biologischen Grundbedürfnis stammt, sich auf einer Wellenlänge mit der dynamischen Außenwelt zu befinden. Mentale Repräsentationen von Zeit ermöglichen es uns, Verhaltens- und Wahrnehmungszusammenhänge hinsichtlich der Reihenfolge wirklicher Geschehnisse zu erkennen. Wenn diese Ereignisse unsere eigene Geschichte betreffen, führen diese erzählerischen Schlüsse zu jener Identität, die wir unser «Selbst» nennen. Die auffällige Instabilität des «Flusserlebens» von Zeit ist der bemerkenswerteste Aspekt der subjektiven Zeit und die vornehmliche Variable der Psychophysik der Zeit.

PARFÜMIERTER ALPTRAUM

Der sonntägliche Teil des Workshops am 26. Oktober 2003 beginnt mit der Aufführung des «hausgemachten» Films «The Perfumed Nightmare» (Philippinen 1977, 93 min, in tagalog) von Kidlat Tahimik («Stiller Blitz»). Der Regisseur des Doku-Dramas (Originaltitel «Mababangong Bangungot») selbst spielt den Taxifahrer eines «Jeepney» (ein während der US-Okkupation herrenlos gewordener und zu einem Taxi umfunktionierter Armeejep) aus einem abgelegenen 300-Seelen-Dorf, dessen einzige Zufahrtsbrücke aus Bambus er sehnsüchtig mit elektrischem Licht ausstatten möchte. Nachdem er seine «ersten 33 Taifunjahreszeiten in einem Kokon voller amerikanischer Träume» als Präsident seines kleinen Werner-von-Braun-Fanclubs, Liebhaber der Miss Universum und eifriger Zuhörer der «Stimme Amerikas» verbracht hat und alles am modernen Amerika verehrt, verspricht ihm ein amerikanischer Unternehmer Arbeit in Paris, wo er nun reich werden möchte. Als dort einer seiner wenigen neuen Freunde, ein älterer Straßenhändler, stirbt, nachdem ein Einkaufszentrum ihn vom Markt verdrängt hat, stellt er die ersten Fragen und rebellierte steinewerfend gegen die Konsummeile. In der Rolle eines Drittweltlers führt Tahimik den Zuschauer spöttisch, poetisch und provokativ durch den Morast der amerikanischen kulturkolonialistischen Hegemonie, die er so darstellt, wie sie ist: 500 Jahre einer schlechten Idee. Die mit Super-8 gedrehte, halb-autobiographische 10.000-Dollar-Independent-Produktion enthält den «American Dream» als süßlich duftende Illusion, die sich selbst als parfümierter Alptraum entlarvt.

Der Vorführung folgt eine Diskussion über den Film und das Buch «Time and the Other: How Anthropology Makes Its Object» von Johannes Fabian (Columbia University Press, 1983, 2002; erhältlich in Halle 14). Fabian, Professor der Kulturanthropologie an der Universität Amsterdam, setzt sich in dieser radikalen erkenntnistheoretischen Abhandlung über anthropologisches Schreiben kritisch mit der Ansicht auseinander, dass Anthropologen «hier und jetzt» sind, während ihre Studienobjekte «dort und damals» waren, ein «Anderes», das in einer Zeit existiert, die nicht unserer Gegenwart entspricht. ■



Ansicht zum Workshop *Universal Time and The Present Moment*, 27. – 28.09.2003, Halle 14



Szene aus: *Der Würgeengel*, Louis Buñuel, 1962

Damit soll nicht behauptet werden, Archive seien auf irgendeine Art neutral oder nicht-rhetorisch. Die enormen Unterhaltskosten von Archiven werden von jenen getragen, die ihre eigenen — wie auch immer gelagerten — Ideologien, Werte und Interessen durchsetzen wollen. Diejenigen in Machtpositionen haben lange gearbeitet, um durch die Schaffung und Nutzung sorgfältig katalogisierter Überwachungsdaten soziale Gebilde zu definieren und kontrollieren..., (aber auch) ... um Normen und Abweichungen aufzuzeigen. (...) Das Archiv hat auch Kolonisation, Imperialismus und Globalisierung begleitet — unter dem Deckmantel der «Erforschung», des manifestierten Schicksals und des «Fortschritts» —

Jener erste Akt des internationalen Terrorismus war ebenso wie sein Ziel — die kolonialistische Entscheidung, «Zero Longitude», den Nullmeridian, in London und damit England als Zentrum der Zeitbestimmung und Kartografie zu etablieren, von ungemeiner Symbolkraft. Der Wunsch, zeitliche Erfahrungen und Strukturen zu vereinen, war von alters her ein politischer und wirtschaftlicher Ausdruck von Macht. Die Phrase «universelle Zeit» taucht oft in der Psychologie, Soziologie, Anthropologie, Philosophie und Physik auf. Diese Verwendungsformen zu vergleichen und zu analysieren, könnte ein Weg sein, um dementsprechende Machtbedingungen zu erkennen. Im Workshop werden Texte aus

atavistische Parabel, als makabre Komödie voller Geheimnisse von schwindelerregender Komplexität, eine beißende Sicht auf Instinkte der menschlichen Natur. Damit verbunden ist die Lesung des Textes «Implicit and Explicit Representations of Time» («Implizierte und deutliche Repräsentationen der Zeit», in: «Cognitive Models of Psychological Time», Richard A. Block [Hrg.], Lawrence Erlbaum Associates, Hillsdale 1990; in Halle 14 erhältlich) des Erkenntnispsychologen John Michon mit anschließender Diskussion. Frühere experimentelle Studien menschlicher Zeit-Erfahrung untersuchten fast ausschließlich die «Psychophysik der Dauer». Erst kürzlich, mit dem Aufkommen der Erkenntnispsychologie,

Among the most scandalizing of Hegel's pronouncements have been those that affirm the all-inclusiveness of historical process—its totality—and, as a consequence, the copresence of the different "moments" through which that totality realizes itself. In the *Phenomenology of the Spirit* he stated: "Reason (*Vernunft*) now has a general interest in the world because it is assured to have presence in the world or, that the present is reasonable (*vernünftig*)" (197 [1807]:144).

To be sure, that sort of equation of the reasonable and the present can serve to justify evolutionist *Realpolitik*, which would argue that a state of affairs must be accepted because it is a present reality. Marx criticized Hegel for just that. At the same time he insisted, with Hegel, on the present as the frame for historical analysis. Here the present is conceived not as a point in time nor as a modality of language (i.e. tense) but as the copresence of basic acts of production and reproduction—eating, drinking, providing shelter, clothes, and several other things." In the *German Ideology* Marx ridicules German historians and their penchant for "prehi-

*Universal Time
Present Moment*

ANNE-MARIE SCHLEINER/BRODY CONDON/RETROYOU U.A.

IM EIFER DES GEFECHTS: SAMTENE ANSCHLÄGE AUF BALLERENDE ONLINE-KRIEGER

GAME PLUG-INS UND PATCHES ALS HACKER-KUNST

Die Künstlerin und Cyberanthropologin Anne-Marie Schleiner schreibt in ihrem Text «Cracking the Maze» («Knacken des Codes»): «Wie jeder eifrige Spielfreak schnell entdeckt, ist das Internet nicht nur eine Quelle für kostenlose Spiellösungen und Tricks, sondern beherbergt auch etliche Plug-Ins und Patches zum freien Download. Die Patches sind ganz unterschiedlicher Art, sie variieren von einfachen Programmausbesserungen bis zu komplizierten neuen Spielszenarios, in denen die Figuren, die Sounds und die Architektur ausgetauscht sind und/oder das Spielziel verändert wurde. Die steigende Popularität dieser früher illegalen Spiel-Hacks hat einige Spielern dazu geführt, von dem Trend zu profitieren und diese eigentlich subversive Praxis in ihre Marketingstrategie zu integrieren. So wurde die Software für die Patchherstellung bei Spielen wie «Quake» und «Marathon» gleich mitverkauft. (...) Statt das Setting des Ursprungsspiels nur zu steigern oder zu personalisieren, bieten die subversiveren Spielpatches Alternativen zu den oft eng definierten Spielgenres. Manchmal entstehen auf die Art neue Genres, die dann wieder vom Spielmarkt assimiliert werden. (...) Bedenkt man die zunehmende Begeisterung der jüngeren Generation für die Spiele, selbst zu Lasten des Fernsehens, scheint es gefährlich, die Verbreitung der Spielkultur zu ignorieren.

Der parasitäre Spielpatch ist aber auch eine Möglichkeit, die hegemoniale Spielkultur zu infiltrieren und zur Formation neuer Spielfiguren, Spiel-Settings und Spielmodi beizutragen. So wie der sampelnde Rap-MC, fungieren Hacker-Künstler(innen) als Kulturhacker, die bestehende technosemiotische Strukturen neuen Zielen zuführen oder, wie der Künstler Brett Stalbaum beschreibt: «die sich in kulturelle Systeme hineinbegeben und sie dazu bringen, Sachen zu tun, für die sie nicht vorgesehen waren.» Für jenes Wenden gegen die eingeschriebene Nutzungslogik ernten Schleiner & Co. viele Hass-Mails aus der vorwiegend männlichen, internationalen Spieler-gemeinde, die sie ebenfalls veröffentlichen.

VELVET-STRIKE: WAR TIMES AND REALITY GAMES

Velvet-Strike, 2002–03, ist eine Form von Aktivismus und Performancekunst, eine Computerspiel-Modifikation, eine Sammlung von graffitiartigen Stickern/Logos, eine selbstgemachte Online-Protest-Abwandlung des hinreichend bekannten, anti-terroristischen Internet-Shooter-Games «Counter-Strike». Anne-Marie Schleiner, Brody Condon und retroyou bieten interaktiven Mitspielern die Möglichkeit, in Realzeit Friedensbotschaften in ein gewaltverherrlichendes Spiel einfließen zu lassen, die im Netz heruntergeladen und auf Wänden, Decken und Böden des Spielambientes platziert werden können. *Velvet-Strike* ist aber auch eine Sammlung von «Einmischungs-Rezepten», die spezifische Taktiken umreißen,

um unter Einhaltung der industriell vorgegebenen Regeln herkömmlicher First-Person-Shooter-Games mit ihrer Schießen-ohne-Fragen-stellen-Mentalität individuell in derartige Online-Spiele eingreifen und sie unterwandern zu können. Die *Velvet-Strike*-DVD dokumentiert die Verwendung dieser Graffiti-Sticker innerhalb einst in Echtzeit auf Counter-Strike-Servern stattgefundener Online-Spiele. Das Konzept zu *Velvet-Strike* entstand laut Anne-Marie Schleiner «zu Beginn von Bushs «Krieg gegen den Terrorismus» und wurde anlässlich eines Graffiti-Spray-Wettbewerbs gemeinsam mit einem anderen Künstlerteam, dem «Banner Art Collective», während des Krieges gegen den Irak upgedatet.» Es beabsichtigt zweierlei: Zum einen wollten sie das Spiel als öffentliche Plattform benutzen, um gegen den Krieg zu protestieren, zum anderen wollten sie die steigende Popularität kriegssimulierender Reality Games und deren gefährliches Zusammentreffen mit dem Kriegsklima in den Vereinigten Staaten hinterfragen.



Ausstellungsansicht, *Heaven@711 Hip Hop Game*, ACC

Darum laden sie andere ein, eigene Logos und Graffitis zu diesem Thema beizusteuern und veröffentlichen all das auf ihrer Webseite www.Opensorcery.net/velvet-strike. Schleiner weiter: «Nicht lange nach dem Terroranschlag des 11. September kreierten amerikanische Spieler eine Menge von Modifikationen für Spiele wie «Quake», «Unreal» und «The Sims», in denen sie Osama-Bin-Laden-Charaktere infiltrierten, um auf sie schießen zu können, sie zu vernichten. (...) Die beunruhigendste Osama-Modifikation sah ich im Oktober 2001 auf der kommerziellen Spielmesse «Artefutura» in Barcelona. In diesem Mod ist Osama als arabischer Besitzer eines



Velvet-Strike, Computer-Modifikation, 2002–03

Lebensmitteleckladens dargestellt, einem jener Läden, wie sie für viele Innenstadtviertel Nordamerikas typisch sind. Ziel des Mods ist es, den Verkäufer zu töten. Seit «Spacewar», dem ersten Computergame, haben sich Spiele in vielfältigste Genres entwickelt und verzweigt, einige davon sind dem Krieg und der Kampfsimulation gewidmet (und benutzen Technologie, die gelegentlich direkt vom US-Militär finanziert wird.)» Beginnend mit dem Spiel «Half-Life» und in dessen Folge in anderen Schießspielen, deren angeblicher Anreiz «Realismus» ist, kann man sich lediglich mit einem weißen Streberkerl, einem amerikanischen Jedermann identifizieren. Sie verkörpern die Spielkultur als männliche Domäne.

«Der Trend in Richtung dessen, was männliche Spieler «Realismus» nennen, verfestigte sich 2000 mit dem Half-Life-Mod «Counter-Strike» noch. Das ist ein Spiel, in dem man die Wahl hat, entweder auf der Seite einer Terroristenbande oder auf der Seite eines Antiterrorkommandos zu spielen (alles Männer). Die Taktiken der Terroristen und der Anti-Terroristen sind im Wesentlichen nicht voneinander zu unterscheiden (...) Leute, die «Counter-Strike» lieben, erzählten mir, dass dessen Anreiz seine «Echtheit» sei — man spiele in «Counter-Strike» mit realistisch proportionierten Soldaten und Kommandos, die einander in völlig ausgebombten Bunkern töten. Wenn du getötet wirst, «stirbt» deine Figur wirklich — wenngleich man nach ein paar Minuten wieder mitspielen darf, sobald die nächste Runde beginnt — anstatt sich sofort zu erneuern. Es geht also beim «Realismus» nicht um schnellere Computer-spielprozessoren, bessere grafische Umsetzung und «Fotorealismus». Es geht darum, die Charaktere und die Spiel-Umgebung näher an der Realität als an der Fantasie zu orientieren. (...) Doch sind jetzt, im Fahrwasser des 11. September, diese Spiele zu «real»? Oder kommt das Reale der Simulation näher? (...) Einem E-Mail-Gerücht zufolge hat Präsident Bush kürzlich einem Geschäft zwischen einem amerikanischen Fernsehnetzwerk und dem US-Militär zugestimmt, eine Serie von Kriegs-Dokudramen mit US-Soldaten zu drehen, die im Ausland im «Krieg gegen den Terrorismus» kämpfen. Die Nachrichtenabteilung des TV-Netzwerks war durch dieses Arrangement sichtlich verstimmt, weil sie keinen Zugang zur Berichterstattung über den Krieg in Afghanistan erhielt (alles erinnert an das Zusammenspiel von staatlich kontrollierter Kriegsberichterstattung und Doku-Fiktion in Orwells «1984»).

Du bist für oder gegen uns, ist die grundlegende Logik des Westens. Auch wenn Computerspiele diese zweiseitige Wettbewerbslogik wiederholen, liegt vielleicht letztendlich etwas Subversives in dem Wissen, dass es nur ein Spiel ist, dass man jederzeit die Seiten mit dem «anderen» wechseln und in «Counter-Strike» auf der Terroristen-seite spielen kann. Doch Reality Games ziehen es vor, diese Erkenntnis auszublenden. Und wenn man Network-Shooter-Games und gegenwärtige Zentralasien-Politik in einem Spiel miteinander verschmilzt («Counter-Strike»), lässt man eine Reihe von Komponenten einfach wegfallen — Wirtschaft, Religionen,

live vorgeführt (so live wie ein programmiertes Spiel für mehrere Spieler in einer Spielhalle sein kann). In Spielpausen (breaktimes) kann der Spieler die Beats wechseln, rückwärts spielen oder jederzeit scratchen. In jeder Ebene des Spiels (bisher existieren auf deutsch, englisch und spanisch die Ebenen *Bogotá*, *Stuttgart* und *Los Angeles*) kann ein Spieler nach dem anderen dasselbe Lied spielen. Dadurch wird eine Art kreatives Remixen ermöglicht, so dass eine neue Version (reversion) des gleichen Ausgangsmaterials der verschiedenen Spieler/DJs entsteht. Während der Spieler darauf beschränkt ist, mit den Texten, die auf dem Schirm zu lesen sind, zu reimen, hat er die Möglichkeit, mit der Auswahl an Wortendungen zu spielen, die ursprüngliche Bedeutung zu ändern, was manchmal unbeabsichtigt geschieht, wenn das gewünschte Wort zu schnell vorbeizieht. In gewisser Weise ist das Spiel eine Dada-Hip-Hop-Poesie-Erzeugungsmaschine. Die Spieler können auch die Punkteebene des Spiels gänzlich verlassen und stattdessen die Spielklänge und die korrespondierenden Bildstrukturen (von Parangari Cutiri programmierte mathematische Wellenalgorithmen) als reine DJ/VJ-Software abspielen.

PARANGARI CUTIRI

Das Hip Hop Game ist eine internationale, multilinguale Zusammenarbeit zwischen Parangari Cutiri und anderen Künstlern, u.a. Elke Marhöfer und Carolina Caycedo, die eingeladen wurden, Texte zu schreiben sowie zu rappen und Beats zu entwickeln. Parangari Cutiri ist ein künstlerisches Alter Ego von Anne-Marie Schleiner, das musikalischer, formalistischer, aggressiver als die Künstlerin ist, sich stärker fürs Programmieren interessiert und eher ein Hacker ist. Sie stellte ein Modell eines Computer-Spiels her, das einen Virus enthält, der beim Spieler epileptische Anfälle auslöst. Ein weiteres Projekt, *Jingle Virus*, ist ein digitales Musikinstrument, das die Portale firmeneigener Server anwählt, wenn es gespielt wird, was ein allgemein üblicher Einstieg für das Hacken ist.

Das Spiel ist noch für musikalische Kollaborationen offen. Einige andere Künstler arbeiten momentan an weiteren Songs für das Spiel. Der Inhalt der Songs ist im eher wütenden bzw. ernsten politischen Spektrum des Hip Hop zu finden. Der erste Song, in englisch, geschrieben von Parangari Cutiri, spricht die



Ausstellungsansicht, *Velvet-Strike*, Computer-Modifikation, Halle 14

Familien, Essen, Kinder, Frauen, Flüchtlingslager, zerfleischte Körper und Blut, Gestank usw.»

HEAVEN@711 HIP HOP GAME

Heaven@711, 2003, bewegt sich irgendwo zwischen DJ/VJ-Software und einem interaktiven Computer-Spiel und ist nicht für privates Spielen am Computer zu Hause gedacht; es ist auch kein Online-Spiel und keine Netzkunst. *Heaven@711* thematisiert Hip Hop als globales Spoken-word-Medium, um für diese Art von Spielen ungewöhnliche Themen anzusprechen und lenkt den Blick auf das Politische der Beats. Das Spiel wird dem Publikum

Luftblasen-Mentalität der Amerikaner an, die in einer isolierten Supermacht wohnen, abgeschnitten von den Auswirkungen der eigenen Außenpolitik und den jüngsten militärischen Interventionen, die sie als Reaktion auf den 11. September initiiert haben. *Perdida*, ein spanischer Song von Carolina Caycedo, erzählt von den schwierigen alltäglichen Lebensbedingungen in den Straßen von Bogotá in Kolumbien, gefiltert durch die bittersüßen Erinnerungen einer Emigrantin. Das *Stuttgart* benannte Level von Elke Marhöfer (in deutsch) kritisiert die gegen den Krieg Protestierenden dafür, nicht weit genug gegangen zu sein, um dem globalen kapitalistischen System effektiv entgegen zu treten.



Heaven@711 Hip Hop Game, 2003

CABINET MAGAZINE

EIGENTUM VERPFLICHTET: SEXUELLE FANTASIEN IN WÜSTER GEGEND

www.cabinetmagazine.org

KURIOSITÄTENKABINETT AUF ABO

Seit ihrem Debüt im Herbst 2000 untersucht die vierteljährlich erscheinende Kunstzeitschrift Cabinet in Essays, Interviews, Aufsätzen, Anekdoten und Kunstprojekten zeitgenössische und historische Kulturphänomene, die von Mainstream-Magazinen übersehen werden würden, und dennoch für viele Kulturinteressierte, Künstler, Autoren, Kuratoren und Kritiker von inspirierender Wichtigkeit sind. Ausgehend vom populären Erscheinungsbild einer Kunstzeitschrift, gestaltet im Stil eines Designmagazins, geschrieben mit dem gründlichen Forschungsanspruch eines Wissenschaftsjournals und geprägt vom bibliophilen Charme eines Künstlerbuches mit Sinn für Humor, ernsthafte Kulturanalyse und interdisziplinären Inhalten, beherbergt das Journal eine Vielfalt an Themen — einschließlich Natur- und Geisteswissenschaft, Popkultur, Politik und Philosophie — auf die sich die zeitgenössische Kunst stützt und die sie wiederum beeinflusst. Der Anspruch seiner Herausgeber von der Brooklyn Nonprofit-Organisation Immaterial Incorporated, gemäß der Herkunft des Wortes «cabinet» aus dem Französischen, ein kleines Gemach, ein kleiner Schrank oder ein Kästchen, zum Teil auch ein Kuriositätenkabinett für besonders Wertvolles zu sein, gilt bisher als voll eingelöst. Neben jeweils vier Spalten und einem breit angelegten Hauptteil ist jede Nummer einem Schlüsselthema gewidmet — bisher: Künstliche Sprachen, Das Aufzeichnen von Konversationen, Wetter, Tiere, Das Böse, Gartenbau, Das Scheitern, Arzneibücher, Kindheit, Eigentum und Der Flug — zu dem sich Kunst-

Unfall sicherstellen müssen, dass alle Daten auswertbar bleiben. Eine Untersuchung von Elizabeth Esch zu dem vor bald hundert Jahren gescheiterten Versuch des US-amerikanischen Autobauers Ford, in Brasilien Kautschuk zu kultivieren. Ein Abdruck des von William Safir 1969 für Präsident Richard Nixon für den Fall eines Unglücks bei der Apollo-11-Mission vorgeschlagenen Statements. Ein Interview mit Scott A. Sandage über sein Buch «Forgotton Men: Failure in American Culture». Zu den Kunstprojekten, die für diese Ausgabe in Auftrag gegeben wurden, gehört ein Poster von Matthew Buckingham namens «The Six Grandfathers, Paha Sapa, in the Year 502,002 C. E.», ein auf Fotobasis manipulierter Computer-Druck, der zeigt, wie das US-amerikanische Nationalmonument Mount Rushmore (mit den von Gutzon Borglum zwischen 1926 und 1941 in Stein gehauenen Köpfen der Präsidenten Washington, Jefferson, Roosevelt und Lincoln) in fünfhunderttausend Jahren aussehen könnte.

Eine Anekdote umschreibt die «Funktionsweise» der Zeitschrift: Ich las im Flugzeug von New York nach Chicago in der Ausgabe Nr. 10. Ein Artikel hatte es mir besonders angetan. Sicher hätten andere Magazine den Künstler Leon Golub als solchen interviewt und porträtiert. Cabinet jedoch beauftragte ein Taxi und holte gleich drei Leon Golubs, alle wohnhaft in Manhattan, ins Redaktionsbüro, wo Chief Editor Sina Najafi den international bekannten Künstler, den Astrophysiker und den Psychoanalytiker zum Dinner begrüßte. Bereits im Taxi waren die drei ins Gespräch über Gott und die Welt gekommen, dessen weiterer Verlauf unter dem Titel «Trippelgänger» nun veröffentlicht ist. Es ging um ihre Berufe, multiple Universen, die Perfektion

CABINETLANDIA ODER KOMM MIT UNS ZUM MARS

Nr. 10 befasst sich mit «Property» (Besitz). Ein dafür initiiertes Projekt sind die *Land Acquisitions*. Von der Immaterial Inc. wurden drei ungewöhnliche Grundstückskäufe (städtisch, ländlich und außerirdisch) getätigt, die außerhalb der üblichen Mechanismen, mit denen Land zu hochwertigem Grundbesitz gemacht wird, angesiedelt sind, um zu untersuchen, wie diese sich zum Begriff des Eigentums verhalten bzw. wie ein solches Verhältnis künstlerischen Ausdruck findet. Erworben wurde/n:

- ein Stück Wüste im Luna County, US-Bundesstaat New Mexico (Kosten 325 US \$, Größe 0,5 Acres, etwa 2.000 m²),
- dreizehn extrem kleine oder schmale Flächen, die der Künstler Gordon Matta-Clark seit 1973 im Queens County von New York für seine Arbeit «Reality Properties: Fake Estates» ersteigert hatte (Kosten lagen 1973 insgesamt bei 350 US \$) und

- wiederum ein Stück Wüste, diesmal in «Eastern Amazonis Planitia» auf dem Mars (Kosten 34 US \$, Größe 2.000 Acres, etwa 8,1 km²).

Land Acquisition 1 — in der Wüste — wurde der Name «Cabinetlandia» gegeben und aufgeteilt in mehrere Gebiete, darunter ein «Readerlandia» mit 6.700 gleichen Flächen vom Format des Magazins (20x25cm), die bis 2099 von geeigneten Lesern für einen Cent gepachtet werden können, zur Übernahme von Verantwortung verpflichtet, aber auch die Möglichkeit eröffnen, sich hier gestalterisch zu betätigen. Laut Pachtvertrag ist es u.a. gestattet, auf dem Grundstück auf einem oder beiden Beinen zu stehen, unschuldige



Land Acquisition 1: Cabinetlandia, Luna County, New Mexico, 2003, ACC

wieder eine Funktion, obwohl die Identität des Briefkasteneigentümers mit dem Namen «Niemand» verunklärt wird. Gleiches tat bekanntlich Odysseus in der Episode bei Polyphem. Jimbo Blachly hat auf einem schmalen Grundstück von 107 m Länge und 0,7 m Breite aufgrund dessen Lage an einer Nebenstraße zehn Parkuhren aufgestellt, deren Erlös dem Kauf eines großen Stücks Mauerwerkfundament auf einem Grundstück an der West Side von Manhattan zugute kommt. Blachly hat dafür einen Finanzierungsplan aufgestellt — inklusive der Investition für das Aufstellen und Betreiben der Parkuhren, Parkkontrolle durch eine anzuheuernde lokale «Streetgang»



Land Acquisition 2: Queens, New York, Block 3165, Lot 155, 2003, Halle 14

projekte zum jeweiligen Thema als Audio-CDs, CD-ROMs, Postkarten, Poster, Internetprojekte oder unlimitierte Kunsteditionen gesellen, ohne dass Trendforschungen betrieben oder Ausstellungsrezensionen abgedruckt würden.

NIXON UND TRIPPELGÄNGER

Ausgabe 8, die «Failure» — das Versagen, Verfehlen, Scheitern — zum Gegenstand hat, ist falsch geschnitten und beinhaltet z.B. folgende Beiträge: Ein Essay von Tom Vanderbilt über die Black Boxes von Flugzeugen, die deren Flugschreiber beherbergen und bei einem

des menschlichen Körpers, Gott als Psychoanalytiker und darum, wie ihre Namensgleichheit schon seit den 1950ern ihre Schicksale beeinflusst hatte. Aber auch Witze wurden ausgetauscht. Zu guter Letzt musste jeder die beiden anderen Leons mit Bleistift porträtieren. Wie auch immer, als unser Flieger zum Start ansetzte, beschleunigte und im letzten Moment urplötzlich höllisch bremste, um gerade noch auf der Startbahn zum Stillstand zu kommen, war das ein Moment des Schreckens. Dem Schweigen folgte eine Kakophonie an Kommentaren, an der sich auch mein deutscher Nachbar — sich zu mir neigend — beteiligte, die Maschine hätte sehr sauber geklungen, er hätte nichts Verdächtiges gehört. Auf meinen fragenden Blick fügte er hinzu, er sei Physiker, der in Amerika deutsche Fachbücher verlege und sich gut auskenne. Da ich gerade tief durchatmen musste, während sich die drei Leon Golubs in meiner Lektüre über die Ermittlung des Ausdehnungsgrades des Universums durch Messen der Hubble-Konstante verständigten, gab ich dem Verleger Cabinet Magazine Nr. 10, er solle doch für mich weiterlesen, denn es ginge gerade um Physik. Er las mit nicht endender Begeisterung und wollte auf der Stelle das Magazin abonnieren. Der Pilot indes verkündete, der Abflug hätte leider nicht geklappt und er würde es gleich nochmal versuchen, was alle Passagiere protestlos schluckten. Erst Ausgabe 11 widmet sich dem Thema «Flight» (Flug).



Sina Najafi, Cabinet-Chefredakteur



Land Acquisition 2: Queens, New York, Block 3165, Lot 155, 2003

sexuelle Fantasien zu haben, an die Farbe Ultramarin zu denken oder Briefe an den Präsidenten der Vereinigten Staaten zu schreiben. Weitere Ländereien wurden anderen Gruppen zuteil, die zum Magazin beitragen: «Editorlandia», «Nepotismia», «Internlandia», «Funderlandia». «Artistlandia» ist für Auftragskunst des Magazins reserviert.

Land Acquisition 2 — in Queens, einem der fünf Boroughs von New York City — geht von Matta-Clarks Faszination für fast unverkäufliche Reststücke von Stadt aus. Diese sind reales Eigentum («Reality Properties»). Aber auf dem Immobilienmarkt ist das irgendwie übriggebliebene mit meist absurden Abmessungen wertlos («Fake Estates»). In künstlerischer Hinsicht sind die Reste umso interessanter; und das Cabinet will hier Matta-Clark nachfolgen — wie auch an ihn und seine Werke erinnern. Die Chancen stehen gut, zehn der dreizehn Grundstücke, die nach Matta-Clarks Tod wieder in den Besitz der Stadt New York zurück gingen, zu erwerben, was bei einigen bereits geschehen ist. Im Heft wurden Vorschläge veröffentlicht, was auf diesen Flächen geschehen könnte, um ihnen wieder eine Präsenz im Stadtraum zu geben. Dazu hatte Cabinet zuvor mehrere Künstler ausgewählt: Clara Williams machte den Vorschlag, auf einem dreieckigen Grundstück mit der Fläche von etwa 2,5 m² einen Briefkasten mit der Aufschrift «NOBODY» zu installieren. Die minimale Fläche bekommt

und Monatsraten für den Kredit, mit dem das West-Side-Grundstück erworben werden soll. Rechnerisch müsste nach sechs Jahren alles abbezahlt sein, und die Parkuhren würden dann sogar Gewinn machen.

Land Acquisition 3 — auf dem Mars — hat zum Ziel, auf dem Roten Planeten ein Glashaus zu errichten, Künstler einzuladen und von dort aus die Erde zu beobachten. In der *Property*-Ausgabe findet man diesbezüglich die Veröffentlichung eines Interviews mit Dennis M. Hope, dem Chief Executive Officer und Präsidenten des «Galactic Government» und der «Lunar Embassy» — der Firma also, die Grundstücke auf Mars und Mond an Erdenbürger verkauft. In diesem Interview werden einige Probleme diskutiert, mit denen sich der Eigentümer eines extraterrestrischen Grundstücks konfrontiert sehen könnte. Gerade durch das überaus imaginäre Moment, das sich über die Diktate von Fakten und Zahlen der Immobilienbranche erheben kann, entsteht eine Perspektive, die am vermeintlich so Realen reichlich Irreales ausfindig macht. In Weimar ist *Land Acquisition 1* in Bild (Luftaufnahme, Flurstückauszug), Text (Zertifikat, Kaufvertrag u.a.) und Film (Ortung des Grundbesitzes) zu sehen und die *Wielandschaft* dient als Leseraum, in Leipzig kopierte Cabinet das Grundstück Nr. 11 aus *Land Acquisition 2* in Originalgröße in die Ausstellungslandschaft und ein Wasserbassin (ehemaliger Luftbefeuchter) dient als Leseraum. ■

TEMPORARY SERVICES

STETS ZU DIENSTEN: AUS DER BUNTEN ANGEBOTSPALETTE EINES SERVICEPARTNERS

Temporary Services (Zeitweilige Dienstleistungen) mit Brett Bloom, Salem Collo-Julin und Marc Fischer aus Chicago bieten anderen ihre Arbeit und ihre Ideen als einen beidseitig förderlichen Service mit nicht-wettbewerblichem Charakter an. Ihrer Meinung nach haben «...Ideologien, unter ihnen der Anarchismus, (...) hinsichtlich eines umfassenden Verständnisses von der Welt immer ihre Grenzen. Ideologien stehen der Freiheit und der direkten Kommunikation im Weg. Wir möchten die Möglichkeiten humanen sozialen Organisierens erschließen. Ästhetische Praxis ist dabei ein radikales Element. Wir sind nicht daran interessiert, die Machtstrukturen, die wir in der Kunstwelt und in unserem Leben wieder finden, nachzumachen. Wir möchten nicht die hierarchischen Strategien, z.B. jene der Museen, denen Unternehmensmodelle zugrunde liegen, anerkennen — Strukturen, die einer radikalen Demokratie am meisten entgegen stehen. Wir wissen, dass Kunst nicht unter diesen Umständen erlebt werden muss. (...) Wir haben einfach nur realisiert, dass man die Handlung übernehmen kann, man braucht dafür keine Erlaubnis...»

AESTHETIC ANALYSIS OF HUMAN GROUPINGS

Ästhetische Analyse menschlicher Gruppierungen ist eine Installation zur menschlichen Eigenart, sich — in welcher Konstellation auch immer — in Gruppen zusammen zu schließen. Sie verdeutlicht die unzähligen Feinheiten und Variationen menschlicher Gruppenbildungen, in die wir ständig hinein- und wieder herauschlüpfen. Ohne es zu merken, bewegen wir



CD-Player, zwei Solarfelder auf einem abnehmbaren Deckel sowie zwei Stühle und ein Lagerfach für Plakate und Informationsmaterial. Die Solarfelder liefern einen Teil der nötigen Energie, wobei die Hauptquelle eine 12-Volt-Batterie ist. Durch universelle Standardsteckdosen und Anschlussmöglichkeit an eine Autobatterie kann das Sendearchiv ohne viele Adapter andere Länder bereisen. Die Sammlung von CDs mit Hörspielen, Musik und verschiedenen Tondokumenten wird ständig erweitert: Als der Künstler Paul Dickinson erfuhr, dass er im Schlaf spricht, begann er sich selbst mit Hilfe eines Recorders aufzuzeichnen. Die CD «Sleep Talk Recordings

mal bizarren Dinge von erfinderischer Qualität ein, die von Gefangenen hergestellt werden. Angelo erarbeitete mehr als hundert Seiten an Zeichnungen und Texten, die 78 verschiedene Erfindungen oder Fertigkeiten zeigen. Die Publikation *Gefangenen-Erfindungen* schildert anekdotisch den Gefängnisalltag, bietet einen flüchtigen Einblick in das soziale Umfeld des Gefängnisses, enthält Informationen über die Methoden von Gefangenen, ihre Umwelt persönlicher zu gestalten und ihre Versuche, die harten Gesetze hinter Gittern zu umgehen, die grundlegenden menschlichen Wünsche zu befriedigen und die Lebensverhältnisse außerhalb des Gefängnisses nachzubilden. Sie widerspricht der weitläufigen Ansicht, Gefangene wären nur an Dingen zum Flüchten, Berauschen oder Töten interessiert. Die Erfindungen decken eine große Bandbreite von Methoden zum Lagern, Baden, Kochen und Essen sowie aus der Privatsphäre, Erholung und «Heimverschönerung» ab. Angelos Texte enthalten hochdetaillierte und wohlüberlegte Federzeichnungen, um Materialien und Funktionsweisen der Objekte plastischer zu beschreiben. Sie zeigen, wie man einen Weckruf improvisiert, ein Käsesandwich in einem Metallregal grillt, Tauchsieder aus Rasierklingen, Eis-am-Stiel-Stäbchen, Zahnbürsten und Büroklammern (als Elektrostecker) herstellt, die Toilette benutzt, um Selters zu kühlen oder ein heißes Bad in der Zelle nimmt. In der Ausstellung ist eine Faksimile-Serie von Angelos Illustrationen ebenso zu sehen wie zahlreiche von Temporary Services angefertigte Kopien der von Angelo illustrierten Objekte.

PUBLIC SCULPTURE OPINION POLL: MEINUNG-UMFRAGE ZU EINER ÖFFENTLICHEN SKULPTUR

Temporary Services startete dieses Projekt, um die Chicagoer Reaktionen über die Platzierung einer Skulptur einzuschätzen, die durch das Städtische Amt für kulturelle Angelegenheiten ohne Bevölkerungsbefragung aufgestellt wurde. Es erschien notwendig, dem Raum, den diese ausladende, hellblaue, sich windende Röhre nun einnimmt, ein Stück Demokratie beizusteuern. Diese Skulptur befindet sich auf einer Verkehrsinsel der Kreuzung von Grand und Western Avenue. An drei Straßenecken brachte Temporary Services Clipboards an, Klemmbretter, auf denen sich Bilder der Skulptur und Papierblätter befanden mit der Frage: «Was ist Ihre Meinung zu dieser Skulptur und warum, denken Sie, wurde sie hier aufgestellt?» Die Gruppe erhielt eine überwältigende Resonanz auf diese Frage. Sie ist Inhalt der Installation. Die Meinungen reichten von «Bring back the tank» (vorher stand dort ein Panzer) und «We think the person who made this was smoking 2 much crack» über «It doesn't matter what my opinion is» und «For white people only — because they are moving in» bis zu «I think we need more sculptures like this in our neighborhood».

BINDER ARCHIVES AKTENORDNERARCHIV

Das *Aktenordnerarchiv* ist wie das *Audio Relay* eine transportable Ausstellung. Ihre pflegeleichte Herberge bildet eine rote Plastikbox, die sich mit größter Leichtigkeit auf Reisen begeben, als Gepäckstück in einem Flugzeug eingepackt werden, in ein paar Minuten installiert werden kann. Künstler(innen), Ausstellungsorganisator(innen), Archivar(innen), kreativ arbeitende Menschen und Gruppen füllen Aktenordner mit gelochten oder in Klarsichtfolie eingehüllten Fotografien, Zeichnungen, Dokumentationen, Fotokopien, Flugblättern, tastbaren Objekten u.a. Jeder

Aktenordner präsentiert ein abgeschlossenes Projekt oder Archiv — eine Ausstellung. Die Kiste ist groß genug, um zehn bis zwölf Aktenordner, die über tausend Seiten Material enthalten, unterzubringen. Zusätzlich kann man über 100 kostenlose Broschüren, Plakate und ein oder zwei Campingstühle darin aufbewahren. *Binder Archives* ist eine neue Strategie, umfassende Projekte auf aktive Weise verschiedenen Rezipientenkreisen nahe zu bringen, bezahlbare, kostenlose und öffentliche Räume oder auch Wohnungen von Freunden in anderen Städten zu finden und kurzzeitig für Präsentationen zu nutzen. Temporary Services u.a. sammelten zwischen 1999 und 2002 über 130 «Straßenflyer und öffentliche Bekanntmachungen» in Chicago, darunter äußerst Eigentümliches, Provokatives, Persönliches. Seit 2001 erscheinen z.B. an zwei Orten verschiedene religiöse Flugblätter mit handgekritzelten Botschaften («Heiliger Gott, Heiliger Allmächtiger, Heiliger Unsterblicher, hab Gnade mit uns und der ganzen Welt»; «Was ist wichtiger als montags zur Arbeit gehen? Sonntags in die Kirche gehen!»). Neben diesen «Jesusgebetsflyern» tauchen die 1999 von Marc Fischer erstmals entdeckten, fotokopierten Flyer «The Ancient Order» (damals mit ihrer ersten Ausgabe «Die antike Ordnung, die Juden und die Japaner») immer auf der linken Seite eines Zeitungsspenders in Downtown Chicago auf. In einer komplizierten, erdachten Zahlenwelt werden Busrouten und Organisationen in Chicago verantwortlich gemacht für den Holocaust, die Atombomben, die auf Japan geworfen wurden und AIDS. In unregelmäßigen Abständen, ohne Ankündigung in kleiner Anzahl erscheinend, ohne Kontaktadresse und mit Schreibmaschine und Filzstift in Großbuchstaben geschrieben, «beweisen» die



uns fortwährend von einer Gruppierung in die nächste. Amerikanischer oder isolierter Individualismus sind Trugschlüsse, wie mittels dieser visuellen Dokumente auf einfache Art veranschaulicht wird. Wir sind Lebewesen, die in Gruppen existieren — selbst ein Eremit ist auf eine Gruppe, die seine Einsamkeit definiert, angewiesen. In Wort (ob Sippe, Bande, Clique, Gilde, Truppe, Team, Körper- oder Bruderschaft) und Bild (ob durch Architektur, Uniform, Personenanzahl, Hierarchie oder einen Fokus außerhalb des Bildes definiert) nimmt Temporary Services auf zehn plakatartigen Fotosammlungen eigene Gruppierungen vor.

AUDIO RELAY: HÖRFUNKSTATION ZUM MITNEHMEN

Das *Audio Relay* (Hörfunkstation), von Brennan McGaffey gestaltet, ist eine autonome, transportable, kompakte, überall verwendbare Radiostation mit einem Musik- und Klangarchiv und einer Reichweite von 2 km. Sie reist von Stadt zu Stadt, um die Werke von Musiker(inne)n, Soundkünstler(inne)n, Dokumentarist(inn)en und anderen Leuten, deren Arbeit hörbar ist, zu sammeln und zu präsentieren — ob vor kleinem Publikum oder über UKW 88,9 kHz. Zur Ausstattung gehören ein 4-Watt-Sender, eine Teleskopantenne, ein 30-Watt-Verstärker, zwei Lautsprecher, zwei Schubfächer für 200 CDs und CD-ROMs, ein

Vol I» präsentiert Dokumente dieser Sammlung zwischen 1986 bis 2000. Gabriel Fowling dem Phänomen der «Bask Masked Messages» in der Rockmusik nach, geheime satanische Nachrichten, die sich durch das Rückwärtsabspielen bestimmter Songs ergeben, sei es von den Machern intendiert, zufällig, von «höheren Mächten gesteuert» oder der Fantasie der Zuhörenden geschuldet. «Songs Suspected of Satanic Back Masking» enthält u.a. Songs von Prince («Darling Nikki»), dem Electric Light Orchestra («Fire is High») und Queen («Another One Bites the Dust») — was sich rückwärts wie «It's fun to smoke Marihuana» anhört. Auf «Dave's Stories» erzählt ein Obdachloser unterhaltsame und unendlich aufschlussreiche Geschichten, u.a. Beobachtungen über soziale Kontrolle im öffentlichen Raum, aus seinem und dem Alltag anderer Obdachloser. Melinda Fries fragte 27 Personen nach der gewalttätigsten Handlung, die sie je begingen — die 27 anonymen Antworten befinden sich auf «Violent Things».

PRISONERS' INVENTIONS GEFANGENEN-ERFINDUNGEN

2001 lud Temporary Services über Briefkorrespondenz den in Kalifornien inhaftierten Künstler Angelo zum Schreiben und Illustrieren einer Broschüre über die ausgeklügelten, notwendigen, praktischen und manch-

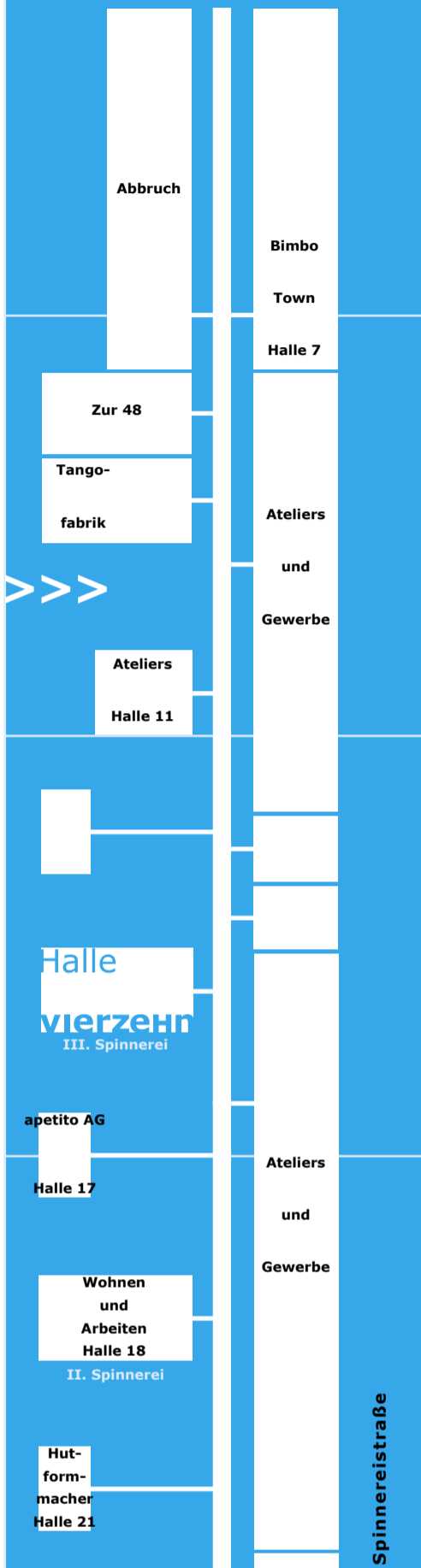


bislang 19 Blätter, dass die «Antike Ordnung» — und deren Initialen A und O — mit nahezu jedem Konflikt und unglaublichen Ereignis der letzten zweihundert Jahre zu tun hatte: dem Selbstmord Hitlers («Adolf» enthält A&O), Charles Manson, O.J. Simpson, Prinzessin Diana, den Schüssen auf Reagan, den Bomben in Oklahoma, der Ermordung Lincolns und McKinleys usw. usf.

Salem und Marc stellten (abgesehen vom *Audio Relay*, den drei oben beschriebenen Installationen und einem Leseclub mit 20 Broschüren) *Binder Archives* am Weimarer Goethe- und Marktplatz und am Leipziger Thomaskirchhof und Augustusplatz vor. ■



DIE LAGE DER DINGE



FROM COTTON TO CULTURE

GRÜNDUNGSGEHRE DER LEIPZIGER BAUMWOLLSPINNEREI

Gründungstag der Leipziger Baumwollspinnerei Aktiengesellschaft ist der 21. Juni 1884.

Konzipiert werden sollte eine große deutsche Spinnerei für kräftigere Garnstärken in den Nummern bis 45er. Die Importgröße dieser Garne war so beachtlich, dass zu deren Herstellung allein 500.000 Spindeln benötigt würden. Feinere Garnstärken der Nummern von 50er aufwärts konnten von den großen englischen Spinnereien zu niedrigen Zollsätzen auf den europäischen Markt geworfen werden.

Für insgesamt 123.200 Mk erwarb die Gesellschaft noch 1884 das 59.000 m² große Areal längs der Alten Salzstraße von Dr. Karl Heine, dem Entwickler des Leipziger Westens. Mit fünf Spinnstühlen wurde bereits 1884 die Produktion aufgenommen, schon im März 1885 stand die I. Spinnerei mit 30.000 Selfaktorspindeln in voller Produktion. 1888 wurde die II. Spinnerei gebaut und mit 50 Selfaktor- und 20 Ringspinnmaschinen mit insgesamt 74.000 Spindeln in Betrieb genommen.

1886 war der Anschluss an die Bremer Baumwollbörse erfolgt. Gebaut waren inzwischen das erste Kontorgebäude und das erste Arbeiterwohnhaus in der Thüringer Straße Nr. 10. Betrieben wurde die II. Spinnerei über eine Dampfmaschine mit 1.000 PS Leistung.

1889 begab man sich mit dem Bau der III. Spinnerei zur Produktion hochwertiger gekämmter Garne in feinen Nummern mit insgesamt 76.000 Spindeln und einer großen Anzahl von Kämmaschinen in die Konkurrenz mit den großen englischen und schweizer Spinnereien.

Die Dividende der Aktionäre hatte sich von anfangs 5% auf inzwischen 10% verdoppelt. Ab 1893 konnte kontinuierlich eine Dividende von 14% ausgezahlt werden.

Mit der Produktion wuchs auch die Zahl der Menschen in der Spinnerei. Arbeiten in der Baumwollspinnerei hieß letztlich auch dort leben. So arbeiteten die Männer ca. 14 Stunden und die Frauen ca. 11 Stunden am Tag.

Das nähere Umfeld der Spinnerei wurde «Piependorf» genannt. Die Frauen trugen alle Schürzen, lange Röcke und viele Kämmen im Haar. Gegen Morgen, nach Austragung von etlichen Faustkämpfen, gab es dann «Kranke» und «Verletzte». Eine stichhaltige Begründung zum «Blaumachen» war also gegeben. In den Mittagspausen, in welchen beim Pfeifer-Louis auch oft getanzt wurde,

und zum Feierabend standen am Eingang zur Spinnerei die Straßenhändler und boten Apfelsinen, Bücklinge oder auch Gipsfiguren und Textilien feil; es war alles da.

Der Freitag war der große Tag. Mittags bekamen die Frauen ihren Lohn, zum Feierabend die Männer. Da wurde «gelebt». Mittags lachten der Bäcker und der Obsthändler, am Abend die Gastwirte. Sonnabends hatte die Kantine die Ehre. Für eine Mark bekam man die halbe Welt.

Die Piependorfer Eingeborenen lebten wie eine große Familie — keiner war reicher, keiner war ärmer als der andere. Sie vermehrten sich, rauften auch manchmal und standen vom Freitag bis Sonntag unter dem Einfluss des Alkohols. Die Gegend war in Leipzig berüchtigt und deshalb gemieden. Nur die Friedhofsbesucher kamen und gingen. Wer sonntags ausging nach der inneren Stadt, der musste sozusagen Spießbrutenlaufen. In der Thüringer Straße lugten tausend Augen, vom gewaltigen Betriebskrankenkasernenmann Scheer bis zur letzten Hausfrau.

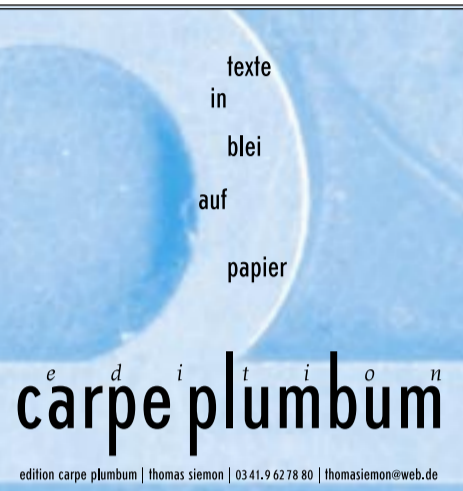
Man musste doch sehen, was die Vorübergehenden auf dem Leibe hatten. Die Romantik war geringer Natur, die Poesie kümmerlich. Und doch sah und hörte der Aufmerksame so viel, als er zu einem ganzen Roman brauchte. Es war ja doch der Abglanz der großen Welt von draußen.

Bis 1899 waren ein Kindergarten und weitere Arbeiterwohnhäuser entstanden. Eine 21 Mann starke Musikkapelle und der «Männerchor Frohsinn» wurden ins Leben gerufen und werden gerne zu betrieblichen Gelegenheiten herangezogen. 1903 setzt ein Streik den 10-Stunden-Arbeitstag durch.

Im Jahre 1907 startete in Deutsch-Ostafrika das ehrgeizige Unternehmen eigene Baumwolle zu produzieren. Unter dem Namen «Leipziger Baumwollspinnerei-Pflanzungen Cherhami bei Sadami und Kissanke am Wami» wurden bis zum Ersten Weltkrieg auf rund 30.000 Hektar Baumwolle angepflanzt.

Mit dem Jahr 1909 ist das erste Vierteljahrhundert in der Entwicklung der Leipziger Baumwollspinnerei erreicht. Die Leitung hat es verstanden, mit dem stürmischen Tempo der Industrieausbreitung in den Gründerjahren Schritt zu halten und das Werk innerhalb von 25 Jahren zur größten Baumwollspinnerei des Kontinents zu entwickeln.

Leipziger Baumwollspinnerei
www.baumwollspinnerei.com



edition carpe plumbum | thomas siemon | 03 41.9 62 78 80 | thomasiemon@web.de

WEIS & VOLK MANN

Architektur.
Design.
www.weisvolkmann.de

planen beraten forschen dokumentieren

büro kaufmann

andreas kaufmann
dipl.-ing. für raumplanung srl/ifr
spinnereistraße 7
04179 leipzig

tel. 03 41 - 4 77 21 05
fax 03 41 - 4 77 21 06
funk 01 79 - 6 92 44 57
info@buero-kaufmann.de
www.buero-kaufmann.de

Kurzer Weg – kleiner Preis

4 PEOPLE _ Baumwollspinnerei Halle 3
Fon: 99 049 66 _ Leo: 99 049 73

Digitaldruck ab 1,50
z.B. Format A3+, 4c, 160g Colortech Plus

Filmbelichtung ab 4,-
z.B. Format A4+, 2.400 dpi, Offset o. Siebdruck

Scanservice ab 8,-
z.B. 4c-Trommelscan Dia o. Abzug, 70er Raster, Format A6

DER DIENSTLEISTER FÜR GRAFIKER & AGENTUREN

Leipzig
Galerie EIGEN+ART
berlin@eigen-art.com
Berlin

Jazz in Fashion

Samstag 11.10.2003

Samstag 08.11.2003

Samstag 13.12.2003

Tangofabrik • Spinnereistr. 7

IMPRESSUM

Herausgeberin: © Stiftung Federkiel, Leipzig 2003
Verantw. Redakteur/Konzept Ausstellung: Frank Motz
Mitarbeit: Michael Arzt, Knut Birkholz, Heike Winter
Layout, Satz und Scans: Carsten Wittig, Heike Winter
Abbildungen: Claus Bach, Benjamin Bergmann, Frank Motz, Michael Wetzelt und die Künstler(innen)
Redaktionsbüro:
Stiftung Federkiel • Spinnereistraße 7 • 04179 Leipzig
Fon (0341) 4 98 01 25 / 4 98 04 39 • Fax (0341) 4 98 04 40
stiftung.federkiel@web.de • www.stiftung-federkiel.de
Auflage: 4.000
Druck: PögeDruck, Leipzig
Presse- und Öffentlichkeitsarbeit/Büro Ausstellung:
Doreen Mende, Barbara Rauch, Karin Schmidt
Techniker Ausstellung: Florian Langlotz, Nico Schachtschabel, Rolf Sommer, Marcel Steszewski
Praktikantinnen Ausstellung: Judith Hörle, Petra Klug

DANK

für die Unterstützung der Ausstellung:
allen Künstler(inne)n, Peter Dittrich, Horst Dietzel, Förderkreis der ACC Galerie, Leipziger Baumwollspinnerei, Dirk Przybilla, Sven Riemer, Elke Marhöfer, Bertram Schultze, Bernd Würpel



KUNSTRAUM B/2

B/2
www.kunstraum-b2.de

baumwoll
spinnerei