



REMIX

EVERYTHING IS A REMIX

Ausstellung, Performances und Veranstaltungen zum Thema Remix
2. Juli bis 7. August 2016

whiteBOX München



»Everything is a Remix« ist die erste Ausstellung, die wir in der neuen whiteBOX im Münchner Stadtteil Werksviertel präsentieren. Wir beginnen also mit der Kopie.

Ist es paradox, so anzufangen?

Nein!

Es ergibt sich vielmehr zwingend aus dem, was die whiteBOX im Grunde ist und will.

Wir wollen durch künstlerisch-kulturelle Projekte Identität stiften für den neu entstehenden Stadtteil Werksviertel. Für einen Stadtraum also, der sich zwar aktuell wandelt, der aber schon vorher da war und der seine Geschichte mitbringt und in sich trägt: die Pfanni-Werke, die Partymeile »Kunstpark Ost«, die Eventorganisation »Kultfabrik«, den Pop-Art-Künstler unter dem Dach des Existenzgründerzentrums Werk 1, das Trommelstudio Orama, die Table-Dance-Bar, die Clubs und Bars, die Pop- und Rockkonzerte in der TonHalle, die Spielwiese für Graffiti-Künstler ... Selbst die whiteBOX war schon mal da. Mit anderem Konzept, mit anderer Mannschaft, an anderer Stelle, in einem anderen Raum. Aber als Idee, Kunst und Kultur einen festen, eigenen Platz auf dem Gelände einzuräumen.

Sich als Gemeinschaft – und das heißt hier zunächst: als Nachbarschaft – zu finden, ist ein Prozess. Identität gibt es nur als Entwurf. In diesem permanenten Aushandlungsprozess von

WAS UND WER IST SCHON DA? WO KANN ES HINGEHEN? KULTURELLE IDENTITÄT ALS REMIX

sich wandelnden Selbstentwürfen bieten Kunst und Kultur Plattformen, um auch die Grenzen dieser Entwürfe auszuloten; Kunst und Kultur schaffen Räume, die es ermöglichen, neue Perspektiven auszuprobieren und anzuprobieren. Und die das Angebot beinhalten, etwas davon in den eigenen Alltag mitzunehmen.

Das kann nur funktionieren, wenn kulturelle Konzepte den architektonischen, urbanen aber auch den historischen und sozialen Raum als Ausgangspunkt verstehen. Identität stiften heißt, zunächst zu fragen: Was ist schon da? Wer ist da? Entscheidend ist jedoch, es nicht bei einer Dokumentation und einer Reproduktion des Status Quo zu belassen. Es geht um mehr als nur eine Kopie. Ein Remix fragt nicht nur nach dem, was ist, sondern entwickelt es weiter. Ein Remix verfremdet, irritiert, überfordert, überschreitet Grenzen. Und entfaltet so Neues aus dem Bestehenden.

In diesem Sinne ist kulturelle Arbeit, wenn sie ihre gesellschaftliche Aufgabe ernst nimmt, immer ein Remix: eine Verfremdung, Aneignung, Variation von etwas Vorher-dagewesenem. Das Noch-nie-dagewesene – das »Original« – gibt es demnach überhaupt nicht.

Dr. Martina Taubenberger, Geschäftsführerin whiteBOX

Seit dem Aufkommen neuer digitaler Medien in den 1990er Jahren sind die Formen der teilweisen Aneignung historischer Vorläufer so vielfältig wie das Überdenken vorhandener Urheberrechtsgesetze notwendig ist. Eine regelrechte Flut von Remixes – also Mischungen von Altem mit Neuem – verschiedener Modi durchzieht alle kulturellen Bereiche. Die uns umgebende Digitalität wirkt wie ein Verstärker. So genannte ›Prosumer‹ browsen – gleichzeitig produzierend wie konsumierend – durch das allzeit offene Archiv der digitalen Welt, um Bilder, Worte und Klänge – und auch Techniken – per ›Copy-Paste‹/›Drag-Drop‹ zu sampeln und in einem Mashup oder Remix ganz nach Belieben zu verändern. Solche Appropriationen sind natürlich auch innerhalb der sozialen Medien des Internets ein alltägliches Phänomen. Die neue ›Generation Remix‹, die nicht nur die Stufen der Musik, der Literatur, des Tanzes und des Films, sondern auch die der Bildenden Kunst erklommen hat, provoziert kontroverse Debatten nach dem Wert von geistigem Eigentum, dem Grad der Schöpfungsleistung und vielem mehr.

›Everything is a Remix‹ will keine Antworten auf in dieser Debatte aufkommende Fragen vorgeben, sondern regt die RezipientInnen an, über eigene Positionen nachzudenken und die Welt des digitalen Remixes zu erleben. Die Ausstellung präsentiert Arbeiten der Digitalen Kunst, die das Feld der Möglichkeiten kreativer Aneignung, Entfremdung und Zweitverwertung ausloten. Die 1-Kanal-Videoinstallation ›Refait‹ (frz. für Nachmachen) des Künstlerkollektivs ›Pied la

›EVERYTHING IS A REMIX‹ – EINE EINFÜHRUNG IN DIE AUSSTELLUNG DURCH DEN KURATOR BENJAMIN JANTZEN

biche‹ ist mit seiner Liebe zum Detail ein herausragendes Beispiel aus dem Subgenre des Reenactment. Kasumis 1-Kanal-Videoinstallation ›Shockwaves‹ aus dem Bereich des sogenannten *Found Footage* besteht aus über 25.000 gefundenen Filmsequenzen, manche nur ein Bruchteil einer Sekunde lang, die neu zusammengefügt eine tragische Geschichte erzählen. Die 3-Kanal-Softwarekunstinstallation ›Shell Performance‹ von Martin Reiche besteht aus einem Programm, das unabhängig auf drei verschiedenen Computern läuft und konstant Daten von drei in Ghana auf einem Elektronikschrottplatz gefundenen Festplatten ausliest und diese künstlerisch verändert wiedergibt. ›Tears in Rain‹ von Jeroen Cluckers nutzt in einer 1-Kanal-Videoinstallation den immerwährenden Regen des Films ›Blade Runner‹ von Ridley Scott. Die fallenden Tropfen und die Technik des *Datamoshing*, einer Technik, bei der Videodateien bewusst manipuliert, ja sogar zerstört werden, erzeugen eine neue Ästhetik der ursprünglichen Bilder. In der 1-Kanal-Soundinstallation ›Are you ready to satisfy your girl tonight‹ komponiert Daniela Müller aus dem täglichen Datenschnitt von Spam-Mails eine beeindruckende Sprachcollage. Deniz Derbent und Ufuk Barış Mutluz nutzen für das Tryptichon ›Fenakistiskop: Istanbul‹ eine Animationstechnik aus dem Jahr 1800 und machen daraus kinetische Installationsobjekte. ›Refrakt‹ von Carla

Streckwall und Alexander Govoni ist eine App, mit der beim Abscannen von Bildern Remixes dieser auf dem Smartphone entstehen. Die 3-Kanal-Videoinstallation ›My Mind keeps Wandering‹ von Stephanie Maier ist eine weitere *Found Footage*-Arbeit, in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nebeneinander dargestellt werden. Die interaktive audiovisuelle Installation ›Translation‹ von Stefano D'Alessio und Martina Menegon filmt den Raum und wandelt diesen Videostream in einen Audiostream um. Über einen Lautsprecher wird dieser anschließend ausgegeben und mit hinzukommenden Geräuschen des Raumes gremixed um schlussendlich zurück in einen Videostream gewandelt zu werden. Die Betrachtenden nehmen mit Bewegungen und Geräuschen Einfluss und werden Teil dieses Kunstwerks.

In der Live-Cinema Performance ›Intruders‹ von A-li-ce werden mehr als 2.000 Audio- und Videosamples live auf der Bühne zu einem ›Film‹, der vom Kollektiven Gedächtnis handelt, zusammengesetzt. Um diese Performance zu realisieren, wurden 4.000 Filme und mehr als 26 Stunden Videomaterial verarbeitet. Die Performance entstand in Zusammenarbeit mit dem Französischen Archiv CICLIC. Das TEAM BECKER PINTER richtet ein ›Temporäres Atelier‹ in der whiteBOX ein und kreiert in einem offenen Arbeitsprozess live vor Publikum seine neue Bilder-Serie ›Queen of the Selfies‹, in der der ›Remix‹ des Motivs eine zentrale Rolle spielt.

Der Film ›Remake, Remix, Rip-Off‹ von Cem Kaya zeigt die Türkei in den 60er und 70er Jahren als eine der größten Filmproduzenten der Welt. Die türkische Filmindustrie ›Yeşilçam‹ indes war sowohl finanziell als auch strukturell instabil. Begünstigt durch laxer Urheberrechtsgesetze – produzierte Yeşilçam Remakes von europäischen, amerikanischen und indischen Filmen, benutzte ihre Soundtracks und sogar Filmfootage, wie Special-Effects-Szenen, die es selbst nicht herstellen konnte. Somit waren die Filmemacher Yeşilçams Vorreiter in Sachen Patchworking und Sampling.

BENJAMIN JANTZEN



Benjamin Jantzen, der als Kurator für den Bereich Neue Medien in der whiteBOX tätig sein wird, ist selbst VJ und Medienkünstler.

Jantzen lebt und arbeitet in Mannheim. Seine Kunst war bisher in zahlreichen Museen und bei namhaften Festivals in Deutschland und Europa zu sehen: Berlin, Düren, Düsseldorf, Mannheim, Bologna, Istanbul, Salzburg und Utrecht gehören zu seinen Stationen. Er ist zudem Initiator und Festivalleiter der B-Seite, dem Mannheimer Festival für visuelle Kunst und Festkultur sowie dem Nachwuchsfilmfestival ›Zum goldenen Hirsch‹.

► www.benjaminjantzen.de



SHOCKWAVES (2014)

USA/FR/DE

›Shockwaves‹ ist eine 80-minütige sich permanent wiederholende Medieninstallation, die die Funktion von Gedächtnis und Erinnerung und unser kollektives Bewusstsein erforscht. Die Medienkünstlerin Kasumi verarbeitet darin die unglaubliche Zahl von 25.000 öffentlich zugänglichen Filmschnipseln, rotoskopierten und Live Action-Filmausschnitten, Tanzchoreografien, Animationen und ein beeindruckendes Sound Design zu einem brillanten, düsteren, grotesken, wunderschönen und transzendenten Remix aus Zeichen, Gesten und Handlungen,



die im Kontext unserer von bewegtem Bild übersättigten Kultur Bedeutung entfalten. ›Shockwaves‹ entwickelt so eine völlig neue und eigenständige Filmsprache, die weit über die reine Bildebene hinausgeht.

Der Film erzählt die Geschichte eines Mannes, dessen traumatische Kindheitserinnerungen ihn in eine selbstzerstörerische, mörderische Halluzination treiben. Auf einem surrealistischen Möbiusband aus Parallelrealitäten, Zeitverschiebungen und multiplen Dimensionen webt ›Shock-

waves‹ eine kaleidoskopartige alptraumhafte Kulisse, in der ursprünglich unzusammenhängende Filmausschnitte zu einem neuen, gewaltsamen und psychedelischen Sinnzusammenhang zusammengeführt werden; einem Horrortrip, dem man sich trotz seiner dramaturgischen Brutalität kaum entziehen kann und der ob der absoluten Perfektion des Verfahrens, seiner schwindelerregenden Rasananz und der bis ins Detail ausgeklügelten Berechnung seiner Wirkung im Sinne des Wortes unwiderstehlich ist.



›Shockwaves‹ wurde mit Unterstützung der John Simon Guggenheim Memorial Foundation realisiert.

» Der Film läuft während der Ausstellung als permanenter Loop.

Zusätzlich zeigt die whiteBOX den Film im Rahmen einer Sonderveranstaltung:

Donnerstag, 28. Juli 2016, 19:00 Uhr, whiteBOX

Filmvorführung ›Shockwaves‹, im Anschluss Publikumsgespräch

REVIEW MIX KASUMI

Kasumi, Guggenheim Fellow aus dem Jahr 2011, ist ein echtes Multitalent: Weltweit erfährt sie Anerkennung für ihre Leistungen sowohl als Filmemacherin als auch Bildende Künstlerin, Musikerin, Schriftstellerin und Performerin. In hypnotischen Medienkunstexperimenten erforscht sie die Funktion von Gedächtnis und Erinnerung und unser kollektives Bewusstsein. Durch die Synthese von Film, Video, Klang, Animation und Live-Performance hat sie eine einzigartige Sprache entwickelt, die den Bewusstseinsströmen gleicht, die die menschliche Wahrnehmung ausmachen. Kasumis Arbeiten werden weltweit ausgestellt und aufgeführt.

» www.shockwavesthemovie.com www.kasumifilms.com

›**Filmmaking is an especially effective means of depicting
the labyrinths of our interior lives—that strange alchemy
of consciousness that transmutes memories, desires, and
experience into the stories that provide each of us with
some sort of way to make sense of the world.**‹ **Kasumi**

REFAIT (2010)

FR/ES/SE/CH

›Refait‹ ist ein Remake des Halbfinals der Fußballweltmeisterschaft 1982 zwischen Deutschland und Frankreich in Sevilla. Das Spiel war außergewöhnlich dramatisch und wurde nach der Verlängerung durch Elfmeterschießen entschieden. Deutschland gewann 8:7. Insbesondere ein nicht gepfiffenes brutales Foul von Torhüter Harald Schumacher an Patrick Battiston ließ die Stimmung bis in politische Ebenen hochkochen. Die Reaktionen verdeutlichten auf anschauliche Weise, dass Fußball mehr ist als nur ein sportlicher Wettkampf. Das Spiel ging ins kollektive Gedächtnis französischer Fußballfans über.

Für den Film von Pied La Biche wurde in Villeurbanne, FR jeder Aspekt der letzten 15 Minuten der Fernsehübertragung des Spiels sorgfältig rekonstruiert: Spieler, Positionen, Gestiken, Intensität und Dramaturgie. Dabei wurde die traditionelle Spielumgebung in ein urbanes Umfeld transferiert. Jede Sequenz spielt in ein oder mehreren Umgebungen und verlegt die hochemotionale Situation in einen alltäglichen Kontext. Die Stadt wird vorübergehend zum Experimentierlabor.

Die Tonspur besteht aus dem O-Ton der Fernsehkommentatoren sowie aus Interviews, die mit Zuschauern des damaligen Fußballspiels während der Remake-Dreharbeiten geführt wurden.



REMIX

PIED LA BICHE

Pied la biche ist ein interdisziplinäres Künstlerkollektiv aus ArchitektInnen, RegisseurInnen, SchauspielerInnen, VJs, Codierern und Urbanismusforschern, das sich in Interventionen, Science Fiction, Filmen, Lesungen und Texten mit Urbanität und öffentlichem Raum auseinandersetzt. Die KünstlerInnen leben in Paris, Lyon, Grenoble, Barcelona, Stockholm und Zürich.

Pied la biche sind: Naïm Aït-Sidhoum, Carine Bonnot, Pierre Bouchon Cesaro, Thibaut Candela, Yann Damiani, Joël Jouanne, Guillaume Ballandras, Denis Corlin, Maximilien Dumesnil, Aurélien Durand, Aurélien Offner, Julien Perrin, Camille Gerenton, Julie Nicol, Sami Louter, Damien Masson, Mathias Pages, Maxcence Revellin, Amaury Riega, Laura Salque

QUEEN OF THE SELFIES (2016)

DE

Das TEAM BECKER PINTER richtet ein temporäres Atelier in der whiteBOX ein und kreiert in dieser Zeit live eine Serie neuer Arbeiten – auf Plakaten gesprayed, getaggt, übermalt, spontan vor Ort ›remixt‹.

Gestalterische Strategien zwischen Deconstruction und Autocreativity werden vor Publikum initiiert, das Ergebnis ist offen und nicht vorhersehbar. Sobald wieder aus einer bereits existierenden Arbeit ein neues Bild entstanden ist, werden die Besucher von Neuem aufgefordert, von sich, den Künstlern und dem Werk ein ›Selfie zu schießen‹.

Der Titel ›Queen of the Selfies‹ ist dabei einem der zum Remix kommenden Stencils – eine Streetart-Technik, die mit Schablonen arbeitet - mit dem Konterfei Frida Kahlos entlehnt.

›Queen of the Selfies‹ ist eine Live-Performance, die erst zur zweiten Hälfte des Ausstellungszeitraums erstmals zur Aufführung kommt und somit die Ausstellung erweitert.



›› Interaktive Live-Performance

Donnerstag, 21. Juli, 19:00 Uhr

Sonntag, 7. August, 18:00 Uhr (Finissage)

Weitere Termine werden bekannt gegeben.

PETER BECKER / THOMAS PINTER

Peter Becker und Thomas Pinter realisieren als TEAM BCKER PINTER seit 2014 Projekte zusammen, gemeinsam, parallel – zumindest in der Kunst. Konkret kombinieren sie die Techniken Sprayen, Taggen, Reißen, Zerschneiden, Kleben, Montieren, Drucken, Übermalen, Videographieren, Verfremden, Rekonstruieren ...

Peter Becker, aka ›VJ Autopilot/ Highflyer‹ lehrt Mixed-Media, Urban Art und Vjing am Institut für Kunstpädagogik der Ludwig-Maximilians-Universität München. Thomas Pinter arbeitet in der Pressestelle der Münchner Universität.

› www.teambeckerpinter.de

REMIX LIVE

REFRAKT (2015)

DE

›Refrakt‹ ist eine Augmented Reality App, mit der sich ausgewählte Bilder scannen lassen, wodurch digitale Kunstwerke sichtbar gemacht und die ursprünglichen Werke in der virtuellen Realität transformiert werden.

Der digitale Raum ist allgegenwärtig, gleichzeitig aber unsichtbar für das bloße Auge. ›Refrakt‹ ist ein virtuelles Museum, das diesen im Alltag und in sozialen Interaktionen immer relevanter werdenden Aspekt aufzeigt. Indem die Grenzen des physischen Raumes überschritten werden, spielen Objekte unterschiedlicher Art mit der Wahrnehmung des Betrachters von parallelen Realitäten. Das verwendete Gerät wird zum Apparat, der an diese neue Welt anschließt und den Betrachter mit seiner unmittelbaren Umgebung interagieren lässt. Durch das Scannen



real existierender Objekte können alternative Wirklichkeiten im virtuellen Raum erfahrbar gemacht werden.

Die erste ›Refrakt‹-Ausstellung fand als Guerilla-Aktion mit dem Titel ›Objects in Mirror are Closer than they Appear‹ von Juni bis Dezember 2015 in der Gemäldegalerie Berlin statt.

REMIX

CARLA STRECKWALL / ALEXANDER GOVONI

Carla Streckwall und Alexander Govoni sind Meisterschüler der Universität der Künste Berlin. Seit 2011 arbeiten sie an Transmediaprojekten auf der Schnittstelle zwischen Kunst, Wissenschaft und Wahrnehmungsmodellen. Ihre Arbeiten wurden in Gruppenausstellungen in Berlin, Wien und New York gezeigt.

► www.refrakt.org

MY MIND KEEPS WANDERING (2013)

DE

Die Installation ›My Mind Keeps Wandering‹ besteht aus drei HD-Filmen, die parallel im Loop nebeneinander gezeigt werden. Die einzelnen Filme sind animierte Collagen aus *Found Footage*. Der Titel setzt sich aus den drei einzelnen Titeln der jeweiligen Filme zusammen.



MY MIND behandelt intuitiv die nähere Vergangenheit, deren Ikonen kombiniert sind mit rotierender Architektur, Schrift, Versatzstücken der atomaren Katastrophe von Tschernobyl, sich aufbauenden Zahlenreihen. Die Dramaturgie dieser Sequenz endet in einer eskapistischen Weltraumhoffnung. KEEPS setzt sich mit den Problemen der Gegenwart auseinander: Urbanisierung, ökologische und ökonomische Katastrophen und Krieg. Politiker mutieren zu Pop-Art-Ikonen, installiert von der Macht des Kapitals. Kombiniert ist diese Sequenz mit einer Vielzahl von Headlines, die sich in rasanter Folge abwechseln und dem Betrachter nicht die Möglichkeit geben, deren Sinn zu erschließen. WANDERING hat sich von der Erde entfernt. In dieser bizarren Zukunftswelt gibt es mutierte Kinder und Aliens, die durch einen zeitlosen Raum driften, sich vervielfältigen und von fremden Planeten aufgesogen werden. Diese Sequenz endet mit der endgültigen Vernichtung unseres Planeten.

Die Installation ist dreiteilig, denn Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sind untrennbar verbunden und bedingen sich gegenseitig. Versatzstücke der Vergangenheit sind immer Teil unserer Gegenwart, und Utopien und Zukunftsängste bestimmen unser Handeln im Jetzt.

STEPHANIE MAIER

REMIX

Stephanie Maier ist Drehbuchautorin, Regisseurin und Multimediakünstlerin. In ihren Arbeiten setzt sie sich aktuell vorrangig mit Themen der sozialen Interaktion, parasitären Strukturen und dem Konzept von Zeit auseinander. Stephanie Maier lebt und arbeitet in München. Sie hat ihr Atelier in der Ateliergemeinschaft whiteBOX.

► www.tageszieleerreicht.de

TEARS IN RAIN (2015)

BE

Cluckers bezeichnet die Videoinstallation ›Tears in Rain‹ als ein *visual poem*, ein visuelles Gedicht, in dem er versucht, die Poesie eines ›filmischen Regengusses‹ in den internen (Daten-) Strukturen seiner eigenen Bilder einzufangen.

›Tears in Rain‹ kombiniert Techniken des *Datamoshing*, einem Verfahren, in dem Videodateien bewusst manipuliert und fragmentiert werden, und des *Slitscanning*, einer Aufnahmetechnik, bei welcher der Film durch einen schmalen Streifen oder Schlitz belichtet wird. Grundlage sind Bildausschnitte aus dem Science Fiction-Klassiker ›Blade Runner‹, ergänzt durch Geräusche und Musik. Es entsteht ein völlig eigenständiges, neuartiges Kunstwerk – ein *visual poem*.



REMI
JEROEN CLUCKERS

Jeroen Cluckers ist Videokünstler und experimenteller Filmmacher. Er erschafft audiovisuelle Traumlandschaften, welche die Grenzen zwischen Fiktion und Realität, Kino und Malerei, Abbildung und Phantasie erforschen, hinterfragen und neu deuten. Seine Werke sind in mehr als 30 Ländern weltweit ausgestellt worden, wie zum Beispiel dem FILE Festival, The Hermitage Museum, CURRENTS New Media, VIDEOFORMES, Kasseler Dokfest, Ludwig Forum für Internationale Kunst, Internationale Kurzfilmwoche Regensburg, Athens Digital Arts Festival und ISEA.

► www.jeroencluckers.be

ARE YOU READY TO SATISFY YOUR GIRL TONIGHT? (2015)

CH

›Are you ready to satisfy your girl tonight?‹ ist eine 1-Kanal-Soundinstallation, die sich aus Spam-Mails speist, die geremixt, neu arrangiert und von einem automatischen Sprachprogramm vorgelesen werden. Zusätzlich werden Bilder von im öffentlichen Raum drapierten Angelködern projiziert.

In der Kombination von computergenerierten Stimmen mit den als persönliche Nachrichten getarnten Mailtexten offenbart sich die Diskrepanz zwischen der Intimität der die Privatsphäre des Empfängers umwerbenden Inhalte und der dahinter steckenden mechanischen, undifferenziert ökonomischen Produktionsweise im Sendevorgang. Eine Grenzüberschreitung, die wir im Alltag gar nicht mehr wahrnehmen, da wir Spam-Mails einfach ausblenden. Diese Ausblendung ist im Kontext der Soundinstallation nicht möglich. Der/die ZuhörerIn ist der Übergriffigkeit buchstäblich ausgeliefert.

I want you. I want you to be my fish. I want
you to be my fisherman. I want you to eat me.
I want to be in your stomach. I want to be in
your brain. I want to be in your heart. I want
to dance in front of you until you are hooked.
I want you to desire me. I want to make
you irresistible, too. I want you to chase my
delicate legs. I want you to touch my plastic
body. I want you to admire the colour of my
skin. I want you to smell me. I want you to
join my artificial nature. I want to be your
companion. I want to fuck with you, very much. (Melanie Eva Boehi)

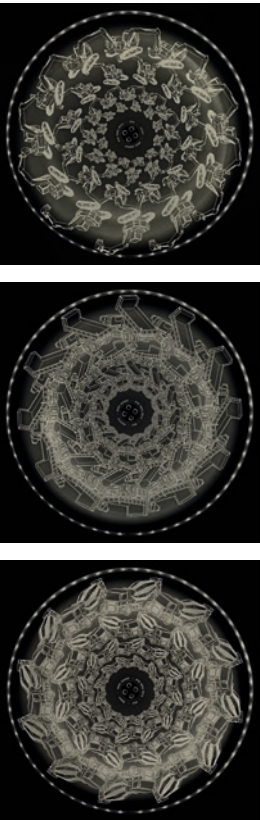
DANIELA MÜLLER
REMI

Daniela Müller Grundmaterialien sind *Found Footage*, Werbebotschaften, heimlich aufgenommene Bilder, Spam-Mails, Familiengeschichten, Horoskope. Die Medien, mit denen sie arbeitet umfassen dabei Video und Sound genauso wie Text und Objekt. Sie kopiert, klaut, selektiert, loopt, vervielfältigt und manipuliert. Eine Methode, mit der sie ›das Andere‹ und ›das Selbst‹ erforscht.

► www.danielamueller.ch

⚡ FENAKISTISKOP (2015)

TR



Mit dem Begriff ›Phénakistiscope‹ bezeichnet man eine frühe Animationstechnik, die die Illusion von Bewegung durch Ausnutzung der Augenträgheit erzeugt. Ausgehend von der Idee, die bis auf die 1830er zurückgeht, haben Derbent und Bariş Mutlu eine neue Struktur entworfen, unter Verwendung von Elektronik und moderner Prototypenerstellung.

In eine Acrylscheibe werden die Umriss einer Animation eingraviert. Wenn das Stroboskoplicht auf die sich drehende Kante der Scheibe trifft, entsteht die Illusion von Bewegung. Sowohl das Stroboskop als auch die Drehzahl des Schrittmotors werden genauestens durch einen Micro-Controller gesteuert.

Außerhalb physikalischer Strukturen haben die Illusionen einen konzeptionellen Kern. In der Gestalt eines Triptychons repräsentiert jede Scheibe eine Phase eines urbanen Erneuerungsprozesses. ›Zayat‹ heißt auf Türkisch ›Verlust‹ und bezeichnet die Zerstörungsphase. ›Hafriyat‹ steht für die Ausgrabung. Und ›Inşaat‹ ist die Ebene des Aufbaus. Diese Phasen werden jeweils durch einen Bagger, einen Kipper und einen Zementmischer visualisiert. Die hypnotischen und beklemmenden Illusionen dieser schweren Maschinen sollen eine kritische Perspektive auf den Bauboom in Istanbul darstellen.

Bestandteile der Installation (350 x 350 x 60 mm): Hart-Polyethylen, Aluminium, Acryl, Schrittmotoren, Open-Source Microcontroller, verschiedene Electronics, verschiedene Hardware.

⚡ TRANSLATION (2013)

AT

Die aus Italien stammenden KünstlerInnen Martina Menegon und Stefano d'Alessio sind gleichermaßen in Neuer Medienkunst, Bildender Kunst, Performance, Programmierung und Wissenschaft tätig. ›Translation‹ ist das Ergebnis eines Forschungsprojekts, mit dem Ziel, einen audio-visuellen Fingerabdruck des räumlichen Kontexts, in dem ein Werk sich befindet, abzubilden.

Die Installation besteht aus einer Kamera, einem Computer, zwei Videomonitoren, einem Lautsprecher und einem Mikrofon. Die Umgebungsbilder werden von der Kamera eingefangen und von oben bis unten gescannt. Die gescannten Pixelzeilen sind auf dem ersten Monitor sichtbar und werden unmittelbar in Klang umgewandelt. Der Klang wird über den Lautsprecher in den Raum übertragen, wo er sich mit den Klängen und Geräuschen im Raum vermischt und anreichert. Schließlich wird er von dem Mikrofon wieder aufgenommen und in Videobilder rückübersetzt, als Umkehrung des vorherigen Prozesses. Es entsteht ein ›Hyper-Bild‹, das auf dem zweiten Monitor sichtbar wird – als visuelle Repräsentation des Raums, die gleichzeitig dessen klanglichen Charakteristiken in sich birgt.



REMIX

DENIZ DERBENT / Ufuk Bariş Mutlu

Deniz Derbent und Ufuk Bariş Mutlu sind ein Künstlerduo mit einem Schwerpunkt auf Neue Medien und Physical Interaction Design. Sie studieren aktuell Visual Communication Design an der Istanbul Bilgi Universität, Türkei.

In den vergangenen Jahren wurden ihre Arbeiten insbesondere in Istanbul auf bedeutenden Kunst- und Designplattformen gezeigt. Das Herz der beiden KünstlerInnen schlägt für die Harmonie in Industriedesign, Materialdesign, Technologie und dafür, sich ›die Hände schmutzig zu machen‹.

► www.denizderbent.com www.ubarismutlu.com

STEFANO D'ALESSIO / MARTINA MENEGON

REMIX

Martina Menegon ist Visual Artist und 3D Motion Designerin, Stefano D'Alessio ist Multiinstrumentalist, Musiker und Komponist. Seit 2010 arbeiten die beiden zusammen und schaffen interaktive Performances und Installationen, in denen sie Bilder, Klang, Physical Computing und Performance in Programmierungen kombinieren. In ihrer Forschungsarbeit beschäftigen sie sich mit der Digitalisierung des Menschlichen in neuen Technologien, mit virtuellen Repräsentationen der Wirklichkeit und mit den Verzerrungen und Wahrnehmungserweiterungen, die durch diese Verfahren ausgelöst werden. Dabei erforschen sie die flüchtigen Grenzen zwischen Maschine und Körper, künstliche Intelligenz und das Bewusstsein.

► www.martinamenegon.tumblr.com www.cargocollective.com/stefanodalessio

🚩 SHELL PERFORMANCE (2016)

DE

›Shell Performance‹ ist eine Software-Kunstinstallation mit teilweise explizit sexuellem Inhalt. Die Installation wurde im Rahmen der Art Meets Radical Openness-Ausstellung in Linz/Österreich von 2016 gezeigt.

Ein Programm, das unabhängig auf drei verschiedenen Geräten läuft, analysiert ununterbrochen den Inhalt von drei Festplatten, die vom KairUs Art Collective (Linda Kronman, Finnland und Andreas Zingerle, Österreich) auf einem Elektroschrottplatz in Ghana gefunden wurden. Permanent werden Bilder – teilweise eindeutig sexuellen Inhalts – ausgelesen, außerdem MP3-Daten und PostScript-Befehle, die sich auf den Festplatten befinden. Die Installation wird in der whiteBOX erstmals in Deutschland gezeigt.



🚩 INTRUDERS (2014)

FR/DE

›Intruders‹ basiert auf Amateur- und Familienfilmarchiven aus den 1920er Jahren bis heute. Die Performance ist ein audiovisueller ›Erinnerungsremix‹ aus anonymen Geschichten und Porträts, ein Tanz mit unseren eigenen Gespenstern. Gefangen durch Nostalgie und Voyeurismus werden die BetrachterInnen auf eine Zeitreise entführt, in der sie zunehmend durch vertraute, befremdliche und kuriose Einblicke in unbekannte Personen verfolgt werden, die unsere Aufmerksamkeit im Jetzt einfordern. Die Bilder dringen in unser kollektives Gedächtnis ein und wecken mit ihrer eigenen Geschichte unsere Fantasie und unsere Gefühle.

›Intruders‹ (Live-Audio/Video-Remix, 35') ist eine Koproduktion mit dem Videokunst-Residenzprogramm Bandits-Mages und dem National French Archive Centre CILIC. Inspiriert durch das Screenen von 4.000 Filmen und 26 Stunden gesammeltem Footage ist ›Intruders‹ ein einzigartiges historisches Dokument mit mehr als 2.000 live gesampelten und bearbeiteten Audio- und Video-Sequenzen. Eine audiovisuelle Performance, die sich mit dem kollektiven Gedächtnis, Intimität und der Vergänglichkeit des Seins beschäftigt und auch in der heutigen vernetzten Medienwelt zeitlos aktuell wirkt. ›Intruders‹ ist das zweite Gemeinschaftsprojekt der Videokünstlerin und VJane A-li-ce und dem DJ und Komponisten Swub

➤ ›Intruders‹ Live-Cinema-Performance

Mittwoch, 13. Juli, 20:30 Uhr
Donnerstag, 14. Juli, 19:00 Uhr



REMIX MARTIN REICHE

Martin Reiche studierte in Karlsruhe Informatik und Medienkunst. Er lebt und arbeitet als Medienkünstler in Berlin und hält regelmäßig Vorträge auf professionellen Computerwissenschafts- und Digitalen Kunst- und Spiele-Konferenzen. In seinen Werken beschäftigt er sich mit Dimensionen von Raum, Wahrnehmung, Digitalisierungsphänomenen, digitaler Anthropologie, Konstruktionen von Macht und minimalistischer Ästhetik. Er thematisiert internationale Machtstrukturen, Religion, die Veränderung der menschlichen Konstitution durch Technologie, Massenüberwachung und elektronischer wie physischer Kriegsführung.

➤ www.martinreiche.com

A-LI-CE / SWUB

Hinter ›A-li-ce‹ steckt die Französin Claire Fristot. Sie arbeitet seit 10 Jahren realisiert schwerpunktmäßig Live-Performances. Fristot arbeitet regelmäßig mit Archiven zusammen und wertet Videofilme in zeitgenössischen Verfahren aus. 2013 war sie Mitglied der arte.tv-Jury für das Projekt ›Creative Recycling‹ und gewann u.a. den Remix-Preis des Mash-Up Festivals in Paris in 2014. ›Swub‹ ist hauptsächlich im Bereich audiovisueller Performances, Live-Cinema und Video-Produktionen tätig. Inspiriert durch eine frühe Leidenschaft für Jazz begann er Ende der 90er seine Lieblingsplatten zu mixen und war einer der Gründer der mobilen Jazz-Party ›Chew-Chew-Club‹. Seit 2012 produziert Swub eigene Songs und Remixes.

➤ www.a-li-ce.com www.swub.me

LIVE

REMAKE, REMIX, RIP-OFF (2015)

DE

Die Türkei war in den 60er und 70er Jahren eine der größten Filmproduzenten der Welt. Da das Fernsehen erst Mitte der 70er Jahre Einzug in türkische Wohnzimmer hielt, war Kino neben Radio das einzige und günstigste Massenmedium. In den großen Open-Air-Kinos des Landes wurden mehrere Filme hintereinander gezeigt und es herrschte Picknick Atmosphäre.

Die türkische Filmindustrie ›Yeşilçam‹ indes war sowohl finanziell als auch strukturell instabil. Mit einer Handvoll Drehbuchautoren und Regisseuren, die einer starren Zensurbehörde ausgeliefert waren jedoch einen hungrigen heimischen Markt bedienen mussten, versuchte Yeşilçam, strikt den Gesetzen des Profits folgend, der immensen Nachfrage durch immergleiche Formeln gerecht zu werden. Bald gingen die Stoffe aus, aber man wusste sich zu helfen. Begünstigt durch laxer Urheberrechtsgesetze produzierte Yeşilçam Remakes von europäischen, amerikanischen und indischen Filmen, benutzte ihre Soundtracks und sogar Filmfootage, wie Special-Effects-Szenen, die es selbst nicht herstellen konnte. Somit waren die Filmemacher Yeşilçam Vorreiter in Sachen Patchworking und Sampling.

Selbstverständlich wurden Plots und Figuren vermischt, neu interpretiert und dem Geschmack des heimischen Publikums angepasst. Die technischen Unzulänglichkeiten wurden wettgemacht durch exzessiven körperlichen Einsatz vor und hinter der Kamera. Viele Yeşilçam Filme besitzen eine unbändige Energie. Denn wo Luke Skywalker ein Mal zuschlägt, schlägt Action Star Cüneyt Arkin hundert Mal zu, und wir glauben ihm, dass er es ernst meint.

In seinem 100-jährigen Bestehen produzierte das türkische Kino über 7.000 Filme. Neben einer vergleichsweise kleinen Anzahl an Autorenfilmen und Komödien war die Massenproduktion bestimmt durch einheimische Superhelden, pseudohistorische Sandalenfilme, Melodramen ägyptischer Machart, Polizei-Flics nach italienischem Rezept, anatolische Western, Erotik-Komödien bis hin zu Hardcore Pornos.

So entstanden zum Teil bizarre Versionen von ›Superman‹, ›Zorro‹, ›Tarzan‹, ›Drakula‹, ›James Bond‹, ›Flash Gordon‹, ›Rambo‹, ›E.T.‹ und ›Star Wars‹ aber auch Adaptionen von Filmen wie William Friedkin's ›The Exorcist‹, Sam Peckinpah's ›The Strawdogs‹ und Billy Wilder's ›Some Like It Hot‹, das selbst ein Remake ist.

Cem Kaya, der mit Yeşilçam Filmen aus den türkischen Videotheken in Deutschland aufwuchs, zeichnet in seinem Dokumentarfilm die Kopierpraxis der türkischen Filmemacher von den Anfängen des türkischen Kinos bis hin zu den heutigen Fernsehserien nach.

Die whiteBOX zeigt den Film im Rahmen einer Sonderveranstaltung im Beisein des Künstlers.



REMAKE, REMIX, RIP-OFF
CEM KAYA

» Donnerstag, 4. August 2016, 19:00 Uhr, whiteBOX

Filmvorführung ›Remake, Remix, Rip-off‹.

Im Anschluss Publikumsgespräch mit Cem Kaya

» www.cemkaya.de

► **Samstag, 2. Juli 2016, 11:00 Uhr**

Ausstellungseröffnung im Beisein der KünstlerInnen

► **Donnerstag, 7. Juli 2016, 19:00 Uhr**

»Stadtentwicklung als Remix: Von der Kartoffelfabrik zum Kreativquartier«
Gesprächsrunde mit Johannes Ernst (Steidle Architekten) u.a.
im Anschluss Rundgang durch das Werksviertel

► **Mittwoch, 13. Juli 2016**

in Zusammenarbeit mit Tech Days Munich

17:00 Uhr Samplingworkshop mit Oliver Morgenroth (Ableton-Trainer München)

19:00 Uhr »Ein Remix ist ein Remix ist ein Remix«

(Un-)Podium zum Spannungsfeld zwischen Werktreue und dem Verständnis von Kunst als kontinuierlichem Prozess der Verfremdung mit Dirk von Gehlen (Süddeutsche Zeitung), Benjamin Jantzen (Kurator und Medienkünstler) u.a.

20:30 Uhr »Intruders« Live-Cinema-Performance von und mit A-li-ce & Swub

► **Donnerstag, 28. Juli 2016, 19:00 Uhr**

»Shockwaves« von Kasumi

Filmvorführung, im Anschluss Publikumsgespräch mit Benjamin Jantzen

► **Donnerstag, 4. August 2016, 19:00 Uhr**

»Remake Remix Rip-Off. About Copy Culture & Turkish Pop Cinema« von Cem Kaya

Filmvorführung, im Anschluss Publikumsgespräch mit Cem Kaya

► **Sonntag, 7. August 2016, 18:00 Uhr**

Finissage

REMI
REMIX

TERMINE UND SONDERVERANSTALTUNGEN

► **Donnerstag, 14. Juli 2016, 19:00 Uhr**

»Intruders« Live-Cinema-Performance von und mit A-li-ce & Swub
im Anschluss Publikumsgespräch mit den Künstlern

► **Samstag, 16. Juli 2016, 10:00 – 13:00 Uhr**

Remix-Workshop mit Oliver Morgenroth (Ableton-Trainer)

Teilnehmerbeitrag: 20,00 Euro

Anmeldung erforderlich unter office@whitebox-muenchen.de

► **Donnerstag, 21. Juli 2016, 19:00 Uhr**

»Queen of the Selfies« Live-Performance mit TEAM BECKER PINTER





REMIX

Impressum

Herausgeberin: whitebox Kultur gGmbH (Atelierstraße 18, D-81671 München)

Geschäftsführung: Dr. Martina Taubenberger

Texte und Redaktion: Martina Taubenberger

Gestaltung: Silke Witzsch

›Everything is a Remix‹ ist eine Ausstellung und Veranstaltungsreihe der whiteBOX,
kuratiert von Benjamin Jantzen

Technik: Andreas Reinalter

Team whiteBOX: Valerie Erben, Julia Leinweber, Mehtap von Stietencron

Kooperationspartner: Tech Days Munich

Förderer: OTEC GmbH & Co. KG

► news@whitebox-muenchen.de www.whitebox-muenchen.de