





## Dark Drives.

### Uneasy Energies in Technological Times

EN The transmediale 2012 exhibition explores the idea that uneasy energies exist in technological times. From J. Robert Oppenheimer's description of the nuclear bomb as a "technically sweet problem" and Ken Kesey's mix of LSD, sound recordings, and feedback logic to the increasing environmental damage caused by the accumulation of e-waste and the antagonisms surrounding platforms like The Pirate Bay, the advent of modern technology has not merely smoothed and rationalised society. Far from this. History as well as the present clearly shows that technological progress in the modern era has involved new states of imbalance, difficulties and precariousness, but also more productively with insubordinate imaginations and undisciplined expressivity. Entitled *Dark Drives. Uneasy Energies in Technological Times*, the transmediale 2012 exhibition engages with these issues beyond the grand narratives of technological utopias and dystopias to propose that they constitute an otherwise ambivalent and obscure trajectory in both our private and public lives with technology. It is "dark" then, not in the sense of pointing towards an end point of culture but in the sense of resisting clarity in terms of purpose, direction and significance. Running counter to processes of cultural consensus it challenges us to explore matters further by questioning established perceptions of technology.

Rather than celebrating the recent advances in technology the exhibition offers a thematic reading and a historical mapping of the last fifty years, expressing a critical attitude to existing phenomena as well as exploring possibilities of reinvention. The exhibition itself can be seen as an experimental method taking inspiration from the montage technique of the Surrealists and ethnographic collections in order to bring together a heterogeneous group of works and objects. Hence, more than a completed argument, through juxtaposing and sequencing, the presentation format is conceived as an open investigation and a speculative proposition.

The exhibition organises the material based on an underlying structure of three intersecting axes. The first axis is historical and connects work from as early as the middle of the 1960s and as current as 2012. It demonstrates how uneasy energies have emerged in response to changing circumstances and developments in technology and technological culture. The second axis is cultural and reflects the broader cultural scope of the transmediale 2012 festival and the context of the Haus der Kulturen der Welt. Hence, the exhibition includes objects that do not primarily, if at all, circulate in an art context. The objects are integrated with the presentation of the artworks, making no explicit distinction between the two. It is essential to the exhibition to show that uneasy energies are at work in both mainstream popular culture and in progressive artistic practices, not least because many of the artworks address concrete cultural phenomena, situations and issues. The third axis is transmedial. While it might seem somewhat evident if not redundant this axis is nevertheless important because it emphasises that engaging with the theme is not exclusively or necessarily a matter for advanced technology but can also take place in more classical media, which is made clear by the inclusion of music albums in the exhibition and the quotes from movies, literature, and theory featured in the catalogue.

Furthermore, the exhibition implicitly suggests five general fields where uneasy energies manifest themselves: the psychological, the body, the social, the material and aesthetics. The individual fields are more pronounced in certain sections of the exhibition but like the above-mentioned axes the fields overlap and the single works often relate to several of them at once.

The claim made by the exhibition that the presence of uneasy energies is a fundamental condition of technological times is not an implicit attempt to overcome or transcend this condition. On the contrary, it invests in the development of a sensibility and intelligence towards it. It is an investment in a form of technological literacy that instead of skills and problem solving is based on

the ability to extensively reflect on and subtly articulate the complex problematics and potential that uneasy energies involve.

Jacob Lillemose

Dark Drives.

Uneasy Energies in Technological Times

DE Die Ausstellung der transmediale 2012 beruht auf der Idee, dass unruhige Energien zu unserer technologisierten Zeit gehören. Wenn man an J. Robert Oppenheims Beschreibung der Atombombe als „technisch süßem Problem“ und Ken Kesey's Mix aus LSD, Klugaufnahmen und Rückkopplungen denkt, dazu an die zunehmende Umweltbelastung durch die Ansammlung von Elektroschrott und den Widerstreit um Plattformen wie The Pirate Bay, so hat die moderne Technologie die Gesellschaft nicht einfach nur glatt und vernünftig gemacht. Ganz im Gegenteil. Geschichte und Gegenwart bezeugen, dass der technologische Fortschritt in der Moderne von Anfang an mit Zuständen des Ungleichgewichts, mit Schwierigkeiten und Unsicherheiten verbunden war, auf produktiver Seite zudem aber auch mit aufsässigen Fantasien und unbändiger Expressivität. Die Ausstellung der transmediale 2012 trägt den Titel *Dark Drives. Uneasy Energies in Technological Times* und beschäftigt sich mit Themen abseits der großen Erzählungen technologischer Utopien und Dystopien. Darin äußert sich der Vorschlag, dass zu unserem privaten und öffentlichen Leben mit der Technologie eben auch uneindeutige und dunkle Trajektorien gehören, wobei „dunkel“ hier nicht so sehr den Endpunkt der Kultur bedeutet, sondern eher im Sinne eines Widerstandes zu verstehen ist, der sich gegen allzu klare Vorstellungen von Zweck, Richtung und Bedeutung richtet. Gegenläufig zu kulturellen Konsensprozessen lädt die Ausstellung dazu ein, bestimmte Fragestellungen näher zu untersuchen und etablierte Vorstellungen von Technologie zu hinterfragen.

Anstatt neueste technologische Entwicklungen zu bejubeln, bietet die Ausstellung eine thematische Interpretation: Nachgezeichnet wird eine Geschichte der letzten 50 Jahre, bei der es vor allem um eine kritische Haltung gegenüber existierenden Phänomenen und um mögliche Wege der Neuerfindung geht. Die Ausstellung folgt einer experimentellen Methode, inspiriert von der Montage-Technik der Surrealisten und von ethnographischen Sammlungen. Das Ergebnis ist eine heterogene Mischung aus Kunstwerken und Objekten. Mit seinen Gegenüberstellungen und Sequenzen stellt das gewählte Präsentationsformat somit weniger ein fertiges Argument dar, denn eine Art spekulativen Vorschlag und offene Untersuchung.

In der Ausstellung ist das gezeigte Material in drei sich überkreuzenden Achsen organisiert. Die erste Achse ist historisch. Sie verbindet Werke aus den 1960er Jahren mit Werken, die gerade erst Anfang 2012 fertiggestellt worden sind. Gezeigt wird hier, inwiefern unruhige Energien schon seit langem eine Reaktion auf sich verändernde Umstände und Entwicklungen in Technologie und technologischer Kultur darstellen. Die zweite Achse ist kulturell und reflektiert die kulturelle Breite des Festivals transmediale 2012 im Kontext des Haus der Kulturen der Welt. Daher zeigt die Ausstellung auch einige Objekte, die in erster Linie nicht in den Kunstkontext gehören. Diese Objekte werden zusammen mit den Kunstwerken ausgestellt, ohne zwischen den beiden Kategorien explizit zu unterscheiden. Denn die Ausstellung will im Wesentlichen zeigen, dass unruhige Energien sowohl in der Mainstream-Populärkultur am Werk sind, als auch in progressiven künstlerischen Praktiken – und zwar nicht zuletzt gerade deshalb, weil viele dieser Kunstwerke auf konkrete kulturelle Phänomene, Situationen und Themen reagieren. Die dritte Achse ist transmedial. Auch wenn sie womöglich etwas offensichtlich und redundant wirken mag, ist diese Achse trotzdem bemerkenswert, denn gerade sie unterstreicht, dass die Thematik nicht nur im Hinblick auf neueste Technologien relevant ist: Dass sie stattdessen vielmehr auch im Kontext

klassischerer Medien eine Rolle spielt, verdeutlichen besonders die zur Ausstellung gehörenden Musikalben und die im Ausstellungskatalog abgedruckten Zitate aus Film, Literatur und Theorie.

Darüber hinaus eröffnet die Ausstellung fünf generelle Gebiete, in denen sich die unruhigen Energien manifestieren: das Gebiet der Psychologie, des Körpers, der Gesellschaft, des Materiellen und der Ästhetik. Die jeweiligen Gebiete haben in unterschiedlichen Bereichen der Ausstellung mehr oder weniger Gewicht, doch ähnlich wie bei den Achsen gibt es auch hier Überschneidungen und die einzelnen Werke aktivieren meist mehrere von ihnen gleichzeitig.

In der von der Ausstellung vorgebrachten Behauptung, dass technologische Zeiten grundsätzlich von unruhigen Energien durchzogen sind, soll kein impliziter Versuch liegen, diesen Zustand zu überwinden oder zu transzendieren. Im Gegenteil: es geht um die Entwicklung einer darauf gepolten Sensibilität und Intelligenz, hin zu der Ausbildung einer Art technologischer Kompetenz, bei der es anstelle von Skills und Problemlösungen eher um die Fähigkeit geht, die komplexe Problematik unruhiger Energien und das von ihnen ausgehende Potential weitreichend reflektieren und auf subtile Weise artikulieren zu können.

Jacob Lillemose

“We aren’t dealing with ordinary machines here. These are highly complicated pieces of equipment. Almost as complicated as living organisms. In some cases, they have been designed by other computers. We don’t know exactly how they work.”

Chief Supervisor (Alan Oppenheimer),  
*Westworld* (1973), dir. Michael Crichton

## Media Burn, 1975

Ant Farm

Video, 23:02 min



EN “I believe that this nation should commit itself to achieving the goal, before this decade is out, of landing a man on the moon and returning him safely to the earth,” said John F. Kennedy on 25 May 1961. His politics was decisive in helping the USA become the first nation to put a man on the moon. 500 Million people would follow the events live on television when, in 1969, the first man set foot on the moon.

On 4 July 1975 the two “artist-dummies” (Doug Michels and Curtis Schreier) steered what was billed by the collective Ant Farm as the “ultimate media event” to its climax. The watching eyes of the local television networks witnessed the “Phantom Dream Car” – a modified Cadillac in the shape of a rocket – being driven into a pyramid of burning television screens. In his introductory speech the “artist-president” (Doug Hall) had remarked, “the world may never understand what was done here today, but the image created here shall never be forgotten.”

DE „Ich glaube, dass dieses Land sich dem Ziel widmen sollte, noch vor Ende dieses Jahrzehnts einen Menschen auf dem Mond landen zu lassen und ihn wieder sicher zur Erde zurückzubringen. Kein einziges Weltraumprojekt wird in dieser Zeitspanne die Menschheit mehr beeindrucken, oder wichtiger für die Erforschung des entfernteren Weltraums sein; und keines wird so schwierig oder kostspielig zu erreichen sein“, sprach John F. Kennedy am 25. Mai 1961. Seine Politik war ausschlaggebend dafür, dass die USA als erste Nation den Mond erreichte. 500 Millionen Menschen verfolgten das Ereignis live auf dem Fernseher, als 1969 der erste Mensch den Mond betrat. Am 4. Juli 1975 steuern die beiden „Artist-Dummies“ (Doug Michels und Curtis Schreier) das von dem Kollektiv Ant Farm angekündigte „ultimative Medienevent“ auf seinen Höhepunkt. Im Fokus sämtlicher lokaler Fernsehanstalten manövrierten sie den raketenförmig umgebauten Cadillac, das „Phantom Dream Car“, in eine Pyramide brennender Fernsehbildschirme. Der „Artist-President“ (Doug Hall) hatte in seiner vorangegangenen Rede bemerkt: „Vielleicht wird die Welt niemals verstehen, was wir heute erreicht haben, aber das hier entstandene Bild bleibt auf ewig unvergesslich.“

Ant Farm (founded 1968) is a collective of Chip Lord, Doug Michels and Curtis Schreier.

## 5 Million Dollars 1 Terabyte, 2011

Art 404

Object



EN From the look of it the black external hard drive placed on the plinth is recognisable as an object of desire sold at media stores all over the world. Its cool minimalist aesthetic invokes the authority of technology. It is a black box that efficiently and securely protects what is inside. However, the invisible content tells a different story. The people behind Art 404 have collected 5 million dollars worth of copyrighted software, from AutoCAD to fiction books, that in size adds up to the 1 terabyte capacity of the hard drive. The object embodies a challenge to intellectual property rights. How are we to relate to this ambiguous object, at once beautiful, effective and illegal? Is the hard drive a contemporary version of the black monolith that in Stanley Kubrick’s *2001: A Space Odyssey* (1968) seems to influence the course of humankind? If so, in what direction is it taking us?

DE Dem Äußeren nach ist die schwarze Festplatte auf dem Sockel ein Objekt der Begierde, wie man es in Computerläden auf der ganzen Welt kaufen kann. Ihre coole, minimalistische Ästhetik ruft den Eindruck der Autorität von Technologie hervor. Eine schwarze Box, die effizient und sicher beschützt, was sie enthält. Der unsichtbare Inhalt jedoch erzählt eine andere Geschichte. Die Leute hinter Art 404 haben von AutoCAD bis zu Romanen unlicenzierte Software im Wert von

5 Mio. Dollar gesammelt und damit das ganze Terabyte Speicherkapazität der Festplatte gefüllt, die damit eine Herausforderung an das Urheberrecht darstellt. Welche Haltung sollen wir gegenüber diesem zwiespältigen Objekt einnehmen, welches doch gleichzeitig schön, effektiv und illegal ist. Handelt es sich bei der Festplatte womöglich um eine zeitgenössische Version des schwarzen Monolithen, der in Stanley Kubricks Film *2001: Odyssee im Weltraum* (1968) anscheinend die Geschichte der Menschheit beeinflusst? Und wenn ja, in welche Richtung wird er uns führen?

Art 404 (established in 2010) is an online portal and exhibition space with offices in New York City and Miami.

Interface, 2006

Bjørn Erik Haugen

Video, 3:01 min



EN Media interfaces are not simply a question of usability but, as Bjørn Erik Haugen's simply entitled *Interface* shows, also an embodiment of politics and power. The work's imagery offers a vision of war as seen through the augmented reality lens of a soldier operating a machine gun from an Apache helicopter as he communicates with military headquarters. From the soldier's perspective human life is abstracted to a series of on-screen moving targets, which have more in common with virtual polygon characters in a computer game than with their flesh and blood counterparts in reality. A touch of the red button is all that is required of him; with deadly precision the missile meets and destroys its target. The interface dematerialises the violence of war and turns the act of killing into just another click of a button.

DE Bei medialen Schnittstellen geht es nicht nur um die Nutzbarkeit, sondern – wie Bjørn Erik Haugens Arbeit *Interface* zeigt – auch um eine Verkörperung von Politik und Macht. Die Bilder zeigen die Sicht auf den Krieg aus Perspektive eines Soldaten, der von einem Apache-Helikopter aus mit dem Militärhauptquartier kommuniziert und durch das Augmented-Reality-Objektiv seines Maschinengewehrs auf die unter ihm liegende Welt schaut. Aus seiner Perspektive werden Menschenleben zu sich bewegendem Zielen auf dem Bildschirm abstrahiert, die mehr den virtuellen Polygoncharakteren aus Computerspielen ähneln, denn ihrer realen Entsprechung aus Fleisch und Blut. Ein Druck auf den roten Knopf reicht und die Projektile treffen ihr Ziel mit tödlicher Präzision. Das Interface entmaterialisiert die Gewalt des Krieges und macht den Akt des Tötens lediglich zu einer Frage des Knopfdrucks.

Bjørn Erik Haugen (born 1978) lives and works in Oslo.

Suicide Box, 1996

Bureau of Inverse Technology (B.I.T.)

Video, 13 min



EN The *Suicide Box* by the Bureau of Inverse Technology (B.I.T.) is a motion detection video system designed to capture vertical activity. The system includes the B.I.T. camera, motion capture card, analysis software and a case. In standard operation any vertical motion inside the frame will trigger the camera to record to disk, supplying public, frame-accurate data of a social phenomenon not previously quantified. In 1996 B.I.T. installed the *Suicide Box* for trial application in range of the Golden Gate Bridge. The placement was determined to exploit the specific cultural climate of San Francisco as both information capital (gateway to Silicon Valley) and suicide capital of the USA. At first, excessive triggering caused by unanticipated seagull interference disabled the box, but this was quickly corrected with recalibration of the horizontal field sample information, and the initial deployment period of 100 days metred 17 bridge events. The video shown here is the report delivered by B.I.T. following the test.

DE Die *Suicide Box* des Bureau of Inverse Technology (B.I.T.) ist ein Video-Bewegungsdetektor, der vertikale Aktivität erfasst. Das System besteht aus einer B.I.T.-Kamera, einer Bewegungsmelder-Karte, der Analyse-Software und einem Gehäuse. Im normalen Betrieb löst jede vertikale Bewegung im Bildrahmen die Aufnahmefunktion der Kamera aus, die dann Frame für Frame öffentlich-zugängliche Daten eines sozialen Phänomens aufzeichnet, das soweit noch niemals wirklich quantifiziert worden war. 1996 installierten B.I.T. die *Suicide Box* zum Test in der Nähe der Golden Gate Bridge. Der Ort schien günstig, um das besondere kulturelle Klima der Stadt San Francisco aufzunehmen, sowohl als Informationshauptstadt (als Tor zum Silicon Valley) sowie als Selbstmordhauptstadt der USA. Zunächst erlebte die Box eine unerwartete Überlastung wegen herumfliegender Möwen, ein Problem, das schnell durch Neukalibrierung der horizontalen Informationsauswertung behoben wurde. Daraufhin maß das Gerät in den 100 Tagen der ersten Anbringung 17 Ereignisse an der Brücke. Das hier zu sehende Video ist der Bericht, den B.I.T. im Anschluss an den Test lieferten.

The agents of Bureau of Inverse Technology (B.I.T.) (founded 1991) live and work globally.

## Doorway to Heaven, 1973

Chris Burden

Photograph with text



EN “At 6 pm I stood in the doorway of my studio facing the Venice boardwalk. A few spectators watched as I pushed two live electric wires into my chest. The wires crossed and exploded, burning me but saving me from electrocution.” This subtitle of *Doorway to Heaven* describes the event that made up the work in all its simplicity and intensity. The work is symptomatic of the series of body performances that Chris Burden staged up through the 1970s, a period of radicalised artistic experimentation and social unrest in the US. Other performances included being shot, locked up, crucified to the roof of a car, and crawling on his stomach on pieces of broken glass. *Doorway to Heaven* explicitly connects the human body with the electricity necessary for upholding the modern lifestyle of an air-conditioned living room with a television that this body had become accustomed to. Transgressing the safe confines of consumer culture the connection is violent, or rather extremely dangerous, yet at the same time the genesis of a beautiful image of almost spiritual qualities. It brings together vulnerability and power in an amplified moment of bodily presence.

DE „Um 18 Uhr stand ich im Türrahmen meines Ateliers und richtete den Blick auf die Promenade von Venice. Ein paar Schaulustige sahen mir dabei zu, wie ich zwei geladene elektrische Drähte in meine Brust drückte. Die Drähte kreuzten sich und explodierten, was mir Verbrennungen bescherte, mich aber vor einem tödlichen Stromschlag bewahrte.“ Der Untertitel zu *Doorway to Heaven* beschreibt das Ereignis, welches diese Arbeit in all ihrer Einfachheit und Intensität ausmacht: Die Arbeit ist symptomatisch für eine ganze Reihe von Körperperformances, die Chris Burden in den 1970er Jahren – einer Zeit radikalierter künstlerischer Experimente und sozialer Unruhen in den USA – durchführte. In diesen Performances ließ er sich z.B. eine Schusswunde zufügen, in einem Spind einschließen, auf dem Dach eines Autos kreuzigen. Ein andermal kroch er auf dem Bauch über Glasscherben. *Doorway to Heaven* schafft eine explizite Verbindung zwischen dem menschlichen Körper und der Elektrizität, die notwendig für den modernen Lebensstil mit Fernseher und Klimaanlage im Wohnzimmer ist, an den sich der Körper gewöhnt hat. Dieses Durchbrechen der sicheren Grenzen der Konsumkultur gelingt Burden durch einen gewaltigen, ja extrem gefährlichen Akt, der gleichzeitig ein Bild voll Schönheit und beinahe spiritueller Qualität hervorbringt. Verletzlichkeit und Macht fließen hier in einem verstärkten Moment körperlicher Präsenz zusammen.

Chris Burden (born 1946) lives and works in Los Angeles.



Come To Daddy, 1997

Chris Cunningham / Aphex Twin

Music video, 5:51 min



EN In *Come To Daddy* Chris Cunningham stages a miserable and surreal scene of run-down suburban tower blocks, in which an old woman walks her dog along a street strewn with litter. Camera and sound foster a feeling of suspense: the woman is not alone. In an adjacent carpark something appears to be lurking. When her dog urinates on an apparently broken-down television, the contorted face of the musician Aphex Twin appears on the screen. The title-song begins, and a distorted voice screams out from the TV: "I want your soul." The old woman is driven in terror and discovers a group of children in the car park, each with the grinning, grimacing face of Aphex Twin. The demon in the television calls out to the children the words of the song-title: "come to daddy." Carrying their "father", they run through the carpark, sending a car owner fleeing in terror – all the time wreaking havoc to the beat of the song's syncopated rhythm. The central scene of the work depicts the birth of the demon, who emerges naked and gaunt from the television. The editing is fast and he twitches to the beat. The contorted face again appears on the screen, but this time there is only one television: the one you are watching.

DE Mit *Come To Daddy* hat Cunningham eine triste, surreal anmutende Vorstadt-Szenerie aus verwahrlosten Häuserblocks und einer Straße voll Müll inszeniert, in der eine alte Frau mit ihrem Hund spazieren geht. Kamera und Ton erzeugen eine Suspense: die Frau ist nicht alleine. Im angrenzenden Parkhaus scheint etwas zu lauern. Als ihr Hund auf einen scheinbar kaputten Fernseher uriniert, erscheint die verzerrte Fratze des Musikers Aphex Twin auf der Mattscheibe. Der eigentliche Song setzt ein, mit verzerrter Stimme schreit es aus dem Fernseher: „I want your soul“. Die alte Frau gerät in Panik und entdeckt im Parkhaus eine Schar von Kindern, alle mit derselben grinsenden Fratze Aphex Twins. Der Dämon aus dem Fernseher ruft seine Kinder mit den Titel gebenden Worten „come to daddy“ zu sich. Sie tragen ihren „Vater“ rennend durch das Parkhaus, versetzen einen parkenden Besucher in Angst und Schrecken und treiben ihr Unwesen synchron zu Aphex Twins synkopierten Rhythmusstrukturen. Die zentrale Szene des Werks stellt die Geburt des Dämonen dar, der nackt und hager aus dem Fernseher schlüpft. Zu schnellen Schnitten zuckt er im Takt. Die Fratze aus dem Bildschirm erscheint wieder, diesmal sieht man nur einen Fernseher: den eigenen.

Chris Cunningham (born 1970) lives and works in London.

Aphex Twin (born 1971) lives and works in London.

Re: Deep Water Horizon (HEALED), 2010

Constant Dullaart

Video, 2:15 min



EN Constant Dullaart's response to *Deep Water Horizon* – a video shot by the US coastguard and published on YouTube by marinelog.com – employs abstract shapes and colours to transform imagery of a burning oil platform in the Gulf of Mexico. With the help of Photoshop's "Spot Healing Brush" tool, Dullaart has attended to every single frame of the video of the blazing oil rig, constructing from it an abstract media reality in which Adobe's technology has freed the platform from its fate. The healing however does not erase the sound of the fire, but instead produces a disturbing discrepancy between image and content.

DE Constant Dullaarts Antwort auf das von der US Küstenwache gedrehte und von marinelog.com auf YouTube veröffentlichte Video *Deep Water Horizon* transformiert die Bilder der brennenden Ölplattform im Golf von Mexiko in gegenstandslose Formen und Farben. Mit Hilfe des Photoshop Werkzeugs „Spot Healing Brush“ behandelt Dullaart jedes einzelne Bild der brennenden

Ölplattform und konstruiert eine abstrakte Medienrealität, in der Adobes Photoshop Technologie die Plattform von ihrem Schicksal befreit. „Spot Healing Brush“ kann allerdings nicht die Geräusche des Brandes löschen, was zu einem verstörenden Bruch zwischen Bild und Inhalt führt.

Constant-Dullaart (born 1979) lives and works in Amsterdam and Berlin.

Costanza, 2011

Costanza Candeloro and Luca Libertini

Video, 9:40 min



EN Ever since the practical value of electricity was discovered in the first half of the 19th century, close connections between the human body and electricity have unfolded a multiplicity of trajectories in our culture. There is the fantasy of reanimating dead tissue such as in case of the Frankenstein monster, experiments with stimulating brain cells to think faster and the electric chair used for execution. *Costanza* adds another chapter to this complex history of the electrified body. In her apartment, stripped of furniture and other everyday objects, she gets in front of the camera wearing only her underwear and touches her body with the tip of a MiniJack cable connected to an amplifier. As she moves the cable over the different parts of her skin, the current coming from the amplifier is connected to the ground through her body and the sound of this electric circuit is heard on the loudspeakers connected to the amp. When she touches her covered parts no sound is produced. The performance is reminiscent of a peepshow or a sex video on the Internet, except there is neither striping nor sex, only her body and the electricity, connected in a composed, yet tense act of intimacy.

DE Seitdem in der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts der praktische Wert der Elektrizität entdeckt wurde, eröffnete die nahe Beziehung zwischen ihr und dem Körper in unserer Kultur vielfältige Trajektorien: z. B. das Monster Frankenstein und die Fantasie, totes Gewebe wiederzubeleben, die Experimente, bei denen Gehirnzellen zu besserer Denkleistung stimuliert werden oder auch der elektrische Stuhl für Hinrichtungen. *Costanza* macht ein weiteres Kapitel in der komplexen Geschichte des elektrifizierten Körpers auf. In ihrer leeren Wohnung steht sie in Unterwäsche vor der Kamera und berührt ihren Körper mit der Spitze eines an den Verstärker angeschlossenen MiniJack-Kabels. Indem sie das Kabel über verschiedene Zonen nackter Haut bewegt, fließt die Strömung aus dem Verstärker durch ihren Körper und weiter in den Fußboden. Die Geräusche dieses elektrischen Kreises ertönen aus den an den Verstärker angeschlossenen Lautsprechern. Berührt sie allerdings bedeckte Körperzonen, ergibt dies kein Geräusch. Die Performance hat etwas von einer Peepshow oder von Sexvideos, wie man sie im Internet findet, nur dass es weder Striptease noch Sex zu sehen gibt – nur ihren Körper und die Elektrizität, miteinander verbunden in einem kühlen, doch gespannten Akt der Intimität.

Costanza Candeloro (born 1990) lives and works in Bologna.

Luca Libertini (born 1989) lives and works in Bologna.

Armed citizen, 1998/2006

Daniel García Andújar /  
Technologies To The People  
Slideshow



EN Questions of access are central to the notions of the Internet as a new space of freedom that became popular with the emergence of the World Wide Web in the early 1990s and have continued to flourish with Web 2.0 and beyond. The Chinese government is criticised when it censors certain websites and people celebrate worldwide when activists in the Middle East can share their videos via social platforms like Facebook. Furthermore, most people will probably agree that online

shopping is not only cheaper but also easier than physically going to the shopping mall. *Armed citizen* (originally a website) is a series of images of handguns that can be bought online like the millions of other consumer goods the Internet offers the common user. The images give no information about the guns, the type, the price, or where they can be bought but simply present them one after the other as objects of desire made available by the new economy of digitalised networked transactions. Hence, the “armed citizens” that the title refers to are, for whatever reason they buy the guns, themselves the products of the commercial logic embedded in contemporary access culture.

DE Fragen der Zugänglichkeit sind ein zentraler Aspekt im Hinblick auf das Internet als neuem Ort der Freiheit, einer Vorstellung, die mit der Erscheinung des World Wide Web in den frühen 1990er Jahren aufgekommen ist und auch in Zeiten von Web 2.0 an Relevanz behält. Die chinesische Regierung erfährt Kritik, wenn sie bestimmte Webseiten blockiert und die ganze Welt feiert mit, wenn Aktivisten im Mittleren Osten es schaffen, ihre Videos auf sozialen Plattformen wie Facebook zu veröffentlichen. Außerdem stimmen wahrscheinlich die meisten Leute darin überein, dass Online-Shopping heute nicht nur billiger, sondern auch einfacher ist, als ins Einkaufszentrum zu gehen. Bei *Armed citizen* (ursprünglich als Webseite konzipiert) handelt es sich um eine Reihe von Abbildungen von Handfeuerwaffen, die man online genauso bekommt, wie die Millionen anderer Konsumgüter, die das Internet dem Normalverbraucher anzubieten hat. Die Bilder liefern keinerlei Informationen über die Waffen, deren Typ, ihren Preis oder wo man sie kaufen kann, sondern präsentieren sie einfach der Reihe nach als Objekte der Begierde, erhältlich gemacht im Netz durch die neuen Ökonomien digitalisierter Transaktionen. Somit sind die „bewaffneten Bürger“, auf die im Titel angespielt wird, aus welchen Gründen auch immer sie die Waffen kaufen, selbst das Produkt der kommerziellen Zugangslogik unserer zeitgenössischen Netzkultur.

Daniel García Andújar / Technologies To The People (born 1966) lives and works in Barcelona.

loveLetter.vbs reading, 2001

[epidemiC], performed by Franco Berardi

Video, 4:40 min



EN Can the code of a virus be read like a poem? Maybe even a revolutionary poem metaphorically celebrating the defeat of the operating systems of capitalist society? That seemed to be the challenge that the hacker group [epidemiC] proposed to Franco “Bifo” Berardi at a symposium held in connection *D-I-N-A (Digital Is Not Analog) digital art festival*. The philosopher with ties to the Italian autonomist movement grabbed the microphone and began reading the code of the infamous ILOVEYOU virus worm that spread on the Internet in the spring of 2000. Berardi starts out in a sober manner reminiscent of how a computer generated voice would read the text, but as the reading continues he becomes more and more agitated – more and more human, one could say – turning the event into an abstract political speech.

DE Kann man den Code eines Virus wie ein Gedicht vortragen? Vielleicht sogar als ein revolutionäres Gedicht, das auf metaphorische Weise den Sieg über die Betriebssysteme der kapitalistischen Gesellschaft feiert? Dies schien der Fall zu sein, als die Hackergruppe [epidemiC] Franco „Bifo“ Berardi diese Frage stellten. Der Philosoph mit Verbindungen zur italienischen Autonomiebewegung griff auf einem Symposium aus Anlass des *D-I-N-A (Digital Is Not Analog) digital art festival* zum Mikrofon und begann, den Code des berüchtigten ILOVEYOU-Wurms zu verlesen, der sich im Frühling 2000 durch das Internet gewunden hatte. Berardi liest anfangs auf nüchterne Art ähnlich einer computergenerierten Stimme. Doch je weiter er liest, desto aufbrausender wird er – immer menschlicher, könnte man sagen – und verwandelt den Moment so in das Verlesen einer abstrakten politischen Rede.

[epidemiC] was officially set up in 2001.

“In older times life was completely silent. In the nineteenth century, with the invention of machines, Noise was born. Today, Noise is triumphant and reigns supreme over the sensibility of men.”

Luigi Russolo, *The Art of Noises: A Futurist Manifesto* (1913)

My Generation, 2010

Eva + Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG



Video installation, 13:26 min

EN If you were a teenage boy, what would you do if your mother cancelled your *World of Warcraft* account? Would you take off all your clothes, roll around on your bed and scream like a pig, go into a closet only to come out hitting yourself on the head with a shoe? If you have ever seriously played a computer game you know there is a chance you would. With material found on online social platforms such as YouTube, *My Generation* by Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG demonstrates that computer games are far from mere recreational entertainment. Computer games are extremely addictive and the games industry is fully aware of this. Gamers get hooked on the “high” of the experience. But like any drug-infused high it is also destined to take control and produce effects, such as frustration and rage. That is the ambivalent reality of ecstasy and bad trips facing the young generation of gamers today, just like it did for the young adventurous generation of the 1960s.

DE

Was würdest du wohl tun, wenn du heute ein Jugendlicher wärst und deine Mutter dein Konto bei *World of Warcraft* gelöscht hätte? Würdest du dich nackt ausziehen, auf dem Bett herumrollen und wie am Spieß brüllen oder dich im Schrank einsperren und dir beim Herauskommen mit einem Schuh auf den Kopf schlagen? Wenn du jemals wirklich ein Computerspiel gespielt hast, ist die Chance auf eine solche Reaktion groß. *My Generation* von Eva und Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG demonstriert anhand von auf Plattformen wie YouTube gefundenem Material, dass Computerspiele weit mehr sind als bloße Freizeitunterhaltung. Computerspiele machen ziemlich süchtig und das wissen die Firmen. Wer Computer spielt, wird „süchtig“ nach dem Erlebnis. Doch wie bei jedem anderen drogeninduzierten High läuft man eben in Gefahr, dass die Dinge außer Kontrolle geraten und sich gegenteilige Effekte einstellen, z. B. Frust und Wut. Diese ambivalente Realität aus Extase und schlechten Trips, ist etwas, dem die junge Generation heutiger Computerspieler genauso ausgesetzt ist, wie damals die junge Generation der 1960er.

Skint – The Internet Beggar, 1996

Heath Bunting

Website



EN Who at the time when the first waves of the dot.com hype hit the shores of Internet culture would have imagined that this new economy could reproduce a figure of financial scarcity known from the physical world? An Internet beggar!? Was this global network not supposed to overcome such old-fashioned social problems and release us all into an endlessly rich virtuality? Maybe, but the situation is also more intricate than a matter of simple reproduction. The “internet beggar” in this piece by Heath Bunting is smart. He understands the Internet and takes advantage of it, just like the pioneers of the dot.com economy. Squatting the information superhighway, he supposedly earned around 25,000 Euros in the first year of his activity. Moreover, he has survived the bust of the dot.com bubble and continues to work. “Excuse me mister! Could you spare a dollar?”

DE Wer hätte zu der Zeit, als die ersten Wellen des dot.com-Hypes an die Ufer der Internetkultur rollten, geglaubt, dass dieser neue Wirtschaftszweig eine Figur finanziellen Mangels übernehmen würde, die man aus der physischen Welt nur zu gut kennt? Ein Internet-Bettler?! Sollte dieses globale Netzwerk solche altmodischen gesellschaftlichen Probleme nicht überwinden und uns alle in eine unendlich reiche, freie Virtualität katapultieren? Möglich, doch ist die Situation etwas komplexer als ein Fall bloßer Reproduktion. Der „Internet-Bettler“ aus der Arbeit von Heath Bunting ist schlau. Er versteht das Internet und nutzt es zu seinem Vorteil, ganz genauso wie die Pioniere der dot.com-Wirtschaft. Als Besetzer der Datenautobahn verdiente er im ersten Jahr seiner Aktivitäten angeblich um die 25.000 Euro. Außerdem hat er es geschafft, das Platzen der dot.com-Blase zu überleben und ist nach wie vor beschäftigt. „Entschuldigen Sie, haben Sie einen Dollar für mich?“

Heath Bunting (born 1966) lives and works in Bristol.

Photos of e-waste found on Flickr, 2009/2010

Jack Caravanos (Blacksmith Institute),

Vibek Raj Maurya

Slideshow



EN “E-waste” refers to the millions of electronic devices from mobile phones to personal computers discarded each year as a result of a lifestyle culture demanding constant hardware upgrades. According to Greenpeace, Asia alone annually produces 12 million tons of e-waste. While most of the waste comes from the developed world, almost all of it ends up in developing countries. Here a rapidly expanding market employs cheap labour to extract single parts and metals for recycling, presenting the local population with serious health and environmental problems. This presentation shows a selection of photos of e-waste published by amateurs and professionals on the photo sharing site Flickr. The photos testify to the fact that contemporary electronic culture is far from virtual or immaterial but rather entails a very tangible and burdensome materiality.

DE Auf Elektroschrotthalden stapeln sich Millionen alter Elektrogeräte – von Handys bis hin zu PCs. Jedes Jahr werden diese in unserer Lifestyle-Kultur wegen andauernder Hardware-Upgrades weggeschmissen. Laut Greenpeace produziert allein Asien jedes Jahr 12 Mio. Tonnen Elektronikschrott. Während der meiste Müll aus der entwickelten Welt kommt, landet am Ende fast alles in den Entwicklungsländern. Hier entsteht ein schnell wachsender Markt mit billigen Arbeitskräften, die Einzelteile und Metalle zum Recycling aus den Müllbergen extrahieren, was ernsthafte Gesundheits- und Umweltprobleme nach sich zieht. Die Ausstellung präsentiert eine Auswahl von Fotos von Elektroschrott, die Amateure und Profis auf Flickr veröffentlicht haben. Die Fotos machen deutlich, dass wir in unserer heutigen elektronischen Kultur keinesfalls nur in

einer virtuellen oder immateriellen Welt leben, sondern dass damit vielmehr auch eine sehr greifbare und belastende Materialität verbunden ist.

Jack Caravanos (born 1954) lives and works in New York. Vibek Raj Maurya (born 1977) lives and works in Copenhagen.

## Forkbomb shell, 2002

Jaromil

Wall text



EN In hacker jargon “forkbomb” refers to a piece of code that operates through a “fork reaction” where one running process generates other running processes and so on ad infinitum. Eventually the processes will overload the operating system which they are working on, bringing it to a halt, similar to when the common user runs too many applications at the same time and ends up with a frozen screen. For hackers it is an art – and a sport – to write elegantly, i.e. simple and effective code and the forkbomb is one of the most popular “genres” in that regard. With its just 13 characters (including spaces) *Forkbomb shell* by Jaromil written for the UNIX terminal is, if not the shortest forkbomb possible, certainly an easy-to-apply script. Unlike the majority of the viruses permeating the Internet, anyone – also common users without profound knowledge of operating systems or computer networks – can type in the characters and experience the effect. To spread the word beyond the specialised circles of hacker culture Jaromil has distributed his forkbomb in “off-line” space, for instance using viral marketing strategies involving t-shirts, but also presenting it as a wall painting. The fact that one user had the algorithm tattooed on the back of his neck testifies to the reach of the “campaign”.

DE In Hacker-Sprache ist „forkbomb“ ein Code, der durch eine „fork reaction“ – eine Art Gabelung – funktioniert: Ein in Gang gesetzter Prozess setzt einen weiteren Prozess in Gang und und so weiter. Irgendwann überlasten diese Prozesse das Betriebssystem und verursachen einen Stillstand – so ähnlich, wie wenn ein normaler User zu viele Programme auf einmal laufen lässt. Für Hacker handelt sich das Schreiben eleganter, also einfacher und effektiver, Codes um eine Kunst – und einen Sport – und die Forkbomb ist dabei eines der beliebtesten „Genres“. Mit ihren bloß 13 Zeichen (inklusive Leerstellen) ist die Forkbomb shell von Jaromil – wenn nicht gar das kürzeste – so doch ganz sicher das Skript mit der leichtesten Anwendbarkeit. Im Gegensatz zu den meisten Viren, die sonst im Internet herumgeistern, kann jeder, also auch der normale User ohne besondere Kenntnisse über Betriebssysteme oder Computer-Netzwerke, einfach diese Zeichen eintippen und das Ergebnis abwarten. Um dies auch außerhalb spezialisierter Hacker-Kreise bekannt zu machen, hat Jaromil seine forkbomb z. B. durch virale Marketing-Strategien wie T-Shirts oder auch ein Wandbild in der Offline-Welt verbreitet. Dass ein User sich den Algorithmus sogar auf den Nacken tätowieren ließ, bezeugt die Reichweite dieser „Kampagne“.

Jaromil (born 1977) lives and works in Amsterdam.

## Web Warriors, 2008

Writer/director: Jay Dahl, producer: Edward Peill,

executive producer: Christopher Zimmer

TV programme, 52:27 min



EN Already back in the early 1990s John Arquilla and David Ronfeldt of the RAND Corporation warned that “Cyberwar is Coming.” Now, almost two decades of the Internet later, it seems to be here. National governments are developing both defense and attack strategies for cyberspace and terrorist groupings are exploring new ways to do damage online. Although it takes place in an intangible space of code and bits, cyberwar is reality and the new digital frontiers of combat have immense significance for contemporary society. Everything from the mobile communication

gadgets in our pockets to larger systems like the stock market are vulnerable to attacks and some reports estimate the costs of cyber crime as now on par with the illegal drug trade. The documentary *Web Warriors* maps the complexities and conflicts involved in the expanded battlefield of global cyberwar and poses intensified questions of digital security and power. It makes clear that the threat is real and the task difficult. Hence, when the Bipartisan Policy Center recently staged a televised simulated cyberattack on the US, the security officials involved in the game failed to defend the country.

Bereits in den frühen 1990er Jahren warnten John Arquilla und David Ronfeldt von der RAND Corporation: „Cyberwar is Coming.“ Zwei Jahrzehnte Internet später scheint er nun wirklich da zu sein. Nationale Regierungen sind bemüht, mit Blick auf den Cyberspace Verteidigungs- wie auch Angriffsstrategien zu entwickeln und terroristische Vereinigungen suchen nach Wegen, online Schaden anzurichten. Obgleich er sich in einem dichten Netz aus Codes und Bits abspielt, ist der Cyberkrieg Realität und neue digitale Kampflinien sind von immenser Bedeutung für die heutige Gesellschaft. Von mobilen Kommunikationsgeräten in unseren Jackentaschen bis hin zu größeren Systemen wie der Börse kann alles solchen Angriffen zum Opfer fallen. Es gibt Einschätzungen, nach denen die Kosten von Verbrechen im Cyberspace heute mit denen des illegalen Drogenhandels vergleichbar sind. Der Dokumentarfilm *Web Warriors* zeichnet die komplexen und konfliktreichen Linien der ausgeweiteten Kampfzone des globalen Cyberkrieges nach und stellt pointierte Fragen nach digitaler Sicherheit und Macht. Der Film verdeutlicht, wie real die Bedrohung tatsächlich ist und wie schwer die Aufgabe, damit umzugehen. So passt es auch, dass als das Bipartisan Policy Center unlängst eine Cyber-Attacke auf die USA simulierte und sie im Fernsehen übertrug, die an dem Spiel beteiligten Sicherheitsbeamten scheiterten, den Staat adäquat zu verteidigen.

Jay Dahl, Edward Peill, and Christopher Zimmer live and work in Halifax, Canada.

“Computers crash on a regular basis, portable storage devices become unreadable, and e-mail messages disappear into the netherworld of the global network, and yet many people honestly believe in a worldwide surveillance network in which no piece of data is ever lost.”

Wendy Hui Kyong Chun, *Control and Freedom: Power and Paranoia in the Age of Fiber Optics* (2008)

capture, 2011

Jennifer Chan

Video, 2:30 min



EN What is going on in this video? Why is the woman peeling off the screen of her computer? And why is she filming it with her pink mobile phone? Is she trying to get under the skin of the machine? If that is the case, what does she expect to find? Is it sexual? Is she paranoid? Like *The Blair Witch Project* the video appears as an inexplicable piece of found footage, only this time from the dark woods of digital desires.

DE Was ist in diesem Video los? Warum popelt die Frau den Bildschirm von ihrem Computer ab? Und warum filmt sie das mit ihrem pinkfarbenen Handy? Versucht sie vielleicht, unter die Haut der Maschine zu gelangen? Und wenn, was erhofft sie sich, dort zu finden? Geht es hier um Sex? Ist sie paranoid? Wie beim *Blair Witch Project* wirkt das Video wie unerklärliches Found Footage Material, nur diesmal aus den tiefen Wäldern digitaler Begehren.

Jennifer Chan (born 1988) lives and works in Toronto and Syracuse, New York.

Realigning My Thoughts On Jasper Johns, 2011

JK Keller

Video, 23:28 min



EN With his work *Realigning My Thoughts On Jasper Johns*, JK Keller has devised a “glitch” version of *The Simpsons* episode “Mom and Pop Art” (Season 10, Episode 19), in which the seminal pop-artist Jasper Johns appears as himself. Recalling Johns’ ongoing series of ecaustic collages begun in the 1950s, Keller handles *The Simpsons* as mass-produced pop-cultural object and intentionally distorts image and sound of the episode through the misappropriation of standardised software tools. The distortion effect results from digitally saving and converting into vectors every single frame of *The Simpsons* episode. The files are then processed further in Adobe Illustrator using the “Alignment and Distribution” tool, before finally being reassembled into a continuous video.

DE JK Keller entwirft mit seiner Arbeit *Realigning My Thoughts On Jasper Johns* eine „Glitch“-Version der *Simpsons*-Episode „Mom and Pop Art“ (Staffel 10, Episode 19), in der der berühmte Pop-Art-Künstler Jasper Johns selbst auftritt. In Anlehnung an Johns Wachscollagen, die dieser seit den 1950er Jahren hergestellt hat, behandelt Keller die *Simpsons* als popindustrielles Massenprodukt und verzerrt die Bild- und Tonebene absichtlich durch die Zweckentfremdung standardisierter Software-Werkzeuge. Der Verzerrungseffekt resultiert aus der digitalen Speicherung sämtlicher Einzelbilder der *Simpsons*-Episode und deren Konvertierung in Vektoren. In Adobes Illustrator wurden diese Dateien mit dem „Alignment & Distribution“-Werkzeug weiterverarbeitet und anschließend wieder zu einem zusammenhängenden Video montiert.

JK Keller (born 1976) lives and works in Baltimore.

LED PH16 /1R1G1B, 2011

JODI

Light installation



EN An LED panel consists of small light-emitting diodes and can be programmed to display all sorts of images, moving or still, of such intensity they can be seen even in daylight. In recent years this quality, which makes them an extremely effective means for visual communication, has been exploited by companies as well as artists operating in urban space. The Las Vegas Strip, Time Square, and Tokyo are well-known examples of this trend but they are only the beginning of a more extensive spread, a take-over of LED displays. Because the technology is becoming cheaper and



more advanced predictions say that LED displays will soon be the primary visual surface in urban space. In 10 years, no more wall paintings, no more posters. Instead millions of miniature light sources producing ultra sharp imagery aimed directly at the retina of the public. LED PH16 /1R1G1B by the duo JODI is a demonstration of the LED technology and the strong imprint they make on eyes, bodies and spaces.

DE Eine LED-Wand besteht aus kleinen leuchtenden Dioden. Sie kann mit allen möglichen bewegten und unbewegten Bildern programmiert werden und hat eine solche Leuchtkraft, dass man sie sogar bei Tageslicht gut sehen kann. Seit ein paar Jahren benutzen viele Firmen und Künstler, die im urbanen Raum arbeiten, aufgrund dieser Qualität solche Videowände als ein besonders effektives Mittel visueller Kommunikation. Der Las Vegas Strip, Times Square und Tokio sind bekannte Beispiele dieses Trends, markieren aber nur den Anfang einer sehr viel weiterreichenden Bewegung – einer Art Siegeszug der LED-Anzeigen. Da diese Technologie sowohl kostengünstig ist, als auch technisch ständig verbessert wird, wird vorausgesagt, dass LED-Anzeigen demnächst die meist verbreitete Bildoberfläche im urbanen Raum darstellen werden. In zehn Jahren also keine Wandbilder mehr, keine Poster. Stattdessen Millionen winziger Lichter, die ultra-scharfe Bilder unmittelbar auf die Retina der Betrachter projizieren. Die Arbeit *LED PH16 /1R1G1B* vom Künstlerduo JODI nutzt diese LED-Technologie und führt vor, wie sie auf unsere Augen, Körper und Räume wirkt.

[www.jodi.org](http://www.jodi.org) live and work in Berlin and Dordrecht.

QTzrk, 2011

[jon.satrom](http://jon.satrom)

Video, 3:11 min



EN The opening sequence of *QTzrk* by jon.satrom creates expectations of yet another sequel to *Jaws*. In dramatised slow motion and accompanied by a dark score a great white shark emerges from under water. Violently twisting its enormous body in free air it bites hard on a seal with its terrifying fangs. But as the shark dives back into the sea in an explosion of water these initial expectations are abruptly distorted. The sea is flushed out through the play/pause button of the metallic QuickTime 7 screen on which the scene has been shown and ends up at the bottom of the screen like a pile of digital dirt. As the antithesis to the technological grandeur of the crystal-sharp moving images that just seconds ago were showing inside the frame, this amorphous materiality just lies there, as the graphics of the QuickTime framework starts to disintegrate in a maelstrom of glitches resulting from an unruly exploration of the familiar programme. Entropic forces are working at the heart of everyday software culture.

DE Die Szene zu Beginn von *QTzrk* weckt Erwartungen einer weiteren Folge von *Der Weiße Hai*. In dramatischer Zeitlupe und begleitet von einem dunklen Soundtrack taucht ein Hai aus dem Wasser empor. Er windet seinen monströsen Körper mit gewaltiger Kraft und hat sich mit seinen furchtbaren Reißzähnen fest in eine Robbe verbissen. Doch als der Hai mit einer Explosion von Wassermassen ins Meer zurücktaucht, werden die anfänglichen Erwartungen abrupt verzerrt. Das Meer wird sozusagen durch den Play/Pause-Knopf aus dem metallenen Rahmen des QuickTime 7 Fensters gespült, in dem sich die Szene bis jetzt abgespielt hat, und endet als eine Art Häuflein digitalen Schmutzes in einer Bildschirmecke. Wie eine Antithese zu der technologischen Herrlichkeit der kristallklaren bewegten Bilder, die noch bis vor einer Sekunde in dem Fenster zu sehen waren, liegt dieses formlose Material einfach da, während sich die Grafik des QuickTime Rahmens als Folge unbändigen Herumspielens mit den Funktionen des bekannten Programms selbst in einer Art Maelstrom aus Glitches aufzulösen beginnt. Auch in unserer alltäglichen Softwarekultur sind entropische Kräfte am Werk.

[jon.satrom](http://jon.satrom.com) (born 1980) lives and works in Chicago.

Pinknoise, 2004

Junko & Mattin

Album, 1 track, 30:54 min



EN In the article "A Mathematical Theory of Communication" (1948) the "father" of information theory Claude E. Shannon famously said that "every transmission comes with noise". For Shannon it was the ideal to reduce the noise in order to achieve as effective a transmission of information as possible. Not so for the artists Junko (Japan) and Mattin (Spain). On their collaborative album *Pinknoise* (named after a signal where the energy per Hz is inversely proportional to the frequency) they engage in half an hour of non-verbal screaming (Junko) and computer feedback (Mattin). Extreme physical performativity (it's a one take recording!) and cool digital manipulation generate an intense hybrid of human and machine noise. Hard to understand and to listen to? Sure!

DE In seinem Artikel „A Mathematical Theory of Communication“ von 1948 schrieb Claude E. Shannon, der „Vater“ der Informationstheorie, den berühmten Satz: „Zu jeder Übertragung gehört ein Rauschen.“ Für Shannon war es ein Ideal, das Rauschen zu reduzieren und Informationen möglichst effektiv zu übertragen. Die Künstler Junko und Mattin aus Japan und Spanien sehen das anders. Für ihr gemeinsames Album *Pinknoise* (das nach einem Signal benannt ist, bei dem die Energie pro Hertz zu der Frequenz umgekehrt proportional ist) haben sie für eine halbe Stunde nonverbal herumgeschrien (Junko) und Computer-Feedback aufgenommen (Mattin). Aus dieser extremen körperlichen Verausgabung (es ist eine One-Take-Aufnahme!) und kühler digitaler Manipulation ist ein intensives Hybrid aus dem Lärm von Mensch und Maschine entstanden. Kaum verständlich und anhörbar? Zweifellos!

Junko (born 1961) lives and works in Tokyo.

“Well I am what I am could be what you are.” (Mattin)

linux virgin, 2005/2012

Karla Grundick and Mistress Koyo

Video, 10:44 min



EN Who said that working with computer hardware was a purely technical activity? Anyone who has ever tried to put together a computer from scratch knows the excitement involved. From plugging the hard drive into the metal inner structure until the tightening of the last little screw in the protective cover to make it all nice and tidy, it is a tense process of balancing passion and discipline. The excitement and accompanying nervousness is even greater when it is the first time. "Linux virgin" Karla Grundick is the first one to tell you that. Referencing the "homebrewed" origins of hacker culture and originally broadcast as a series of five episodes on YouTube *linux virgin* narrates the story of how Grundick – under the strict guidance of Mistress Koyo – assembled her very first Linux-based personal computer on the floor of her bedroom surrounded by pink walls and numerous girly objects. We see her carefully reading the manual and handling the various parts as well as reaching the point of exhaustion only to be brought back to work by Mistress Koyo. The excitement is so great that it even attracts a male outsider, who peeks through a window and witnesses the two girls engaged in the act and finishing the job to the satisfaction of everyone involved.

DE Wer wagt zu behaupten, dass es sich beim Arbeiten mit Computer-Hardware um eine rein technische Tätigkeit handelt? Jeder, der schon einmal versucht hat, einen Computer von Grund auf zusammenzubauen, kennt die damit verbundene Aufregung. Begonnen mit dem Einstecken der Festplatte in das metallene Innere bis zum Festziehen des letzten Schraubchens am Gehäuse, damit alles schön ordentlich ist, hat man es mit einem nervenaufreibenden Prozess zu tun, bei dem man Leidenschaft und Disziplin im Gleichgewicht halten muss. Die Aufregung – und auch die Nervosität

– sind umso größer, wenn es sich um das erste Mal handelt. Die im Hinblick auf Linux noch jungfräuliche Karla Grundick kann ein Lied davon singen. Als einen Verweis auf die „hausgemachten“ Ursprünge der Hackerkultur veröffentlichte sie *linux virgin* zunächst als Serie von fünf Episoden auf YouTube. Erzählt wird die Geschichte, wie Grundick unter der strengen Anleitung von Mistress Koyo ihren ersten Linux-basierten PC zusammenbaut – umgeben von „girly“ Gegenständen auf dem Fußboden ihres pink gestrichenen Zimmers. In dem Video sieht man sie sorgfältig in der Gebrauchsanleitung lesen und mit verschiedenen Teilen hantieren. Als sie den Punkt der Erschöpfung erreicht, wird sie von Mistress Koyo zum Weitermachen angehalten. Die Aufregung ist so groß, dass sogar ein männlicher Beobachter aufmerksam wird und den beiden Mädchen durch das Fenster dabei zusieht, wie sie in die Arbeit versunken sind und am Ende die Aufgabe zur Zufriedenheit aller Beteiligten erledigen.

Karla Grundick and Mistress Koyo met in Harlem, New York City in 2004.

Error 502 404 410, 2012

Marcelina Wellmer

Objects with sound



EN What do computer errors sound like? In our everyday use of computers error messages are communicated without sound. Most likely you are presented with matter-of-fact information like, “Server Error. The server has encountered a temporary error and could not complete your request,” or “Oops. This link appears to be broken. HTTP 404. File not found.” These silent messages are software interfaces designed to prevent you from having to worry about or engage with what is taking place at the deeper level of the computer’s processor. The errors however do manifest themselves behind the surface of the screen. Using discarded hard disks with open tops and attached contact microphones Marcelina Wellmer has created a group of hardware interfaces to three common errors that – beyond principles of usability – challenge the visitor to relate to the materiality of errors through the abstract qualities of sound.

DE Wie klingen Computer-Fehler? In unserem alltäglichen Umgang mit Computern werden Fehlermeldungen ohne einen Ton vermittelt. Es erscheinen so sachliche Nachrichten wie: „Dokument nicht gefunden (404). Das angeforderte Dokument konnte auf diesem Server nicht gefunden werden.“ Oder: „Fehler: Der Server ist vorübergehend nicht verfügbar.“ Diese stillen Nachrichten sind Software-Schnittstellen und dazu da, dass man sich nicht weiter damit beschäftigen muss, was auf tieferen Prozessebenen abläuft. Und trotzdem manifestieren sich diese Fehler auch hinter der Benutzeroberfläche. Marcelina Wellmer hat die Gehäuse von ausrangierten Festplatten geöffnet und Kontaktmikrofone angebracht. Entstanden ist eine Gruppe von Hardware-Schnittstellen zu drei häufigen Fehlertypen, die den Besucher herausfordern, sich durch die abstrakte Qualität von Geräuschen mit der materiellen Seite dieser Fehler auseinanderzusetzen – ganz abseits von praktischen Gesichtspunkten.

Marcelina Wellmer (born 1975) lives and works in Berlin.

20010, 2010

Matteo Giordano

Videoloop, 1:14 min



EN Is this the future dream world that consumer electronics has in store for us 17998 years from now? If so, what exactly does this surreal vision imply? An unidentified screen-based gadget is spinning weightlessly in the air as if controlled by the mechanically moving hands of a pair of young girls dressed alike in light blue and white harlequin satin dresses. Does it point to the coming of new medieval times controlled by multinational corporations like Sanyo? For 20010 Matteo Giordano

has appropriated, inverted and mirrored a commercial for a Sanyo product. What was most likely originally presented as the spectacular design of tomorrow here becomes a strange almost disturbing object. Rather than containing the solution to all our problems and needs is this perhaps a Pandora's box in disguise? The sound track certainly does not match the brightness of the visual aesthetics of the commercial. We are left in wondering anticipation.

DE Sieht so die Zukunft aus, wie sie die Traumwelt der Elektronik in 17998 Jahren für uns Konsumenten bereithalten wird? Und wenn ja, was genau soll diese surrealistische Vision dann bedeuten? Ein unbekanntes Bildschirm basiertes Gadget dreht sich schwerelos in der Luft, als ob es von den sich mechanisch bewegenden Händen zweier Mädchen in haargenau den gleichen hellblau-weißen Harlekin-Satinkleidchen bewegt würde. Deutet dies auf das neuaufkommende Mittelalter, in dem die Macht bei multinationalen Firmen wie Sanyo liegen wird? Für 20010 hat sich Matteo Giordano eine Werbung für ein Sanyo-Produkt angeeignet, es umgedreht und gespiegelt. Was mit ziemlicher Sicherheit im Original noch als das spektakuläre Design von Morgen präsentiert wurde, hat sich hier in ein eigenartiges, beinahe verstörendes Objekt verwandelt. Anstatt um eine Lösung all unserer Probleme und Bedürfnisse, handelt es sich hier wohl eher um eine getarnte Büchse der Pandora. Der Soundtrack passt nicht recht zu der leuchtenden visuellen Ästhetik des Werbefilms. Wir verbleiben in fragender Erwartungshaltung.

Matteo Giordano (born 1985) lives and works in Berlin.

“Throughout human history, we have been dependent on machines to survive. Fate, it seems, is not without a sense of irony.”

Morpheus (Laurence Fishburne), *The Matrix* (1999), dir. Andy and Lana Wachowski

CS014 Tesla & Extra Coil, 1899

Nikola Tesla, Photographer: Dickenson V. Alley

Photograph



The wireless transfer of electrical energy was the dream of physicist and electrical engineer Nikola Tesla. After tireless experimentation he finally obtained his first patent for the wireless transmission of energy in 1900. It is recognised today as the first patented radio technology, although the inventor had intended to use it for the transmission of energy for lighting. He was convinced of the possibility of running electrical lights and machines at considerable distances, without a physical link to a power source. He envisioned a world with just a handful of radio transmitters from which any required power could be harnessed via antennae. The absorbed “space energy” could be

converted into electrical energy. In 1901 construction of his 57 metre high Wardencllyffe Tower began. Disguised as a radio mast, its real function was to wirelessly transmit energy through the ionosphere. Tesla was convinced that he had discovered an operational “world energy system”, which could provide everyone with free energy. When the project financiers learnt of this, construction was halted.

DE Drahtlos elektrische Energie übertragen zu können, war der Traum des Physikers und Elektroingenieurs Nikola Tesla. 1900 erhielt er nach unermüdlichen Experimenten schließlich sein erstes Patent über drahtlose Energieübertragung. Es gilt heute als erstes Patent der Funktechnik, obwohl der Erfinder damit Energie zur Beleuchtung übertragen wollte. Er war sich sicher, dass es möglich sei, elektrische Lampen und Maschinen über große Distanz zu betreiben, ohne dass diese mit einer Stromquelle physisch verbunden sind. Er hatte die Vision von einer Welt mit nur wenigen Funktürmen, über die man den benötigten Strom per Antenne empfangen könne. Aufgefangene „Raumenergie“ sollte in elektrische Energie umgewandelt werden. 1901 begann er den Bau des 57 Meter hohen Wardencllyffe Towers. Getarnt als Funksender war das eigentliche Ziel des Turms die drahtlose Verteilung von Energie über die Ionosphäre. Tesla war überzeugt, ein funktionierendes „Welt-Energie-System“ gefunden zu haben, welches jedermann kostenlos Energie zu Verfügung stellen sollte. Als die Geldgeber des Projektes davon erfuhren, wurde der Bau eingestellt.

Nikola Tesla (1856 – 1943)

Paidia Laboratory: feedback #6, 2011

Paidia Institute

Installation



EN According to cybernetic theory a feedback mechanism that controls a given system in order to create stability. But the theory has, from the very beginning, been accompanied by artistic “misuses” or inversions of the mechanism that have connected it to otherwise unruly vibrations taking the system in directions where it was not supposed to go, for instance Jimi Hendrix’s explorations of the feedback between electric guitar and amplifier. *Paidia Laboratory: feedback #6* connects with this specific history of feedback art by examining the Playstation console as closed feedback system. Through a subtle hardware modification the Paidia Institute collective short circuits this precious cultural object and turns it into a useless machine of perpetual motion. The work is part of an ongoing series of artistic experiments by Paidia Institute studying the feedback behaviour of games and their software and hardware characteristics beyond questions of usability.

DE In der kybernetischen Theorie ist eine Rückkopplung ein Mechanismus, der ein gegebenes System zu dessen Stabilisierung kontrolliert. Diese Theorie wurde von Anbeginn von künstlerischer Seite „missbraucht“ bzw. verkehrt und mit regelwidrigen Schwingungen versehen, um das System in neue Richtungen zu bewegen. Ein Beispiel dafür ist Jimi Hendrix, der mit der Rückkopplung zwischen seiner E-Gitarre und seinem Verstärker arbeitete. *Paidia Laboratory: feedback#6* dockt an diese besondere Geschichte der Rückkopplungs-Kunst an, indem es sich der Playstation-Konsole als geschlossenem Rückkopplungssystem zuwendet. Mittels eines einfachen Eingriffs in die Hardware „schließen“ Paidia Institute dieses wertvolle Kulturobjekt „kurz“ und verwandeln es in eine nutzlose Maschine der ewigen Rotation. Die Arbeit gehört zu einer ganzen Serie künstlerischer Experimente, bei denen Paidia Institute das Rückkopplungsverhalten von Spielen und deren Software bzw. Hardware jenseits von Nutzbarkeitsüberlegungen untersuchen.

Paidia Institute (founded 2009) is a Cologne-based collective comprised of Björn Theis, Jonas Hansen, Karin Lingnau, Lasse Scherffig, Susanna Schoenberg, Thomas Hawranke and Zilvinas Lilas.

formulas, 2005

Peter Luining

Video, 9:08 min



EN In the era of digital media an image is no longer simply an image. Or rather, an image is never just itself. As demonstrated by Peter Luining in *formulas* an image can be manipulated indefinitely through so-called filters in the Photoshop programme. These filters are small extra programmes inside Photoshop that can be used to manipulate images, in this case, Google's home page, which is probably the most visited site on the web. Usually the filters produce an effect of aesthetic refinement or finish but in Luining's case – programming his own filter – the manipulation is destined to proceed until it reaches the entropic state of the completely black screen. For which aesthetic, cultural or political reasons has a filter like this not been integrated into the standard Photoshop package alongside “Fresco,” “Glowing Edges,” and “ZigZag”? Just imagine the possibilities it would offer professional designers as well the common Photoshop user!

DE Im Zeitalter digitaler Medien ist ein Bild nicht länger einfach ein Bild. Oder besser: Ein Bild ist niemals nur das. Mit *formulas* zeigt Peter Luining, dass ein Bild in Photoshop mittels sogenannter Filter aufs Unendliche manipuliert werden kann. Diese Filter sind kleine Bildbearbeitungsprogramme, die Luining nutzt, um die Homepage von Google zu manipulieren, also die wahrscheinlich meistaufgerufene Seite im Netz. Normalerweise sollen diese Filter eine ästhetische Verfeinerung liefern, aber Luining programmiert diese selbst, um nach und nach den Zustand der Entropie zu erreichen: den gänzlich schwarzen Screen. Aus welchen ästhetischen, kulturellen oder politischen Gründen gehören solche Filter nicht standardmäßig zu Photoshop, wie „Fresko“, „Leuchtende Konturen“ oder „Wellen“? Welch ungeahnte Möglichkeiten würde so etwas dem professionellen Designer und dem normalen Photoshop-User bieten!

Peter Luining (born 1961) lives and works in Amsterdam.

Flowers of Evil, 1969

Ruth White

Album, 9 tracks, 33:28 min



EN A dark shadow from the past haunts the world of electronic music. By accompanying her compositional experiments with the moog synthesizer and other electronic instruments with selected verses from Charles Baudelaire's (in)famous collection of poetry *The Flowers of Evil* (1857) Ruth White infuses technological culture with a narrative of decay, death, and eroticism that challenges the rational logic and positivistic visions often associated with modern technology. On the nine tracks of the album White reads the verses aloud manipulating her voice with speed changes, tape delays and echo effects, resulting in a “dehumanised” quality (her own description) of a gothic space age that traverses styles, media, and time. As she has stated: “I always found that the dominating power of Baudelaire's ideas were in themselves of electrifying force.”

DE Die Welt der elektronischen Musik wird von einem dunklen Schatten der Vergangenheit verfolgt. Ruth White verbindet ihre kompositorischen Experimente mit dem Moog Synthesizer und anderen elektronischen Instrumenten mit ausgewählten Strophen aus Charles Baudelaire's berühmte-berühmte Gedichtsammlung *Die Blumen des Bösen* (1857). Indem sie die technologische Kultur auf diese Weise mit einer Narrative des Verfalls, des Todes und der Erotik verwebt, werden Rationalität und positivistische Visionen, wie sie häufig mit modernen Technologien verbunden werden, in Frage gestellt. Für die neun Titel des Albums hat White selbst Strophen vorgelesen und ihre Stimme durch Geschwindigkeitswechsel, Tape Delays und Echoeffekte so manipuliert, dass ihre Stimme eine Art „entmenschlichte“ Qualität (Whites eigene Beschreibung) erlangt, die zu einem schauerlichen Weltraumzeitalter passt, das Stile, Medien und Zeiten durchquert. White

selbst sagt: „Ich hatte immer das Gefühl, dass die mächtige Kraft, wie sie in den Ideen Baudelaires steckt, selbst eine elektrifizierende Wirkung hat.“

Ruth White (born 1925).

Information Overload Unit, 1981

SPK

Album, 9 tracks, 41:42 min



EN With the expanded and intensified use of the Internet the fear of information overload has begun to spread in technological discourse. The fear is that the “weight” of the enormous amount of information that computer systems produce and users consume will eventually lead to the breakdown not only of the users but of the systems themselves. The brutality of this overload and breakdown was envisioned and expressed in sound by the Australian group SPK when they released their debut album *Information Overload Unit* (1981), featuring a cover image of a man having his brain worked on through a hole in his skull. With its industrial aesthetics of high-pitched noise, deep drones and nihilistic references to contested political events the album consists of two sides entitled “Face ULTRA” and “Face HYPER” respectively and includes tracks such as “Stammheim Torturkammer,” “Berufsverbot” and “Retard”. Long before the Internet penetrated the skulls of its users with the promise of unlimited information the album embedded the notion of information overload in a disorienting and dirty darkness.

DE Mit der ausgedehnten und intensivierten Nutzung des Internet begann sich im technologischen Diskurs auch die Angst vor der Informationsüberlastung auszubreiten. Die Angst nämlich, dass das „Gewicht“ der riesigen Menge an Informationen, die Computersysteme produzieren und User konsumieren, irgendwann zu einem Zusammenbruch führen wird – und zwar nicht nur im Hinblick auf die User, sondern die ganzen Systeme. Mit der Brutalität dieser Art von Überlastung und des etwaigen Zusammenbruchs hat sich die australische Gruppe SPK auseinandergesetzt, als sie 1981 ihr Debütalbum *Information Overload Unit* veröffentlichte, auf dessen Cover-Abbildung einem Mann durch ein Loch in seinem Schädel am Gehirn herumgedoktert wird. Ästhetisch in der Ecke des Industrial (schriller Noise, tiefe Drones und nihilistische Verweise auf politische Ereignisse) besteht das Album aus zwei Seiten („Face ULTRA“ und „Face HYPER“) und liefert Tracks wie „Stammheim Torturkammer“, „Berufsverbot“ und „Retard“. Lange bevor das Internet die Schädel der User mit dem Versprechen unbegrenzter Information penetrierte, griff dieses Album bereits die Idee der Informationsüberlastung auf desorientierende und dreckig-dunkle Weise auf.

SPK was a music group formed by Graeme Revell and Neil Hill in 1977.

In Search of the Castle, 1981

Steina and Woody Vasulka

Video, 9:29 min



EN Filming through a fish-eye camera lens and accompanying the image flow with distorted electronic sounds, video art pioneers Steina and Woody Vasulka drive through industrial cityscapes, suburban areas and rural districts. In the beginning *In Search of the Castle* appears to be a regular home video of an everyday activity. The scenery outside the car is naturalistic and familiar but as the search progresses the recording is invaded by signal disturbances that multiplies, layers and pixilates the images, in some passages completely beyond recognition. Furthermore, the soundtrack seems to follow (or be generated by) the disturbances and leaves no audible traces of real sound. The “search” enters into an abstract, hybrid environment, where the physical and the electronic,

lived experience and technology, merge into an experimental exploration of information noise that challenges conventional frames of perception and sense of orientation.

DE Mit einer Fischaugenlinse filmen die Videokunstpioniere Steina und Woody Vasulka ihre Fahrt durch industrielle Stadtlandschaften, Vorstädte und ländliche Gebiete und unterlegen diesen Bilderfluss mit verzerrten elektronischen Sounds. Zunächst wirkt *In Search of the Castle* noch wie ein normales Home-Video von Alltagsaktivitäten. Die Szenerie außerhalb des Autos ist naturalistisch und bekannt, aber je weiter die Suche geht, desto mehr wird die Aufzeichnung von Signalstörungen durcheinander gebracht, die die Bilder verdoppeln, übereinander schichten und verpixeln – manchmal bis zur völligen Unkenntlichkeit. Außerdem scheint jetzt der Soundtrack, diesen Bewegungen zu folgen (oder vielleicht sogar von ihnen erzeugt zu werden) und es bleibt kein Raum mehr für das Hören „echter“ Geräusche. Die „Suche“ begibt sich in eine abstrakte, hybride Umgebung, wo Körperliches und Elektronisches, echtes Erleben und Technologie zu einer experimentellen Untersuchung informationellen Rauschens verschmelzen – eine Herausforderung an konventionelle Wahrnehmung und Orientierungssinn.

Steina (born 1940) and Woody (born 1937) Vasulka live and work in Santa Fe, New Mexico.

Leaves, 1971

Sture Johannesson

Computer prints



EN From its legendary beginnings in Silicon Valley, the high-tech computer industry has shared close ties with counter cultures. For Sture Johannesson, co-founder of the Cannabis Gallery (1966-69) in Malmo and initiator of Skandinavias first laboratory of digital art Digitalteatern (late 1970s), this connection also involved a parallel of being high on drugs and being “drugged” – or as Marshall McLuhan said “massaged” – by new technologies. After Cannabis Gallery closed, Sture started working with computer graphics with programmer Sten Kalin at IBM in Stockholm. The collaboration was to last for many years and included projects such as *Intra* (1969-74) and *Exploding Picture Space (Epics)* (1986-present). One part of the *Intra* series is particularly significant in the given context: *Leaves* is an attempt to trace the outline of a cannabis leaf using a card-punching mainframe computer without a screen. As an output device, they had only a drum-plotter with a 30cm wide roll of paper at their disposal. By varying the input parameters in the mainframe and continuously printing-out the results, Johannesson and Kallin approximated the shape of a cannabis leaf while also anticipating the machine’s performance of imperfections.

DE Seit Beginn des Silicon Valley Mythos stand die kalifornische Hi-Tech-Computer-Industrie in enger Verbindung zu gegenkulturellen Bewegungen. Für Sture Johannesson, den Mitbegründer der Cannabis Gallery (1966-69) in Malmö und Gründer des ersten Skandinavischen Raums für digitale Kunst Digitalteatern (in den späten 1970er Jahren), gehörte zu dieser Verbindung auch eine Parallele zwischen dem Drogen-High und dem High, das durch neue Technologien verursacht wird (oder wie Marshall McLuhan es ausdrückt, der „Massage“ durch diese). Mit dem Ende der Cannabis Gallery begann Sture Johannesson gemeinsam mit dem Programmierer Sten Kalin bei IBM in Stockholm mit digitaler Computergrafik zu experimentieren. Diese Zusammenarbeit sollte viele Jahre andauern und führte zu Projekten wie *Intra* (1969-74) und *Exploding Picture Space (Epics)* (1986-heute). Gerade ein Teil der *Intra*-Serie ist in diesem Kontext besonders spannend. *Leaves* zeigt den Versuch, den Umriss eines Cannabisblatts durch computergenerierte Zeichnungen darzustellen. Johannesson und Kallin arbeiteten mit einem Lochkarten-Großrechner ohne Bildschirm. Als Ausgabegerät stand nur ein Trommelzeichengerät mit einer 30 cm breiten Papierrolle zur Verfügung. Durch Variation der Input-Parameter im Großrechner und



fortwährenden Ausdrucken versuchten Johannesson und Kallin, der Form eines Cannabisblatts möglichst nahe zu kommen.

Sture Johannesson (born 1935) lives and works in Skanör, Sweden.

Pink Bits, 2011

Tracy Cornish

Videoloop, 5:18 min



EN Glitches are the result of system malfunctions and occur for instance when you try to play a movie in a player that does not support the file format. However, most often glitches happen for no apparent reason and their look can never be completely predicted. That is part of their fascination, not least for an increasing number of artists. While trial-and-error experimentation allows artists to obtain results within a certain aesthetic spectrum, glitches are ultimately generated by the system itself and therefore always involve an element of chance defying artistic control. For *Pink Bits* Tracy Cornish has extracted all the visual and aural information, basically the original content of a file, so that only the glitches of abstract pink figures remain. Furthermore, she has used the sound files of each frame to produce a new soundscape. The ambience is gloomy and obscure. It is as if some unfamiliar entity had invaded the realm of the digital and were now – like a virus – disturbing the dream of digital perfection and our trust in systems. Yet it also produces its own beautiful, if not downright seductive audio-visual rhythm. But does this aesthetic quality or effect make it even gloomier? Does it suggest that the fascination with the malfunction of systems might be a subconscious death drive in our digital culture?

DE Glitches entstehen durch Systemstörungen und passieren zum Beispiel, wenn man einen Film in einem Player abzuspielen versucht, der diese bestimmte Datei nicht unterstützt. Die meisten Glitches passieren ungewollt und unerklärlich und ihr Aussehen lässt sich schwer vorhersagen. Dies wiederum macht sie für eine wachsende Zahl von Künstlern gerade so interessant. Während Trial-and-Error Experimente in einem bestimmten ästhetischen Spektrum zu Ergebnissen kommen, entstehen Glitches normalerweise durch das System selbst, wodurch sie immer einen Grad an Zufälligkeit mitbringen, der sich der künstlerischen Kontrolle entzieht. Für *Pink Bits* hat Tracy Cornish einer Datei ihre gesamten Bild- und Toninformationen entzogen – quasi ihren ursprünglichen Inhalt – sodass nur noch die Glitches abstrakter rosafarbener Figuren übrig bleiben. Mit den Sounddateien aller Frames hat sie eine neue Klanglandschaft gebastelt. Die Atmosphäre ist dabei ziemlich dunkel, als ob ein unbekanntes Wesen in die digitale Welt eingedrungen ist und jetzt – wie ein Virus – gleichsam den Traum digitaler Perfektion und unser Vertrauen in das System stört. Gleichzeitig schafft dies eine ganz eigene Art schöner, um nicht zu sagen, schlechthin verführerischer, audiovisueller Rhythmen. Doch möglicherweise machen ja genau diese ästhetische Qualität oder ihr Effekt das Ganze noch düsterer. Liegt in der Faszination für die Störungen der Systeme gar der unbewusste Todestrieb unserer digitalen Kultur?

Tracy Cornish (born 1973) lives and works in San Diego.

PROBE, 2012

TR Kirstein

Sound installation



EN *PROBE* by TR Kirstein is intended to be heard with the body. Or rather, you cannot avoid hearing it with your body. Even if you cover your ears the sound waves penetrate your skin and vibrate inside you. There is nothing to interpret or understand. No recognisable melody or structure to detect. There is no development and no end-point. All you are left with is the physical experience of the brutally vibrant matter of the subsonic drones working continuously on the darkened space you are

in. They do not fill the space but become the space. They take it over and obliterate its measurable dimensions, replacing them with the abstract dimensionality of a sonic resonance oblivious to boundaries.

DE *PROBE* von TR Kirstein soll mit dem Körper gehört werden. Oder besser: Man kommt nicht darum herum, das Stück mit dem Körper zu hören. Selbst wenn man sich die Ohren zuhält, fließen die Klangwellen durch die Haut und vibrieren tief im Körperinneren. Hier gibt es nichts zu interpretieren oder zu verstehen. Keine erkennbare Melodie oder Struktur. Keine Entwicklung und keinen Endpunkt. Womit man konfrontiert ist, ist die körperliche Erfahrung der brutal pulsierenden Materialität von tieffrequenten Drones, die unaufhörlich auf den verdunkelten Raum einwirken, in dem man sich befindet. Dabei füllen sie nicht den Raum, sondern werden förmlich zum Raum. Sie nehmen ihn ein und verwischen seine messbaren Dimensionen, indem sie sie mit der abstrakten, grenzüberschreitenden Dimensionalität klanglicher Resonanz ersetzen.

TR Kirstein (born 1972) lives and works in Copenhagen.

Psych|OS – Hans No.2 bw, 2004

UBERMORGEN.COM

Photograph



EN In common language the notion of an operating system refers to the basic set of programmes that manages the hardware resources and facilitates the software applications of our personal computers. It is the basic infrastructure that makes the enclosed entity of the computer function efficiently. But ever since the publication of Vannevar Bush's article "As We May Think" (1945) computers have been conceived and developed in continuation of the human mind, and with the intensification of computer use is it not necessary to expand the notion and say that the operating system also affects, or rather controls, the hardware and software of our brain? And what if the operating system turns out not to function as intended, if its processors overheat or it gets infected by a virus? After a decade of dot.com success, media hacks that were discussed on CNN, a Golden Nica award, and the drug infused partying that was part of the net art jet-set, in 2002 Hans Bernhard of UBERMORGEN.COM experienced a manic attack. He was hospitalised and embarked on a quite different journey into the landscape of digital utopias, where the sky is not "Windows blue."

DE In der Alltagssprache steht „Betriebssystem“ für diejenigen Grundprogramme, die die Softwareprogramme und die Hardware unserer PCs stützen und verbinden. Es ist die Infrastruktur, welche sicherstellt, dass die geschlossene Einheit Computer effizient funktioniert. Aber schon seit der Veröffentlichung von Vannevar Bush's Aufsatz „As We May Think“ (1945) werden Computer als Verlängerungen des menschlichen Geistes gedacht und entwickelt. Wäre es angesichts der intensiven Benutzung von Computern mittlerweile nicht vielleicht an der Zeit, den Begriff „Betriebssystem“ so auszuweiten, dass er auch die Kontrolle über die Hard- und Software unserer Gehirne miteinschließt? Und was, wenn sich herausstellt, dass das Betriebssystem nicht auf die gewünschte Weise funktioniert, wenn seine Prozessoren überhitzen oder es mit einem Virus infiziert wird? Nach zehn Jahren dot.com Erfolg und Medienhacks, die auf CNN Schlagzeilen machten, einer Auszeichnung mit der Goldenen Nica und drogenbeschleunigten Partys, die eben zum Netzkunst-Jet-Set gehören, erlebte Hans Bernhard von UBERMORGEN.COM im Jahr 2002 einen manischen Anfall. Er kam ins Krankenhaus und begab sich auf eine recht andersartige Reise in die Landschaften digitaler Utopien, wo der Himmel nicht „Windows-blau“ leuchtet.

UBERMORGEN.COM (Hans Bernhard born 1971, and lizvix born 1973) live and work in Vienna.

A Cyberfeminist Manifesto  
for the 21st Century, 1991

VNS Matrix

Lightbox



EN Long before Hollywood popularised the notion of the matrix and the resistance against it, VNS Matrix infiltrated the discourse of virtual computer systems like a virus with critical cyber erotics aimed at sabotaging “the databanks of Big Daddy Mainframe”. Through explicit visual material, political texts such as the *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (1991) and the multichannel “computer game” *All New Gen* they created a science fiction scenario, a gendered vision of an “unmanned” future. Fighting for “data liberation” with “G-Slime” shooting from the clitoris – the alleged direct line to the matrix – the “DNA sluts” of this fiction sowed the seeds of a “New World disorder,” where phallic logic would no longer apply. Is this imagined future now our present? Or is the resistance to the masculine mythology and rationales dominating technological culture more needed than ever?

DE Lange bevor Hollywood die Idee der Matrix und des Widerstands gegen sie popularisierte, hatte VNS Matrix den Diskurs um virtuelle Computersysteme längst wie ein Virus mit kritischer Cybererotik infiltriert, darauf angelegt, die „Datenbanken von Big Daddy Mainframe“ zu sabotieren. Mit pornografischem Bildmaterial, politischen Texten wie dem *Cyberfeminist Manifesto for the 21st Century* (1991) und dem Mehrkanal-„Computerspiel“ *All New Gen* wurde ein Science Fiction Szenario geschaffen: Eine feministische Vision „männerloser“ Zukunft. Im Kampf um die „Datenbefreiung“ mit „G-Schleim“ direkt von der Klitoris als unmittelbare Verbindungslinie zur Matrix verbreiteten die „DNA Sluts“ dieser Fiktion die Samen für eine „New World Disorder“, wo die phallische Logik nicht länger haltbar sein würde. Handelt es sich bei dieser Zukunftsfantasie um unsere heutige Gegenwart? Oder ist der Widerstand gegen die maskuline Mythologie und Logik, welche die technologische Kultur dominiert, heute gar wichtiger denn je?

VNS Matrix (Virginia Barratt, Francesca da Rimini, Julianne Pierce, and Josephine Starrs)  
was founded in 1991 in Adelaide, Australia, and was active until 1997.

The Cut-Ups, 1966

William S. Burroughs and Antony Balch

Film, 18:45 min



EN Inspired by painter and writer Brion Gysin’s “cut-up technique” (inspired in turn by the Dadaists) William S. Burroughs and Antony Balch’s short film *The Cut-Ups* is an aggressively confusing and mesmerising audio-visual montage, originally entitled *Guerilla Condition* and filmed in Paris, Tangier and New York in the years 1961-1965. With a soundtrack dominated by a short-circuited communication loop consisting of the two words “yes” and “hello?”, the film cuts up and rearranges footage of scenes and people from the Beat culture they were themselves a part of at the time. In this experimental method, which he believed everyone could adopt and that he applied to equally to writing, recorded sound and events, Burroughs saw a way to discover – by accident and juxtaposition – new dimensions in a given material. Rather than smoothen the new means of mass communication the method broke them up, dispensed with notions of linearity and noise-free transmission, with the intended effect of manipulating, alienating and challenging the audience, often simultaneously. Like the drug experiences that Burroughs was also experimenting with at the time, the cut-up technique was a risky and ambiguous affair that contained a potential for the reinvention of language beyond the horizon of established cultural rationales.

DE Der Kurzfilm *The Cut-Ups* von William S. Burroughs und Antony Balch ist – inspiriert von der „Cut-Up-Technik“ des Malers und Schriftstellers Brion Gysin (die wiederum Inspiration im

Dadaismus fand) – eine aggressiv verwirrende und betörende audiovisuelle Montage, die zunächst noch *Guerilla Condition* genannt und zwischen 1961-65 in Paris, Tanger und New York gefilmt wurde. Unterlegt mit einem Soundtrack, der vor allem aus einem Kommunikationskurzschluss aus den zwei geloopten Wörtern „yes“ und „hello?“ besteht, zerschneidet und arrangiert der Film Material von Szenen und Personen aus der Beat-Kultur neu, der Burroughs und Balch damals selbst angehörten. In dieser experimentellen Methode, die sich laut Burroughs jeder aneignen kann und die er in seinen Texten, Aufnahmen und Auftritten anwendete, sah er eine Möglichkeit, in jeglichem Material – per Zufall und Gegenüberstellung – neue Dimensionen zu entdecken. Anstatt jedoch neue Wege der Massenkommunikation zu ebneten, brach die Methode diese eher auf und entledigte sich Vorstellungen von Linearität und störungsfreier Übertragung in der Absicht, das Publikum – meist gleichzeitig – zu manipulieren, zu entfremden und herauszufordern. Ähnlich der Drogenexperimente, mit denen sich Burroughs zu der Zeit beschäftigte, war auch die Technik des Cut-Up eine riskante und vieldeutige Angelegenheit mit Potential für die Neuerfindung von Sprache jenseits etablierter kultureller Beweggründe.

William S. Burroughs (1914 –1997). Antony Balch (1937 – 1980)

“Steve Ballmer going crazy”, 2000

Author unknown

Viral video, 1:15 min



EN Steve Ballmer sells operating systems, spreadsheet and word processing software. His performative manners however are reminiscent of a fanatical priest, hyped-up market-trader or dogged show-fighter. Where does he get his energy? Which dark force drives him towards this high octane show? A curious mixture of technical euphoria, testosterone and capitalist optimism culminates in Ballmer’s eccentric stage appearance in front of Microsoft employees. Half-amused and half-horrified, with a mixture of embarrassment and unease, you can neither watch nor turn away.

DE Steve Ballmer verkauft Betriebssysteme, Tabellenkalkulations- und Textverarbeitungsprogramme. Sein Auftreten erinnert jedoch eher an einen fanatischen Priester, einen überdrehten Marktschreier oder einen verbissenen Schaukämpfer. Woher nimmt er nur diese Energie? Welche dunkle Macht treibt ihn zu dieser hyperaktiven Show? Eine seltsame Mischung aus Technik-Euphorie, Testosteron und kapitalistischem Optimismus kulminieren in Ballmers exzentrischem Auftritt vor Microsoftmitarbeitern. Fremdscham mischt sich mit Unbehagen. Halb amüsiert, halb beängstigt kann man weder hin- noch wegsehen.

Steve Ballmer (born 1956) lives in Hunts Point, Washington, and works in Redmond, Washington.

**“Spam accounts for 14.5 billion messages globally per day. In other words, spam makes up 45% of all emails.”**

SpamLaws.com, 2011

## Impressum

Dark Drives. Uneasy Energies in Technological Times  
transmediale 2012 exhibition, 31 January to 5 February 2012

Curator / Kurator: Jacob Lillemose  
Assistant Curator / Assistenzkuratorin: Syelle Hase  
Exhibition Assistant / Assistenz: Lukas Grundmann

Texts: Jacob Lillemose, Syelle Hase, Lukas Grundmann  
Translation / Übersetzung: Sophie Springer, Dave Ball  
Editing / Redaktion: Sophie Springer  
Proof / Lektorat: Michelle O'Brien, Giannina Lisitano

Design / Gestaltung: Manuel Bürger, Till Wiedeck, Timm Häneke  
Type / Schrift: Times New Roman, Georgia, Utopia  
Print / Druck: Medialis Offsetdruck GmbH

All texts are free to copy, distribute, adapt, distort, cut up and reassemble if shared-alike.  
This publication is part of the transmediale 2012 festival catalogue.

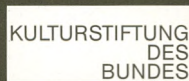
transmediale is a project of Kulturprojekte Berlin GmbH in cooperation with the  
Haus der Kulturen der Welt; funded by the German Federal Cultural Foundation



KULTUR  
PROJEKTE  
BERLIN



HAUS  
DER  
KULTUREN  
DER  
WELT



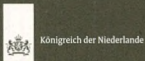
KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

### additional support by

**medienboard**  
Berlin-Brandenburg GmbH



Bundeszentrale für  
politische Bildung



Königreich der Niederlande



**norden**  
Nordisk Kulturfond



**KUNST** >  
Danish Arts Agency

Aarhus University, Amerikanische Botschaft Berlin, Botschaft von Kanada,  
Infinite Opportunities Germany + Indien 2011-2012, Mondriaan Stichting

### sponsored by

serve-u Technical Support, Google Germany GmbH

### media partners

Der Freitag, Deutschlandradio Kultur, DRadio Wissen, zitty Berlin, die tageszeitung,  
De:Bug, radioeins, Berliner Fenster, ARTE Creative, digicult, 2010Lab.tv, neural

[www.transmediale.de](http://www.transmediale.de)

Dark Drives  
Dark Drives

# Dark Drives

Dark Drives