

HMKV

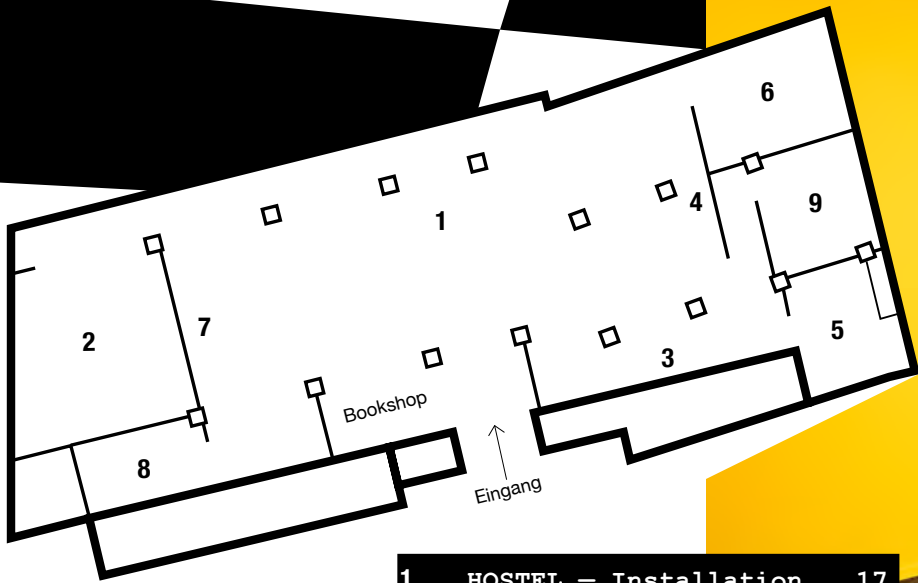
Hardware MedienKunstVerein

**AUSSTELLUNGS-
MAGAZIN 2021/2**

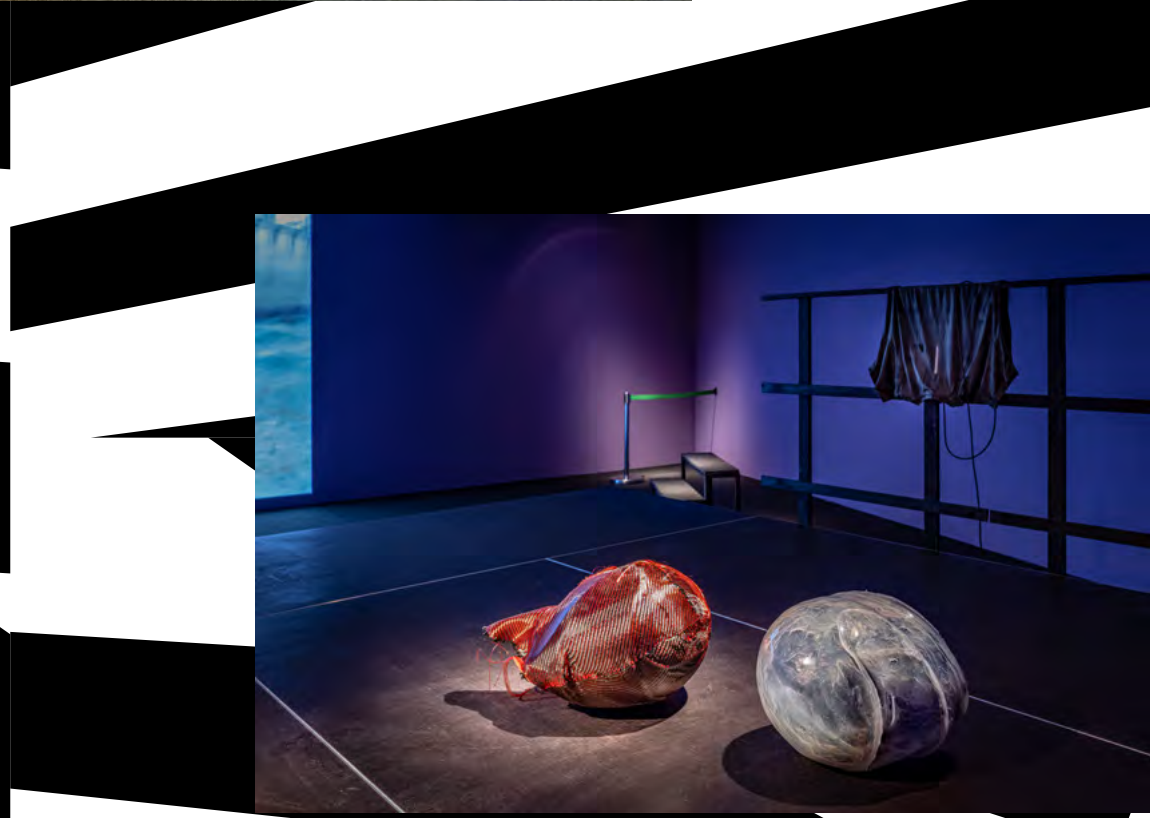
Stefan Panhans/
Andrea Winkler



**THE
POW[D]ER
OF
I AM
KLICK KLICK
KLICK KLICK
AND A
VERY VERY
BAD
BAD
MUSICAL!**



1	HOSTEL – Installation Version (2018)	17
2	Freeroam À Rebours, Mod#I.1 – Installation Version (2017/2021)	34
3	Untitled (Vests) (2021)	46
4	Bringing the WoW Home (2021)	54
5	If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version) (2020)	77
6	Border Control (2021)	94
7	DEFENDER – Installation Version (2021)	108
8	Erlkönig (2020)	124
9	Noch ein Sportstück (2014)	130



**THE
POW[D]ER
OF I AM**

KLICK Stefan Panhans/
Andrea Winkler

KLICK

KLICK

Hrsg. v./Ed. by
Inke Arns, HMKV

KLICK

AND A

VERY VERY

BAD BAD

MUSICAL!

Inhaltsverzeichnis/Table of Contents

Inke Arns	The Pow(d)er of I Am, oder: Wer spricht, wenn wir sprechen (hallo, ist da wer??)/	5
	The Pow(d)er of I Am, or: Who is speaking when we are speaking (hello, is anybody there??)	11
Stefan Panhans	HOSTEL – Installation Version (2018)	17
Stefan Panhans/ Andrea Winkler	Freeroam À Rebours, Mod#I.1 – Installation Version (2017/2021)	34
Andrea Winkler	Untitled (Vests) (2021)	46
Stefan Panhans	Bringing the WoW Home (2021)	54
Tom McCarthy	Dude, wo ist mein Habitus?/ Dude, Where’s my Habitus?	61 70
Stefan Panhans/ Andrea Winkler	If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version) (2020)	77
Stefan Panhans/ Andrea Winkler	Border Control (2021)	94
Stefan Panhans/ Andrea Winkler	DEFENDER – Installation Version (2021)	108
Andrea Winkler	Erlkönig (2020)	124
Stefan Panhans	Noch ein Sportstück (2014)	130
Martin Herbert	Steh auf und geh malochen Rise and Grind	137 144
	Biografien/Biographies	150
	Danksagungen/Acknowledgements	154
	Impressum/Imprint	158

**The Pow(d)er of
I Am, oder:
Wer spricht,
wenn wir
sprechen
(hallo, ist da wer??)**

„Pastor Joel Osteen’s Full Sermon The Power of ‚I Am‘, Oprah’s Life Class, Oprah Winfrey Network“, 28. Oktober 2012, https://youtu.be/_kJSK-PcU9o (aufgerufen am 8. April 2021).

„When you say ‚I am beautiful,‘ beauty comes looking for you! When you say ‚I am talented,‘ talent comes looking for you! When you say ‚I am prosperous,‘ prosperity comes looking for you! [...]. What follows the ‚I am‘ will always come looking for you.“⁴¹ Wer schon einmal Joel Osteens Predigten in einem riesigen umgebauten Stadion – der Lakewood Church in Houston, Texas – gesehen hat, der könnte sich an eine Art Neurolinguistisches Programmieren für Dummies erinnern fühlen. Osteen ist Unternehmer, Motivationstrainer, Buchautor sowie Pastor der Lakewood Church, der größten evangelikal-protestantischen, neo-charismatischen Megachurch in den Vereinigten Staaten. Jede Woche verfolgen mehr als 50.000 Menschen seine Predigten live vor Ort – sowie weitere 10 Millionen Menschen weltweit über seine Fernsehsendungen. Auch in seinen Büchern – wie z. B. in dem Bestseller *The Power of I Am* – verbreitet Osteen etwas, das als ‚Wohlstands-evangelium‘ oder auch ‚Erfolgstheologie‘ bekannt ist: die Überzeugung, dass Wohlstand, vor allem Geldvermögen und geschäftlicher wie persönlicher Erfolg sowie Gesundheit der sichtbare Beweis für die Gunst Gottes seien.

Stefan Panhans und Andrea Winkler nennen ihre Ausstellung nicht zufällig *The Pow(d)er of I Am*. Sie nehmen damit Bezug auf die Rhetorik genau dieser US-amerikanischen evangelikal-protestantischen Megachurches, in denen – als christliche Lebenshilfe getarnt – eine markt-konforme, neoliberale Ideologie individueller Selbst-optimierung gepredigt wird. Von der Kraft des Ichs zum Staub des Egos ist es nur ein kleiner Schritt; *power* und *powder* trennt nur ein kleiner Buchstabe. Die Stärkung des Ichs, die eine permanente harte Arbeit am Selbst erforderlich macht, geht einher mit einer Zerstückelung und Pulverisierung der Gemeinschaft (oder Gesellschaft) – vor der in diesen Megachurches übrigens so gut wie nie die Rede ist.

Der zweite Teil des Titels – *Klick Klick Klick Klick and a very very bad bad musical!* – lässt an die ‚Klicks‘ im Netz denken, die analog zu den ‚Likes‘ in den ‚sozialen Medien‘ eigentlich wie eine Währung funktionieren. Und in der Tat zeichnen die Künstler*innen in ihren Arbeiten ein beeindruckendes, aber durchaus kritisches Portrait einer von Technologie durchzogenen und durch Technologie beschleunigten, globalisierten Welt: Es geht um SUVs, Kommunikation mit Künstlichen Intelligenzen, Alltags-

The Pow(d)er of I Am, oder: Wer spricht wenn wir sprechen (hallo, ist da wer??)

Inke Arns:

rassismus, Celebrity-Kult und Rollenklischees, das ‚Uncanny Valley‘ und weitere postdigitale Feedbackschleifen zwischen Menschen und virtuellen Welten, und nicht zuletzt um den prekären Status von Kulturarbeiter*innen. Panhans‘ und Winklers Arbeiten zeichnen sich dabei durch ganz eigene experimentierfreudige Formate aus, die sich oft auf bestimmte popkulturelle Praxen beziehen, deren Regeln sie dabei jedoch gleichzeitig umdeuten und durch räumliche Inszenierungen zu neuen Erzählformen führen.

Auffällig ist in vielen Arbeiten, dass die Figuren permanent, fast zwanghaft reden. So, als würde etwas von ihren Körpern Besitz ergreifen und durch ihre Mäuler sprechen. Diesen Effekt kennt man aus charismatischen Pfingstkirchen, deren Mitglieder während des Gottesdienstes in einen Zustand geistiger Entrückung verfallen und „in fremden Zungen“ zu reden beginnen (Glossolalie). Es ist ein Reenactment des Pfingstereignisses, das in der Bibel geschildert wird. Dort fährt der Heilige Geist in Form von feurigen Zungen auf die Jünger nieder und beginnt durch sie zu sprechen: „Und es erschienen ihnen Zungen wie von Feuer, die sich verteilten; auf jeden von ihnen ließ sich eine nieder. Alle wurden mit dem Heiligen Geist erfüllt und begannen, in fremden Sprachen zu reden, wie es der Geist ihnen eingab.“⁴² Während des Zungenredens bemächtigt sich also eine äußerliche Kraft des Einzelnen, der Körper wird quasi zu einem leeren Gefäß, welches von fremden Inhalten überflutet wird. Der Einzelne ist hier nicht mehr Herr seiner Stimme bzw. Sprache (und seines Denkens). Jacques Lacan nennt dieses Subjekt daher ein radikal exzentrisches.

Die von Lacan konstatierte zwei- oder sogar dreifache De-Zentrierung des Subjektes bedeutet, dass es prinzipiell nie das Subjekt selbst ist, das spricht, sondern immer schon etwas oder jemand anderes/ein Anderer. Das Subjekt ist „weder autonomes Zentrum seiner selbst noch Initiator seines vom Bewusstsein ausgehenden Verhältnisses zur Welt“; vielmehr ist „die Sprache das entscheidende Agens [...], wodurch es spricht und gesprochen wird“.³ Der ‚Skandal‘ Lacans liegt in eben dieser radikalen Subversion des Subjektes begründet, eines Subjektes, das über keine ‚eigene‘, ‚authentische‘ Sprache verfügt, sondern nur über ‚fremdes‘ Sprachmaterial, das sich mit Hilfe fremder Kehlen Ausdruck verschafft.

Apostelgeschichte, 2,3–2,4, *Die Bibel in der Einheitsübersetzung*, www.uibk.ac.at/theol/leseraum/bibel/apg2.html (aufgerufen am 8. April 2021). Vgl. *His Master’s Voice. Von Stimme und Sprache*, hg. v. Inke Arns, HMKV, Bönen: Kettler, 2013.

Gerda Pagel, *Lacan zur Einführung*, Hamburg: Junius, 1991, S. 14.

Das Sprachmaterial, das bei Stefan Panhans und Andrea Winkler – insbesondere in der Miniserie *HOSTEL* (2018), dem Anti-Musical *DEFENDER* (2021), aber auch in älteren Arbeiten wie *Sieben bis Zehn Millionen* (2005) abgerufen, neu kombiniert und ‚verschoben‘ wird, ist dabei zutiefst unheimlich. Katrin Mundt bemerkt, dass in Stefan Panhans‘ Roman *We Just Left Shore* (2017) die Sprache „wie fern-gesteuert (wirkt), manisch und mechanisch zugleich, ähnlich wie in Panhans‘ früheren Videos, in denen Sprechen ein quasi-automatisches, gelegentlich stockendes Strömen von Sprache ist, dem die Figuren lediglich als Verstärker dienen.“⁴⁴ In dem Video *If A Storeclerk Gave Me too Much Change* (2009) liegt eine Person mit schwarzweißer Gesichtsbemalung à la KISS ausgestreckt in einem leuchtend roten Mumien schlafsack in einem kellerartigen Raum: „Wie automatisch beginnt sie in wechselnden Stimmlagen und Intonationen, mal uns, mal der Decke zugewandt, Textpassagen zu sprechen, die offensichtlich ausgeborgt sind: aus Facebook-Posts, dem Bundesreisekostengesetz, Werbung, Saurier-Features und Persönlichkeitstests.“⁴⁵

Dieses ‚Zungenreden‘, das sich übrigens auch in der räumlich-bildlichen Inszenierung wiederfindet, die ähnlich collagenhaft wie die Sprache ist, ist in seiner ganzen Unheimlichkeit aber irgendwie auch urkomisch. Überhaupt gibt es eine Menge komischer und absurder Momente in den Arbeiten von Stefan Panhans und Andrea Winkler. *DEFENDER* könnte nicht nur als Anti-, sondern auch als Comedy-Musical durchgehen, in dem alles durch den Kakao gezogen wird. Dass die drei Frauen zum Schluss in Tierlaute verfallen, kann nicht nur als Ausdruck einer Besessenheit, also einer Art temporären Tierwerdung, sondern möglicherweise als Zeichen einer Befreiung (durch Lachen) gesehen werden. In *HOSTEL* sind es die Momente und Möglichkeiten des fliegenden Rollenwechsels, die sowohl Ausdruck eines gewissen verzweifelten Humors, als auch eines hoffnungsvollen Moments sind: In diesem Augenblick verschmelzen die Geschichten der einzelnen Protagonist*innen zur Erzählung eines metaindividuellen Organismus. Die Einzelnen erkennen die Gemeinsamkeiten ihrer individuellen Probleme und könn(t)en auf dieser Basis neue potentielle Allianzen und Bündnisse realisieren. Andrea Winklers Textilobjekte aus Daunenstoff und Vlies (2021) wiederum erinnern an Kampfausrüstungen in Computergames. Vielleicht sind es aber auch Schutzbekleidungen? „Ihr simuliertes Gewappnet-sein lässt sie eher

prekär erscheinen. Die weiche Stofflichkeit, der Verlust jeglicher Härte, öffnet einen Reflexionsraum auf das überforderte Subjekt oder besser: auf die heutige Form von Subjektivierung durch Überbeanspruchung. Halt gibt allein das Gerüst. Seine Stäbe enden in stummelartigen Fortsätzen, dysfunktional oder gerade deshalb, wie man mit Haraway hoffen könnte, ‚fähig zur Verbindung mit anderen‘⁶ oder offen für ganz neuartige Gefüge und Werdensformen.“⁷ *Noch ein Sportstück* zeigt in der Subtraktion des Menschen von seiner Umwelt, wie absurd diese Umwelt eigentlich ist (und wie brutal die Maschinen aussehen). Es ist so, als würden wir den Maschinen in einem S/M Partykeller dabei zuschauen, wie sie sich selbst bespaßen. Die Fotoserie *Bringing the WoW Home* (2021) wiederum subtrahiert den Game-Kontext von den Gesten und Grimassen der Kampffiguren in *World of Warcraft* (abgekürzt WoW), so dass diese in ihrer ganzen affektier-ten Übertriebenheit quasi etwas ‚lost‘ im Wohnzimmer rumstehen. Die Serie stellt die übertriebene Aggressivität der ‚Vorbilder‘ durch diesen Transfer gewissermaßen aus, sie entblößt sie. Man muss über solch übertrieben theatralische Gesten ohne Kontext aber gleichzeitig auch schmunzeln. Und *If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version)* (2020) entlarvt sogenannte Künstliche Intelligenz als das, was sie eigentlich oftmals eher ist: „Künstliche Dummheit“, wie Hito Steyerl so schön sagt.⁸ *Freeroam À Rebours, Mod#1.1 – Installation Version* (2017/2021) schließlich zeigt, dass in der actionfixierten Logik des Computerspiels Momente des Stillstands, des Zögerns und der Reflexion nicht wirklich vorgesehen sind – wie in unserem Alltag. Panhans und Winkler nehmen die „merkwürdig stockenden, schlenkernden Bewegungen, repetitiven Leerläufe oder fehlerhaften Bewegungsmuster“ der Avatare in den Blick und lassen diese von menschlichen und virtuellen Darsteller*innen wieder und wieder aufführen. Damit, so Katrin Mundt, verorten sie „die Möglichkeit von Widerstand nicht in der Befreiung menschlicher Körper aus den Fesseln der Technologie, sondern in der Aneignung ihrer Imperfektion.“⁹

Stefan Panhans und Andrea Winkler arbeiten – auch in ihrer aktuellen Ausstellung im HMKV – sehr virtuos (und im besten Sinne transdisziplinär) mit einer sehr großen Bandbreite künstlerischer Formate und Medien: Romane, Texte, Performances, Installationen, Miniserien, Musicals, Skulpturen, Objekte, Filme, Videos, Tanz. Die Materialien

4
Katrin Mundt, „Fast ohnmächtig oder sowas. Die Videoarbeiten von Stefan Panhans“, in: *Shortfilm*, 22. März 2018, <https://www.shortfilm.de/fast-ohnmachtig-oder-sowas-die-videoarbeiten-von-stefan-panhans/> (aufgerufen am 8. April 2021).

5
Katrin Mundt, ebd.

The Pow(der) of / Am, oder: Wer spricht wenn wir sprechen (hallo, ist da wer??)

Inke Arns:

6

Donna Haraway, „Situierendes Wissen. Die Wissenschaftsfrage im Feminismus und das Privileg einer partialen Perspektive“, in: dies.: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, Frankfurt/New York, 1995, S. 86.

7

Kathrin Busch, *Radical Passivity – Politics of the Flesh*, nGbK, Berlin, 2020

8

Hito Steyerl, in: „Die Autonomie der Bilder oder Dass Bilder töten können, wussten wir schon immer, aber jetzt sind sie selbst am Abzug“, Hito Steyerl und Trevor Paglen, Vortrag im Centre Pompidou, 10. November 2018, in: *Hito Steyerl: I Will Survive*, hrsg. v. Florian Ebner, Susanne Gaensheimer, Doris Krystof, Marcella Lista, Leipzig: Spector Books, 2020, S. 229–241, hier S. 232.

9

Katrin Mundt, ebd.

und Materialitäten, die dabei zum Einsatz kommen, sind total alltäglich, aber doch auch extrem *strange*: Gamingstühle, Crashpads, Sportbekleidung, Tattoos zum Überziehen. Ihre Videoinstallationen sind ‚Expanded Cinema‘ im besten Sinne: Über die Objekte im Raum, die auch in den Videos eine Rolle spielen, breiten sich die Filme gewissermaßen in den Ausstellungsraum aus und ziehen uns ins Bild. Und sie sagen: Du steckst da mit drin. Zusammen mit den anderen Überdrehten und Ausgelaugten. Es ist auch die Stimme in *Deinem* Kopf, die da spricht. Die aber nicht unbedingt *Deine* Stimme ist.

The Pow(d)er of I Am, oder: Wer spricht wenn wir sprechen (hallo, ist da wer??)

Inke Arns:

The Pow(d)er of I Am, or: Who is speaking when we are speaking (hello, is anybody there??)

“When you say ‘I am beautiful’, beauty comes looking for you! When you say ‘I am talented’, talent comes looking for you! When you say ‘I am prosperous’, prosperity comes looking for you! [...] What follows the ‘I am’ will always come looking for you.”¹ Anyone who has ever watched Joel Osteen preach in a giant converted sports stadium — the Lakewood Church in Houston, Texas — might find it reminiscent of a kind of neuro-linguistic programming for dummies. Osteen is a businessman, motivational trainer, author, and also the pastor of Lakewood Church, the biggest neo-charismatic evangelical Protestant megachurch in the United States. Every week more than 50,000 people watch him preach live in person — plus another 10 million people worldwide via his television broadcasts. In his books, such as the bestseller *The Power of I Am*, Osteen continues to spread what is known as “prosperity gospel” or “the gospel of success”: the conviction that prosperity — above all financial wealth, social and personal success, and health — is the visible proof of God’s blessing.

It is no coincidence that Stefan Panhans and Andrea Winkler call their exhibition *The Pow(d)er of I Am*. In doing so they are referencing this exact rhetoric of these evangelical Protestant megachurches in the USA, where a market-conforming, neoliberal ideology of individual self-optimisation is preached under the guise of Christian counselling. It is only a small step from the power of “I am” to the dust of the ego; *power* and

1

“Pastor Joel Osteen’s Full Sermon ‘The Power of “I Am”’, Oprah’s Life Class, Oprah Winfrey Network”, 28 October 2012, https://youtu.be/_kjSK-PcU9o (accessed 19 April 2021).

powder are separated only by one tiny letter. The strengthening of the ego, which requires constant hard work on the self, goes hand in hand with a fragmentation or pulverisation of the community (or society) — which, by the way, is hardly ever mentioned in these megachurches.

The second part of the title — *Klick Klick Klick Klick and a very very bad bad musical!* — makes us think of online “clicks”, which function in a similar way to “likes” on social media and actually operate as a form of currency. In their work, the artists indeed draw an impressive but highly critical portrait of a globalised world permeated and accelerated by technology: it features SUVs, communication with artificial intelligences, everyday racism, the cult of celebrity, stereotypes, the “uncanny valley”, and other post-digital feedback loops between human beings and virtual worlds as well as the precarious status of cultural workers. Panhans and Winkler’s works are distinguished by highly individual and cheerfully experimental forms that often refer to specific pop cultural practices; the artists simultaneously reinterpret and recast their rules in new narrative forms through spatial installations.

What is striking about many of their works is that the characters are permanently, almost compulsively talking — as if something were taking possession of their bodies and speaking through their mouths. This phenomenon is familiar from charismatic Pentecostal churches, whose members fall into a state of spiritual rapture during services and begin to “speak in tongues” (glossolalia). It is a re-enactment of the Pentecostal event described in the Bible, where the Holy Ghost descends on the disciples in the form of fiery tongues and begins to speak through them: “And there appeared unto them cloven tongues as of fire, and it sat upon each of them. And they were all filled with the Holy Ghost and began to speak in other tongues, as the Spirit gave them utterance.”² While speaking in tongues, an external force takes possession of the individual; the body becomes an empty vessel, so to speak, that is then flooded with alien content. The individual is no longer the master of their own voice or language (or thoughts). Jacques Lacan thus describes this subject as radically eccentric.

The twofold or even threefold de-centring of the subject observed by Lacan means that in principle it is never the subject itself that is speaking, but always something or someone else/an Other. The subject is “neither the autonomous centre

The Pow(der) of I Am, or: Who is speaking when we are speaking (hello, is anybody there???)

Inke Arns:

of itself nor the initiator of its relationship with the world, which begins from consciousness”; rather, “language is the decisive agent [...] through which it speaks and is spoken.”³ Lacan’s “scandal” lies precisely in this radical subversion of the subject, a subject that has no “authentic” language of its “own”, only “alien” linguistic material that is voiced through foreign throats.

The linguistic material that is retrieved, recombined, and “shifted” in the work of Stefan Panhans and Andrea Winkler — especially in the mini-series *HOSTEL* (2018) and the anti-musical *DEFENDER* (2021), but also in earlier works such as *Sieben bis Zehn Millionen* (2005) — is deeply uncanny. Katrin Mundt notes that in Stefan Panhans’ novel *We Just Left Shore* (2017), language seems “remote-controlled, manic and mechanical at the same time, similar to Panhans’ earlier videos, in which speech is a quasi-automatic, occasionally halting flow of language, to which the characters merely serve as amplifiers.”⁴ In the video *If A Storeclerk Gave Me too Much Change* (2009), a person with black-and-white face paint à la KISS lies stretched out in a bright red mummy sleeping bag in a cellar-like room: “As if automatically, she begins to speak in changing pitches and intonations, sometimes facing us, sometimes the ceiling, [reciting] passages of text that are obviously borrowed: from Facebook posts, the Federal Travel Act, advertisements, features on dinosaurs, and personality tests.”⁵

This “speaking in tongues” — which, by the way, is also echoed in the spatial and visual staging, which shares a similar collage-like structure with the language — is somehow, despite all its eeriness, also hilarious. In fact, there are a lot of comically absurd moments in the works of Stefan Panhans and Andrea Winkler in general. *DEFENDER* could pass not only as an anti-musical, but also as a comedy musical, in which everything is made fun of. The fact that the three women lapse into animal sounds at the end could be seen not only as an expression of an obsession — that is, as a kind of temporary ‘becoming animal’ — but also as a sign of liberation (through laughter). In *HOSTEL* it is the moments and possibilities of changing roles on the fly that are both an expression of a certain desperate humour and a moment of hope: at this point, the stories of the individual protagonists merge into the narrative of a meta-individual organism. The individuals recognise what their individual problems have in common and are able to achieve new potential alliances and agreements

3

Gerda Pagel, *Lacan zur Einführung* (Hamburg: Junius, 1991), p. 14.

4

Katrin Mundt, “Fast ohnmächtig oder sowas. Die Videoarbeiten von Stefan Panhans”, in: *Shortfilm*, 22 March 2018, <https://www.shortfilm.de/fast-ohnmaechtig-oder-sowas-die-videoarbeiten-von-stefan-panhans/> (accessed 19 April 2021).

5

Katrin Mundt, *ibid.*

2

Acts 2:3–4 (21st Century King James Version), <https://www.biblegateway.com/passage/?search=Acts%202:1-4&version=KJ21> (accessed 19 April 2021). Cf. *His Master’s Voice. Von Stimme und Sprache*, ed. Inke Arns (HMKV, Bönen: Kettler, 2013).

6

Donna Haraway, "Situated knowledges: the science question in feminism as a site of discourse and the privilege of a partial perspective", in: Donna Haraway, *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York, 1991).

7

Kathrin Busch, *Radical Passivity – Politics of the Flesh* (nGbK: Berlin, 2020).

8

Hito Steyerl, in: "The autonomy of images, or we always knew images can kill, but now their fingers are on the trigger", Hito Steyerl and Trevor Paglen, lecture at the Centre Pompidou, 10 November 2018, in: *Hito Steyerl: I Will Survive*, eds. Florian Ebner, Susanne Gaensheimer, Doris Krystof, Marcella Lista (Leipzig: Spector Books, 2020), pp. 213–228.

9

Katrin Mundt, *ibid.*

on this basis. On the other hand, Andrea Winkler's textile objects made from down and fleece (2021) are reminiscent of combat gear from computer games. But perhaps this is also protective clothing? "Their simulated armouring makes them seem rather precarious," writes Kathrin Busch. "The soft materiality, the loss of all hardness, opens up a space for reflection on the overloaded subject, or rather: on today's form of Subjectivation through overload. Only the scaffolding provides support. Their rods end in stubby extensions, seemingly dysfunctional, or precisely the reason why, as Haraway also hoped, they are 'capable of connecting with others'⁶ or open to entirely new kinds of structures and forms of becoming."⁷ In the subtraction of humans from their environment, *Noch ein Sportstück* (2014) shows how absurd this environment actually is (and how brutal the machines look). It is as if we are watching the fitness machines amusing themselves at an S&M party in a basement. The photo series *Bringing the WoW Home* (2021), on the other hand, removes the video game context from the gestures and grimaces of combat figures from *World of Warcraft* (abbreviated to WoW), so that for all their affected exaggeration, they are standing around the living room with a somewhat "lost" air. Through this transfer, the series reveals the exaggerated aggression of the "role models", exposing it. At the same time, however, one cannot help but smile at such exaggerated theatrical gestures devoid of all context. Another example is *If you tell me when your birthday is (Machinima Version)* (2020), which exposes so-called artificial intelligence for what it so often is: "artificial stupidity", as Hito Steyerl so beautifully puts it.⁸ *Freeroam À Rebours, Mod#1.1 – Installation Version* (2017/2021) ultimately shows that in the action-fixated logic of computer games, moments of stasis, hesitation, and reflection are not really envisaged — just like in our everyday lives. Panhans und Winkler take a look at the avatars' "strangely halting, staggering movements, repetitive idling modes, and faulty movement patterns" and have them performed over and over again by human and virtual actors. In doing so, according to Katrin Mundt, the artists locate "the possibility of resistance not in the liberation of human bodies from the shackles of technology, but in the appropriation of their imperfection."⁹

Stefan Panhans and Andrea Winkler's work — including their current exhibition at HMKV — is truly visionary (and trans-disciplinary in the best sense of the word), with a very broad range of artistic formats and mediums: novels, texts, performances, installations, mini-series, musicals, sculptures,

The Pow(d)er of I Am, or: Who is speaking when we are speaking (hello, is anybody there???)

Inke Arns:

objects, films, videos, and dance. The materials and materialities used to do this are entirely everyday, but also extremely *strange*: gaming chairs, crash pads, sportswear, temporary tattoos. Their video installations are "expanded cinema" in the best sense of the term: through the objects in the space, which also play a part in the videos, the films literally expand out into the exhibition space and draw us into the picture. And they say: You're in this too. Together with everyone else who is over-excited and exhausted. It is also the voice in *your* head that is speaking here — but it is not necessarily *your* voice.



HOSTEL – Installation Version



2018

4k Video Mini-
serie, 4 Episo-
den, Farbe/Ton,
79:00 Min.

Setgestaltung &
Regieassistentz:
Andrea Winkler

UHD Video-
monitore,
Mediaplayer,
Kopfhörer, Ver-
stärker, Laut-
sprecher, Anti-
Rutsch Matten,
Beanbags, Peanut
Ball, Gymnastik-
ball, Yoga Mat-
ten, Battle Rope
Seil, Camping
Klapphocker,
Flexbänder,
Campinglampe,
Body Power Trai-
ningsgerät, etc.,
ca. 5 × 5 m

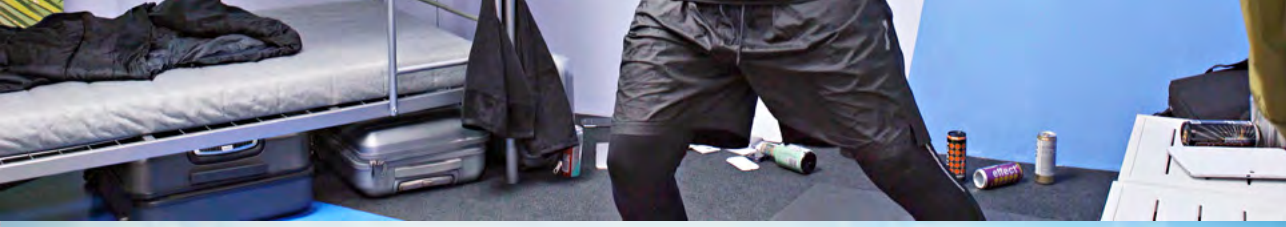
2018

4K video mini-
series,
4 episodes,
colour/sound,
79:00 mins.

Production
Design & Assis-
tant Director:
Andrea Winkler

UHD video moni-
tors, media play-
ers, headphones,
amplifiers, loud-
speakers, non-
slip mats, bean-
bags, peanut
ball, exercise
ball, yoga mats,
battle rope,
folding camping
stools, resistan-
ce bands, camping
lamp, body power
exercise equip-
ment, etc.,
approx. 5 × 5 m







HOSTEL ist eine vierteilige Mini-Serie als Cross Over zwischen fiktiver Doku-Soap und Gameshow in einem ausgebuchten und vollgepackten Hostelzimmer. Inmitten von zunehmendem Alltagsrassismus, Celebrity-Kult, Rollenklischees, postkolonialer Diversitätsproblematik und der Übermacht des Ökonomischen liefern sich fünf prekär und flexibilisiert reisende Kulturarbeiter*innen unterschiedlicher Herkunft, Apples Personal Assistant Siri sowie mehrere Computerspiel-avatare einen ‚Spoken Word Battle‘ ihrer Erfahrungen und Träume, verwoben mit Floskeln aus Werbe-E-Mails und Passagen aus Literatur, Theorie und Popkultur. Zugleich zirkulieren die Texte zwischen den Performer*innen, die damit Teile der Identität der anderen annehmen. Sie wechseln dabei ständig die Rollen und bilden zugleich eine Art Chor, der den Reigen der Alltagsberichte konterkariert. Der Schauplatz ist ein mit den obligatorisch kargen Doppelstockbetten ausgestattetes Hostelzimmer, das darüber hinaus noch diverse Selbstoptimierungsutensilien enthält, wie z. B. Gymnastikbälle, Yogamatten, Stepper und Kletterseile. Wie in einer gemeinschaftlichen gymnastischen Übung kämpfen die Personen in diesem Zimmer um Stimme und Gehör und schließen dabei neue Allianzen. Ihre Erzählungen beruhen dabei zu großen Teilen auf Erfahrungen und Träumen der beteiligten Performer*innen selbst.

HOSTEL is a four-part mini-series, a crossover between a fictional documentary soap and a game-show, set in a crowded, fully-booked hostel room. Surrounded by increasing everyday racism, the cult of celebrity, cliched roles, problems of post-colonial diversity and the excessive power of economics, five impoverished and flexible travelling cultural workers from a variety of backgrounds, Apple's personal assistant Siri and a number of computer game avatars engage in a "spoken word battle" using their experiences and dreams, interwoven with platitudes from marketing e-mails and passages taken from literature, theory and pop culture. At the same time, these speeches rotate between the performers who as a result take on parts of the others' identities. They change roles continually while simultaneously forming a kind of chorus that counteracts the cycle of everyday stories. The setting is a hostel room furnished with the obligatory spartan bunk beds that also contains a range of self-optimisation devices, such as exercise balls, yoga mats, gym steppers and climbing ropes. As they would in a collective gymnastic exercise, the persons in the room are fighting for a voice and fighting to be heard – and in doing so they create new alliances. The stories they tell are largely based on the experiences and dreams of the participating performers themselves.

In the installation, an "island" is formed out of various elements, outside which two large flatscreens are mounted on customised stands.

In der Installation wird aus unterschiedlichen Elementen eine ‚Insel‘ gebildet, an deren Außen-seiten zwei große Flatscreens auf dafür geeigneten Ständern montiert sind. Die einzelnen Elemente stammen aus der Welt der Gymnastik und Selbster-tüchtigung, die mit einzelnen Chilling Zone- und Lounge-Ver-satzstücken versehen sind und sich auf einem Feld aus Anti-rutschmatten befinden, wie man sie zum Unterlegen von Fitness-geräten verwendet. Die Betrach-ter*innen werden in der Installa-tion auch physisch Teil der Welt, in der die Serie selber spielt.

The individual elements come from the world of exercise and self-improvement, supplemented by items that typify chilling zones and lounges and can be found on an area of non-slip matting of the kind usually placed underneath fitness equipment. Inside the installation, viewers become physically part of the world in which the series itself is taking place.

Written, Produced and Directed by
Stefan Panhans, 2018
Director of Photography:
Lilli Thalgott
Camera Operator
Bernese Highlands:
Florian Winkler
Sound Engineer:
Tom Schön
Production Design,
Costume & Assistant Director:
Andrea Winkler
Music & Sound Design:
Kirsten Reese
Casting:
Stefan Panhans
Dramaturgical Advice:
Jelka Plate, Can Rastovic
Production Supervising:
Can Rastovic

Editing:
Lilli Thalgott
Postproduction:
Wolfgang Oelze
Color Grading:
Adriel Pfister
Computergame Advice &
Special Gaming Footage:
Tilman Walther
Set Runner & Special
Appearance:
Kurt Guo
Translation Subtitles:
Andrea Winkler
Performing:
Serge Fouha, Lisa-Marie
Janke, Olivia Hyunsin Kim,
Koffi Emile Odoubou,
Anne Tismer
Avatar Voice:
Anne Ratte-Polle

Additional Music:
“BIEST”, written
and composed by
Jannik Giger,
performed by
Vera Wahl, Alexandra Müller,
Raphael Holenstein,
Lukas Rechsteiner
Commissioned by:
Edith Russ
Haus für Medienkunst,
Oldenburg
Funded by Medienboard
Berlin-Brandenburg,
Foundation of Lower Saxony
at the Edith-Russ-Haus
Kindly supported by
Poolhaus-Blankenese
Foundation

HOSTEL – Installation Version



Stefan Panhans:



Wissen sie wie groß Asien ist? Und dasoll ich dann jetzt jedenfalls auch reinpassen in ihr kleines Abziehbildchen davon, ja?, damit alles weiter schön seine Ordnung hat oder wie?, die es aber ja doch – wenn sie’s überhaupt je wirklich gegeben haben sollte – jetzt jedenfalls längst eben NICHT MEHR gibt?, verstehst du?, DAS FUNKTIONIERT DOCH ALLES NICHT MEHR SO! Und genau deswegen bin ich euch dann andererseits nicht asiatisch GENUG und man will dann sogar hier und da ein wenig NACH-HELFEN, so um die Augen herum, damit ich dann auch authentischer wirke ...

LISA:

ICH BIN HOCHGRADIG MOTIVIERT UND ENGAGIERT! YES! ... und was könnte ich tun um mal wieder bisschen schöner zu träumen?

MARIE JO KIM * HYUNSIN:

Ich zum Beispiel lebe in Germany, von Anfang an, JA, das gibts!, also anscheinend bin ich deutsch dann ... ahhm, ja, oder?, oder ist das zuviel verlangt, das zu kapieren, weil ich ja so ... hmm ... hmmm ... hmm? ... aussehe?? Ich habe so einen Pass sogar, wo das drin steht, Deutsch. DAS ist vielleicht ein Bonus, dieses Dokument auf dem klar wird, dass ich was ganz bestimmtes `BIN´, und zwar DEUTSCH, da bin ich ja total privilegiert damit ... MOMENT, da muss ich kurz ran ... ahh, WO IST das Ding ... Fuck, zu spät, ich muss da nachher zurückrufen, unbedingt ...

LISA & SERGE:

YEEEEEEAAASSS YOU HAVE TO! URGENTLY A.S.A.P.!!!

MARIE JO KIM * HYUNSIN:

... Also ja, ich hab’ dann eher einen DEUTSCHBONUS, wenn sie so wollen – auch wenn ich ‘NICHT DANACH AUSSEHE’, aber ehrlich gesagt, weiss ich im Moment auch gar nicht so genau was das nun wieder genau eigentlich so SEIN soll heute noch, DEUTSCH DEUTSCH DEUTSCH ... Ohhhhh und aber das ist ja so wichtig, dass man das wieder weiss!, oder? Das löst sich irgendwie auf, schwimmt oder so, und man selber auch dann mit, oder? In reisenden, zombiehaften Kapitalertrags- und Flüchtlingsfluten und in perverter Algorithmenlogik, und so weiter, und alles gesteuert von ... ja! Und da versinken unsere 1200 Millionen Jahre – oder so – wichtiges Deutschtum, deutsche Geschichte und Kultur und so darin wie nix, hinab in die ewige Finsternis, so schnell!... oder waren es eher nur? ... naja, sagen SIE’S mir?

SERGE:

SO YOU WANT THEM TO CALL YOU BACK AND CAST YOU? SO YOU WANT THEM TO BE BLOWN AWAY BY YOU?

MARIE JO KIM * HYUNSIN:

aber was KOSTET das eigentlich auch, dieser Bonus? – bei was mach’ ich da eigentlich mit?, ich will mein Geld zurück!

MARIE JO KIM * ANNE:

Und da muss jetzt doch mal wieder sofort jetzt ... oder? Germany JETZT, ja? – seit ein paar Jahrzehnten immerhin eine Republik und kein ‘REICH’ mehr, in Grenzen die noch auf die sogenannten SIEGERMÄCHTE zurück gehen – krasses Wort auch, ja?, oder? SIIIIIIIEGERMÄCHTE!, jajajaja!? – was

einigen Nachgeborenen, Immer-Noch-Oder-Wieder-Neu-Ewiggestrigen ja auch jetzt aber wohl schon wieder, oder immer noch, so gar nicht passt und zu klein ist, wie’s aussieht.

LISA, HYUNSIN, SERGE

DU BIST ZU KLEIN!

MARIE JO KIM * ANNE:

Und da hätte man an mancher Stelle sicher gar nichts gegen ein neues ‘REICH’ das da bald wieder komme, jajaAA!? Eine EINHEIT, eine REINHEIT, ein URSPRUNG muss wieder her, ja?!, nicht, oder wie? Und überall anders sowieso auch: »Hau ab, du riechst elitär, du bist mir auch zu kompliziert du blödes Ding, du zerstörst all meine Klarheit, du kapiert es nicht, und du verarscht uns doch nur und nimmst uns alles weg, du Mistvieh!«

HYUNSIN:

UND DU BIST ZU KLEIN!!

VANESSA * LISA:

OUH! FUCK! VAN GOGH’S HEAD FOUND IN CANADIAN VINEYARD!

MARIE JO KIM * SERGE:

Oder nehmen sie, oder Du, Weiss ... Weissweissweiss WEISS ... ?, was ist das alles? Bin ich etwa wirklich, ahm ... GELB? ODER GRÜN VIELLEICHT?, ja? AM Y REALLY BLACK?, bist du wirklich WEISS?, oder ... blue-blau oder PINK oder kleinkariert vielleicht, oder was??

LISA:

Und es war Wargerich, oder Roderich von Usmar zu Wackeroth, der Urgroßvater von Friiiiiiiiederich, der aber auch der Vater von SIGMUND war der wiederum SIEGFRIEDS! Sohn ... und der hat alles erobert und das Imperium verdoppelt oder so, und ...

VANESSA * ANNE:

Alice Cooper Just Realized He Got a Warhol Electric Chair 40 Years Ago and Totally Forgot About It! AND: How smaller galleries can innovate to survive the age of the MEGA GALLERY! ... tja ... hmmm ...

...

MARIE JO KIM * LISA

Also ich, eine koreanische Deutsche, die übrigens auch schon als Japanerin, als Thailänderin, Vietnamesin, als Singapurerin, sehr oft auch als Chinesin und einmal erstaunlicherweise als Russin eingeschätzt, oder angesprochen wurde ... aber ach was solls, vielleicht ist das ja auch wirklich alles eigentlich sowieso fast gar nicht mehr wahr so! Vielleicht gibt’s ja bald eher Pässe von Google oder Facebook oder Alibaba oder ...

SERGE:

DELIVEROO – DELIVERAAA – DELIVERANDOOOOOooooooooUUUU







Stefan Panhans und/and Andrea Winkler

Freeroam À Rebours, Mod#I.1 –
Installation Version

2017/2021

4K Video, Farbe/
Ton, 16:13 Min.,
Einkanal-
Projektion

Bühnenelemente,
Personenleit-
systeme, Ketten,
Handtaschen,
Motorradhelme,
Karbon, Silikon,
Pizza-Liefer-
tasche, Schau-
fensterpuppen-
bein, Leggings,
Functional
Shirts, Roman,
etc.,
Maße variabel

2017/2021

4K video,
colour/sound,
16:13 mins.,
single-channel
projection

stage elements,
crowd control
systems, chains,
handbags, motor-
cycle helmets,
carbon, silicone,
pizza delivery
bag, mannequin
leg, leggings,
functional
shirts, novel,
etc.,
variable sizes





Ausgangspunkt von *Freeroam À Rebours, Mod#1.1* sind Formen des Ungenügens im Verhalten menschengesteuerter Avatare in Computerspielen. Diese ‚Fehler-szenarien‘ werden rückübersetzt in die realen Körper von Performer*innen und mit filmischen Mitteln reinszeniert. Übersprung-handlungen, Leerlaufmodi, scheiternde Wiederholungen von Handlungsversuchen, die unperfekte Menschenähnlichkeit von Bewegungen und Gesten und weiteres ‚Fehlverhalten‘ von Avataren im Spiel werden innerhalb einer durch Funktionalisierungs-, Ökonomisierungs- und (Selbst-) Optimierungsansprüche geprägten Gesellschaft üblicherweise eher als ineffizientes Unvermögen verstanden. An der Schnittstelle zwischen experimentellem Film, Videoclip, Performance und zeitgenössischen Tanzformen arbeitet der Film aber genau mit solchen ‚Fehlern‘. Er zeigt Tänzer*innen und Schauspieler*innen, welche genau die Fehler analysiert und einstudiert haben, die in den algorithmischen Bewegungsmustern von Avataren in Computerspielen auftauchen. Diese Fehler werden durch gelegentliche Unsicherheit und Unkonzentriertheit der vor den Bildschirmen sitzenden und die Avatare steuernden realen Personen ausgelöst. Die Performer*innen ‚führen‘ diese Bewegungen an Inszenierungs-orten und in Szenographien ‚wieder auf‘, die Computerspielen entlehnt sind und Sequenzen dieser Spiele integrieren.

The starting point for *Freeroam À Rebours Mod#1.1* lies in deficiencies in the behaviour of human-controlled avatars in computer games. These “error scenarios” are then translated back into the real bodies of performers and restaged using film techniques. Displacement activities, idling modes, failing to repeat attempted actions, the imperfect imitation of human movements and gestures and other “behavioural flaws” by avatars in the game are usually regarded as inefficiency and incompetence in a society whose characteristic aims are functionalisation, economy and (self-)optimisation. However, the film works with just such “flaws”, operating where experimental film, videoclips, performance and forms of contemporary dance overlap. It shows dancers and actors who have analysed and learned precisely these flaws that appear in the algorithmic behavioural patterns of computer game avatars and go on to arouse occasional uncertainty and lack of concentration in real persons who are sitting in front of computer screens guiding the avatars. The performers “re-enact” these movements at performance sites and within scenographies that are derived from computer games and integrate sequences from these games.

Installation: a stage, half set up, the space in semi-darkness, the objects, some of which are used as props in the film, are sculptures in their own right here. Here the re-staging of an abstractly transformed showroom from the computer game overlaps with the

Installation: Eine Bühne, halb aufgebaut, der Raum im Halbdunkel, die Objekte, die teilweise im Film als Requisiten fungieren, sind hier jetzt eigenständige Skulpturen. Hier überschneidet sich die Re-Inszenierung eines abstrahiert transformierten Showrooms aus dem Computerspiel im Film mit der dazu in den Ausstellungsraum platzierten skulpturalen Installation; ein ‚Zwiterrraum‘ entsteht, filmischer und real physischer Ausstellungsraum verschmelzen zu einer erweiterten Erzählung.

sculptural installation that has been placed in the exhibition space: an “hermaphrodite space” is created in which the filmic and the real, physical exhibition space merge to form an expanded narrative.

Produced and Directed by:
Stefan Panhans, 2016

Concept:
Kathrin Busch,
Stefan Panhans

Director of Photography:
Lilli Thalgott, Eike Zuleeg

Production Design:
Andrea Winkler

Choreography:
Mirjam Sögner

Editing:
Lilli Thalgott

Music:
Kirsten Reese

Performing:
Judith Nagel, Lisa-Marie Janke,
Anne Ratte-Polle, Matteo
Ceccarelli, Ixchel Mendoza
Hernandez, Gyung Moo Kim,
Olivia Hyunsin Kim,
Zwoisaint Boliver,
Patricia Mears-Clarke,
Hannes Wegener

Camera Operators:
Lilli Thalgott, Eike Zuleeg,
Florian Winkler

Phone Cam and Screen
Recordings:
Kathrin Busch, Stefan
Panhans, Lilli Thalgott,
Andrea Winkler

Assistant Director:
Andrea Winkler

2nd Assistant Director:
Simone Bogner

Set Manager:
Kathrin Busch

Casting:
Stefan Panhans,
Mirjam Sögner

Costume:
Andrea Winkler

Make Up and Wardrobe:
Muriel Nestler

Postproduction:
Wolfgang Oelze

Funded by Medienboard
Berlin-Brandenburg

Kindly supported by KAI10
Arthena Foundation,
Poolhaus-Blankenese
Foundation

Freeroam À Rebours, Mod#1.1 – Installation Version



Stefan Panhans und/and Andrea Winkler:





Untitled (Vests)



2021

Nylontaft,
Viskose, Volumen-
vlies, Aluminium-
stangen, Fit-
tings, Tape,
Maße variabel

2021

Nylon taffeta,
viscose, volume
fleece, aluminium
rods, fittings,
tape, variable
sizes



„Auch bei ihrer neuen Arbeit, *Untitled (Vests)*, kann man die westenartigen Stoffcollagen mit Kampf-Ausrüstungen in Videogames in Verbindung bringen. Die Körperkontur wird mit Daunenstoff und Vlies zugleich aufgeplustert und entstellend vernäht. Visuell knüpfen die gekrümmten Volumina an Schutzbekleidungen an. Ihr simuliertes Gewappnet-sein lässt sie eher prekär erscheinen. Die weiche Stofflichkeit, der Verlust jeglicher Härte, öffnet einen Reflexionsraum auf das überforderte Subjekt oder besser: auf die heutige Form von Subjektivierung durch Überbeanspruchung. Halt gibt allein das Gerüst. Seine Stäbe enden in stummelartigen Fortsätzen, dysfunktional oder gerade deshalb, wie man mit Haraway hoffen könnte, ‚fähig zur Verbindung mit anderen‘¹ oder offen für ganz neuartige Gefüge und Werdensformen.“²

1

Donna Haraway, „Situierendes Wissen. Die Wissenschaftsfrage im Feminismus und das Privileg einer partialen Perspektive“, in: dies.: *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*, Frankfurt/New York, 1995, S. 86.

2

Kathrin Busch, *Radikale Passivität – Politiken des Fleisches*, nGbK, Berlin, 2020.

“Also in her new work, *Untitled (Vests)*, one can connect the vest-like material collages with fighting outfits in video games. Body shape is simultaneously fluffed up with down fabric and fleece and sewn up in distorting fashion. Visually these hunched volumes draw on protective clothing. Their simulated armour makes them appear more precarious. The soft, material nature, the loss of any hardness, opens a space for reflection on the overloaded subject, or better: on the present form of subjectivisation through overload. A hold merely provides the framework. Its rods end in stump-like appendices, dysfunctional or precisely because of this, as one might hope along with Haraway, ‘capable of connecting with others’¹ or open for entirely new structures and forms of becoming.”²

1

Donna Haraway, “Situated knowledges: the science question in feminism as a site of discourse and the privilege of a partial perspective”, in: Donna Haraway: *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York, 1991.

2

Kathrin Busch, *Radikale Passivität – Politiken des Fleisches*, nGbK, Berlin, 2020.

Untitled (Vests)

Andrea Winkler:





Bringing
the WoW Home



2021

Fotoserie, s/w,
8 Fotografien,
je 45 × 30 cm/
30 × 45 cm,
gerahmt

2021

Photo series, b/w,
8 photographs,
each 45 × 30 cm/
30 × 45 cm,
framed



World of Warcraft (WoW) ist ein „Massive Multiplayer Online Role-Playing Game“ (MMORPG) und ist heute mit vielen Millionen Nutzer*innen das beliebteste Multiplayer-Online-Rollenspiel weltweit.

Der Künstler Stefan Panhans und die Schauspielerin Lisa-Marie Janke waren schon lange fasziniert von den bombastischen Werbe-Trailern und den Bildern, mit denen das Spiel beworben wird – so sehr, dass sie im Herbst 2020 begannen, die aggressiven Kampfposen und Kabuki-artigen Grimassen der monströsen Superhelden aus WoW nachzustellen. Lisa-Marie Janke ahmt auf den schwarz-weiß-Fotos die Posen der Superhelden aus WoW nach – ganz ohne Kostümierung, nur mit Mimik und Körperstellungen, und das in einer alltäglichen Umgebung – nämlich bei ihr zu Hause. Durch diese Dekontextualisierung kommt die groteske, fast unmenschliche Aggressivität der Vorbilder noch einmal deutlicher zum Vorschein.

Der Titel der Fotoserie bezieht sich auf *House Beautiful: Bringing the War Home* (1967–72) der US-amerikanischen Künstlerin Martha Rosler. Roslers Collagen aus Werbebildern von Inneneinrichtungen und Fotos des Vietnamkrieges zeigen diesen Krieg als „living-room war“, der durch das Fernsehen buchstäblich in jedem US-amerikanischen Wohnzimmer präsent war. (IA)

World of Warcraft (WoW) is a “massive multiplayer online role-playing game” (MMORPG) and its millions of users make it the most popular multiplayer online roleplay game in the world.

The artist Stefan Panhans and the actor Lisa-Marie Janke have been fascinated for a long time by the bombastic web trailers and images used to advertise the game – so much so that in the autumn of 2020 they began to re-enact the aggressive combat poses and kabuki-like grimaces of WoW’s monstrous superheroes. In these black-and-white photographs Lisa-Marie Janke imitates the poses of the WoW superheroes – entirely without costumes, using only mimicry and physical posture in everyday settings – in her own home. As a result of this decontextualisation, the grotesque, almost inhuman aggression of the originals is made even more clearly apparent.

The title of this series of photographs is a reference to *House Beautiful: Bringing the War Home* (1967–72) by the American artist Martha Rosler. Rosler’s collages of advertisements for fashionable interiors and photos of the Vietnam War show this conflict as a “living-room war” that was literally present in every American living room due to television. (IA)

Bringing the WoW Home

Stefan Panhans:



Tom McCarthy

Dude, wo ist mein Habitus?



1

Dante Alighieri, *La Divina Commedia*, Purgatorio, Canto IV, Zeilen 124–6.

*ma dimmi, perchè assiso quiritta se’?
attendi tu iscorta,
o por lo modo usata t’ ha’ ripriso?*¹

2

Dante Alighieri, *Die Göttliche Komödie*, aus dem Italienischen von Friedrich Freiherr von Falkenhausen, Suhrkamp/Insel, 2011.

(Doch sprich: Was hockst du hier?
Harrst auf Begleiter?
Wie? Oder treibst du’s nur, wie lebenslang
Dein Brauch gewesen, hier noch immer
weiter?²)

Diese Fragen stellt Dante seinem alten Bekannten Belacqua, einem vormaligen Florentiner Instrumentenbauer, der heute als Seele dazu verdammt ist, im Fegefeuer rumzuhängen. Während Dante (beziehungsweise sein Stellvertreter, der Erzähler), unter kundiger Führung des großen Virgil, sich seinen Weg über die Hänge und Terrassen von Neid, Habgier und Nicht-Läuterung in Richtung des Paradieses bahnen kann, scheint sich Belacqua, der ewigen Trägheit anheimgefallen, damit abzufinden, nirgendwo mehr hinzugehen. Manche der italienischen Wörter sind mit Zweideutigkeit geradezu aufgeladen: *ripriso* kann auch „wiederholt“, „nachgespielt, nachgestellt“ bedeuten; *usato* „aufgebraucht“, „verbraucht“. Aber *attendere* heißt einfach nur „warten“. Es ist das, was die meisten Protagonist*innen der *Divina Commedia* tun: rumsitzen und auf irgendeine Rettung oder Erlösung warten, die (wie sie bereits wissen) nie kommen wird. Warten ist ihre *Verfassung*. An diese spätmittelalterliche Vorstellung knüpft der Modernismus eines Beckett an, dessen Figuren zwar wachsam, aber hilflos in trostlosen Landschaften ihr Dasein fristen; oder der eines Kafka, dessen (unheroische) Held*innen ein gigantisches, wenngleich abstraktes Konstrukt aus Gesetzen, Codes, Bedrohungen und Versprechungen kartieren und durchlaufen, während sie auf ihren Verhandlungstermin/einen Termin im Schloss/eine Umarmung des Kaisers warten und ihre Rufe und Bitten in einer endlosen Warteschleife verhallen. Für Mallarmé, Fixstern der modernen literarischen Avantgarde, ist dieser Modus, diese *temporalité* – diese Wartestellung – der einzig angemessene Modus für den Dichter, der auf einer symbolischen Ebene operierend, die Mallarmé recht weitsichtig als virtuell bezeichnet, den gegenwärtigen Augenblick nur als *interregnum* erleben könne.

Ich für meinen Teil habe immer gedacht, dass, wenn dieses Konstrukt, diese Modalität, dieses *interregnum* eine

Dude, wo ist mein Habitus?

Tom McCarthy:

konkrete zeitgenössische Entsprechung oder Verkörperung hätte, es das Parkhaus wäre. Ich hege die Fantasie, eines Tages Kulturminister zu werden, nur um ein Dekret zu erlassen, nach dem alle Theater in Parkhäuser umgewandelt werden müssen, so wie es in Detroit geschehen ist. In dem Parkhaus wurde eine immense Bewegungskapazität gebändigt und durch Stillstand ersetzt: In der Terminologie der Physik wurde kinetische Energie in potenzielle Energie umgewandelt, mit Mallarmé gesprochen handelt es sich um eine *action restreinte*, eine „eingeschränkte Handlung“. Jahrzehnte der kulturellen Codierung durch unzählige Kino- und Fernsehfilme haben das Parkhaus – jedes Parkhaus – übersättigt, mit narrativen Möglichkeiten überfrachtet, mit Handlungssträngen, die hinter Betonpfeilern, spiralförmigen Auffahrrampen und Treppenhauseingängen lauern: Mord, Verführung, die Preisgabe von Staatsgeheimnissen. Aber jeder Plot, jede seiner Inszenierungen steht still, ist auf Standby, in der Schwebe gehalten von einer stummen Geometrie aus Buchten, Pfeilen und verschlüsselter Beschilderung, einer Szenerie, in der nichts geschieht, in endloser Wiederholungsschleife.

Diese Fantasien wurden neu entfacht, als ich Stefan Panhans‘ und Andrea Winklers Arbeit *DEFENDER* sah: Wenn ich Minister bin, mache ich sie zu offiziellen Staatskünstler*innen. Hier sehen wir, wie das Herzstück der Arbeit – ein brandneuer SUV auf gegossenem, hartem Asphalt, der die weiche Nachgiebigkeit der Sanddünen Lügen straft –, zerrissen wird in die Fetzen eines Werbespots und wie drei Pop-Walküren unermüdlich ein Mischmasch aus Werbegeschwurbel, Selbstoptimierungs-Phrasengedresche und evangelikalem Megakirchen-Sermon abspulen, remixen, *wiederholen*:

Entscheidend ist die Macht des „Ich bin“ und was einem dann widerfährt (Segnung, Erfolg usw.) [bis hin zum] automatischen Parksystem, das Parkplätze aussucht, ein intelligentes Assistenzsystem, das passende Parkplätze anzeigt, wenn man daran vorbeifährt und das entweder teilweise oder vollständig unabhängig läuft JA!

Fingerkuppen-Navi, Digi-Virgil. Das Auto bietet Orientierungshilfe, Entertainment und die Verwirklichung allerhand

potentieller Möglichkeiten, enthält uns diese aber zugleich auch vor, so unergründlich, wie es aufragt, kaum zur Hälfte enthüllt, eine apollinische Statue oder Kubrick'scher Monolith, dessen göttliches (oder kybernetisches) Mysterium gewahrt bleibt. Den drei Frauen, die es ebenso wie die Kamera lieblosen und lobpreisen, wird die Rolle von einerseits wissbegierigen, andererseits im *interregnum* gefangenen Dichterinnen zugewiesen:

Ist das jetzt hier unser neues ZUHAUSE-HEIM-LAB oder BÜRO-APPARTMENT oder unser OFFICE CLUB oder sind wir hier nur auf interim? *Is this the real life, is this just fantasy? Caught in an underground car park, no escape from reality.*

Wie bei dem ähnlich glänzenden Fetisch aus *2001* hat man auch hier das Gefühl, dass dieses Objekt das Ende der Welt – Hurrikans, Pandemien, Feuer und Schwefel, die ganze Palette – überstehen würde (oder vielleicht schon überstanden hat). Und (um die Bildsprache von Goethes *Erlkönig* aufzugreifen, von dem die Umhüllung ihren Marken-Namen hat, die auf Testfahrten durch die Stadt als Tarnung für das Fahrzeug dient) „so spät durch Nacht und Wind“ weiterfährt und dabei seinen Insass*innen Zugriff gewährt „auf mindestens ich weiß nicht wie viele Terra-TETRA bites an *songs* und *films* und *series*, die sind da mit eingebaut“. Womit er sie aber, wie es scheint, niemals versorgen wird, ist Erlösung oder Segen oder Erfolg, mit denen er ihnen vor der Nase herumfuchelt, ja nicht einmal einen Habitus, einen Zustand des haptischen und psychischen Zuhause-Seins, in einen Ort oder eine Situation eingegliedert zu sein:

Ja cool,

sagt eine der Walküren,

aber ich habe trotzdem keine Ahnung, was ich hier jetzt eigentlich soll, und was und ob wir hier arbeiten sollen oder anbeten, oder posten oder richtig authentisch FÜHLEN – und wofür? Ich bin einfach ziemlich müde jetzt langsam. Wo solls denn jetzt hingehen, ey Leute?

Dude, wo ist mein Habitus?

Tom McCarthy:

Müdigkeit, Fatigue und Anhedonie: Die gute alte *Melancholie* ist die vorherrschende Stimmung. So als ob sie trauern würden – nicht um jemanden oder etwas Bestimmtes, sondern *allgemein*; nicht zum Handeln angespornt, sondern im Gegenteil einem allumfassenden Ausgekuppeltsein unterworfen, wie ein Fahrzeuggetriebe.

Auch in *Freeroam – A Reboars, Mod#1.1* spielen Parkhäuser eine Rolle. Eine breite Palette an Handlungssträngen und deren Verwicklungen und Permutationen sind auch in diesem Stück eingefroren – buchstäblich, auf einer basalen Programmier-Ebene: „Freeroam“ ist ein Modus ohne Storyline, der von Hardcore-Spieler*innen von *Grand Theft Auto* entwickelt wurde. In der *Freeroam*-Version, die wir hier sehen, wurde durch einen weiteren Hack ein „Tsunami“-Setting generiert, in dem alles unter Wasser steht. Als Handwerker*innen, Belacquas gleich, sind wir alle User-Producer (Prosumer) unserer eigenen Katastrophe. In einer Art Meta-Hack haben Panhans und Winkler in Zusammenarbeit mit der Choreografin Mirjam Sögner die virtuelle oder digitale Welt *unlocked* und ins Analoge überführt: Im Video stellen Avatare aus Fleisch und Blut Bewegungen, Gesten und Abfolgen aus der Spielwelt nach. Natürlich war die Unterscheidung von digital und analog schon immer der falsche Ansatz, da das Reale bereits mit Codes angefüllt und umgekehrt die digitale Abstraktion eine Illusion (wenn nicht gar eine neoliberale Fantasie) ist, aufrechterhalten von immensem Materialaufwand (Elektrizität und Lithium und Niedriglohnarbeit). Hier jedoch rücken die Künstler*innen eine Art Limbo-Zustand ins Bild, einen Zwischenzustand, in dem keiner der angedeuteten Modi auch nur in der Lage wäre, Dominanz *vorzutäuschen*.

Abermals ist es gewissermaßen die Suche nach einem Habitus, die in Szene gesetzt wird. Eines der interaktiven Settings, durch das sich die Tänzer*innen unbeteiligt bewegen, scheint eine Immobilienbesichtigung mit potenziellen Mieter*innen oder Käufer*innen zu sein. Und abermals spielt Tarnung eine Rolle, nicht nur unmittelbar in der Kleidung, die mit jedem *klick klick klick klick* wechselt, sondern auch, wieder auf der Programmier-Ebene, durch die *glitches*, die die Künstler*innen (diametral zu den Bemühungen der Programmierer*innen von GTA) wiederholt in den Vordergrund rücken, bei denen Körper mit Gegenständen und Hintergründen verschmelzen.

Für den abtrünnigen Surrealisten Roger Caillois verweist Tarnung in der Natur (wie beispielweise von Beute- und Raubtieren) auf einen analogen menschlichen Zustand der „insektoiden Psychose“, in der

das Individuum [...] seine Körpergrenzen [überschreitet] und [...] die andere Seite seiner Sinne [besetzt]. *Es versucht, sich selbst zu sehen, von irgendeinem Punkt im Raum aus. Es fühlt sich selbst Raum werden, dunkler Raum, in den man keine Dinge hineinstellen kann. Es ist gleich. Nicht irgendetwas Besonderem gleich, sondern einfach gleich. Und es erfindet Räume, dessen »konvulsivische Besessenheit« es ist.*³

Panhans und Winkler haben diesen Ansatz noch weitergetrieben: in *Freeroam* ist es nicht nur das Verhältnis des Individuums zum Raum, das psychotisch geworden ist, sondern auch das Verhältnis des Raums zu sich selbst: als ein Motorrad in eine Brückenunterführung kracht und sich in den Beton hinein (aber nicht hindurch) weiterbewegt, weil der codierte „Raum“, in den es vordringen könnte, nicht vorhanden ist, spielt das haptische Feld komplett verrückt, während es versucht, sich selbst zu einer Art glaubhaftem Kontinuum zu rekonfigurieren. Die Fleisch-Avatar-Menschen indes, Stellvertreter*innen ihrer Stellvertreter*innen oder auch nur ihrer selbst, wiederholen wieder und wieder die alten Muster, grüßen einander, steigen in Autos ein und wieder aus, schneiden Haare, halten Spiegel hoch, in denen sie sich nicht erkennen. Wenn Zombies Handlungen und Gesten aus ihrem vorherigen Leben unablässig wiederholen, weil sie nicht wissen, dass sie tot sind, dann sind diese Leute umgekehrte Zombies, die nicht wissen, dass sie am Leben sind.

In *If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version)* gibt es noch eine Umkehrung, zwischen *glitch* und Programmierung: hier ist der *glitch*, weit entfernt davon eine Häufungspunkt-Abweichung zu sein, der Grundstein des ganzen Universums der Arbeit. Es ist die metaphysischste unter allen Arbeiten, ein platonischer Dialog, *Timaios, der Sophist* – oder ein Yeats'sches *Zwiegespräch zwischen Selbst und Seele*, auf einer Wendeltreppe, die zu den Sternen hinauf führt, aber auch ins Wanken gerät und

Dude, wo ist mein Habitus?

Tom McCarthy:

einstürzt. Dieses Universum ist entropisch. Alles fällt in sich zusammen und stürzt ein: Gemäuer, Büromöbel, Prozac-Pillen, SVGA-Adapter, Weinstöcke und Baumstämme, all die Requisiten und Hintergründe, die sich die Künstler*innen aus *Unity* oder *Display Land* entliehen haben, so wie sie sich auch Textfetzen aus Chatbot-Ratgebern entliehen und sich gegenseitig damit gefüttert haben.

„Es gibt zwei Arten von Wissen: das Wissen, das wir von den Sinnen her erlernen und das Wissen, das wahr und a priori ist,“ sagt eine Stimme, worauf die andere antwortet: „Und was weißt du über AI-unterstütztes Smart-Investment-Managing?“ Das Setting des Wilden Westens und die Cowboy-Ästhetik sind hier nicht zufällig: Was hier skizziert, offengelegt, aufgedrösel und woran sich hier gerieben wird, ist genau dieses Bündel an Grenzen, Säumen und Nähten, die durch die neoliberale „Codierung“ unter der *smoothness* ihrer Produkt-Interfaces getarnt werden soll. „Ich fürchte, ich werde mir meine Wohnung nach der nächsten Mieterhöhung nicht mehr leisten können. Was könntest du dagegen tun?“, fragt der eine Desperado. Die andere entgegnet:

Wovor hast du Angst? Was wirst du stattdessen sein? Ich kann dir Witze, Geschichten, Gedichte und Horoskope erzählen ... Ich kann dir den Wetterbericht sagen und sogar, was im Kino läuft, wenn du in Großbritannien wohnst ... Wenn du mir sagst, wann dein Geburtstag ist, kann ich dir Tatsachen über dein Geburtsdatum verraten ...

Der erste lässt sich nicht hinhalten, wird erneut metaphysisch (und zombie-thematisch): „Okay, Bro: Wo sind die Toten?“ Seine Chatbot-Savant-Ratgeberin gibt nach der Durchsuchung ihrer Datenbank die total blöde aber in vieler Hinsicht auch brillante automatische Antwort: „Auf der Erde“.

HOSTEL führt all die Warteräume und Grenzzonen der anderen Arbeiten zusammen und quetscht sie in einen einzigen, prosaisch buchstäblichen Habitus – wenn auch einen, der natürlich nicht wirklich ein Zuhause ist, nicht einmal ein einladendes vorübergehendes, ein Hotel,

sondern nur die abgespeckte oder entropische Version eines Hotels: das namengebende Hostel, dessen Stammgäste auf Metallrahmen-Stockbetten in Schlafsäcken herumhopsen. Dennoch ist das „Zuhause“ das Thema, der aufzutrennende Saum, ganz klar. „Wo ist meine Hütte, mein Palast, mein Reich? Und wo ist denn jetzt endlich mein Zuhause-Sacrum-Identity-Imperium-Dings oder so?“ Es spielt sich auf drei Stufen, drei Terrassen ab. Die erste ist eine nationale, die Ebene des Mutterlandes oder der *Heimat*, da der Status des Deutschseins durch das umgekehrte Brennglas derer, die ausgeschlossen sind, betrachtet wird: Immigrant*innen, Geflüchtete, diejenigen, die innerlich in den Schwebezustand eines unvollständig befreiten Status abgeschoben sind. Die Konturen dieser Stufe sind schwer zu fassen: „das löst sich irgendwie auf“, erklärt eine Hostelbewohnerin mit asiatischen Wurzeln,

das schwimmt irgendwie so, und man selber dann mit, in reißenden zombiehaften Kapitalertrags- und Flüchtlingsfluten und in perverser Algorithmen-Logik, und alles gesteuert von ... ja! Und da versinken unsere 1.200 Jahre oder 1.200 Millionen Jahre oder so – Deutschtum, deutsche Geschichte, deutsche Kultur, wie nix, hin-ab in die ewige Finsternis, so schnell...

„Vielleicht“, grübelt sie, „gibt es ja bald eher Pässe von Google oder Facebook oder Alibaba ...“; hier unterbricht sie ihr Schwarzer Zimmergenosse, als würde er die Worte einer Nationalhymne anstimmen:

DELIVEROO –
DELIVERAAAA –
DELIVERANDOOOOooooooooUUU...

Wir sind auf der zweiten Stufe angekommen, die vergrößerte, supranationale Terrasse des Spätkapitalismus, der Global Gig Economy, auf der wir alle herumkriechen, ob wir uns dessen bewusst sind (weil wir alle einen Wolt-Liefer-Rucksack tragen müssen) oder nicht (weil wir von zu Hause aus arbeiten können). Eine dritte Gesprächspartnerin, eine weiße Frau, stimmt an dieser Stelle ein: „oder wir haben die irgendwie schon und wir wissen es nur nicht wirklich, weil wir noch schlafen.“ Während sie

Dude, wo ist mein Habitus?

Tom McCarthy:

das sagt, strampelt sie (so spät) auf einem Heimtrainer. Fast alle machen irgendwelche Übungen – Push-Ups, Bein-Heben, Medizinball-Stemmen – während sie sprechen. Wie die Insass*innen von Kafkas Strafkolonie bewohnen sie ein Regime, das körperlich und korpsmäßig zugleich ist, halten sich fit, sprechen für eine Rolle vor (zum Beispiel, im Falle des Schwarzen Zimmergenossen): „Flüchtlinge, also die aus ... nananana usw. hierher geflüchtet sind“ – warten, abermals wie Kafkas Insass*innen, darauf, in ein – *irgendein* – formales oder auflösendes Narrativ „eingeschrieben“ zu werden.

Und damit sind wir auf der dritten Ebene angelangt: die Zone der Kultur. In Erwartung des Weckrufs, der sie aus der Warteschleife befreit und in die ersehnten Sacrum-Identity-Imperium-Dings oder so-Rollen entlassen würde, wiederholen die Hostelbewohner*innen im Gewand von Kulturarbeiter*innen den Text des Motivationsvideos, den ihr*e Agent*in produziert hat: „Ihr wollt also zurückgerufen und besetzt werden?“ heißt es da, bevor zahlreiche zu vermeidende Vorsprech-No-Gos aufgezählt werden. Die*der Agent*in, die*der es den Schauspielanwärt*innen verkauft, profitiert ganz klar von deren Status des Zurückgehalten-Seins, den sie*er verwaltet. Die ‚asiatische‘ Zimmergenossin klagt: „und immer diese Kellnerei dazwischen, und dann kommen da auch noch ständig Leute vom Film in die Bar, die mich kennen!“; und träumt: „ein neues Reich, was da bald wieder komme, ja, ja, eine EINHEIT, eine REINHEIT, ein URSPRUNG muss wieder her“, greift sich ein Opern-Jagdhorn und hebt zu einer Wagner’schen Aufzählung von Friedrichs und Sigmunds und Siegfrieds an, die dann in einen *Artnet*-artigen Artikel-Feed übergeht, in dem „Galerien im Zeitalter der Megagaleries“ besprochen werden.

Das kommt einem tatsächlich alles ziemlich bekannt vor. Es ist davon auszugehen, dass sich Panhans‘ und Winklers Mitwirkende wie alle Performer*innen erhoffen, dass irgendwelche wichtigen Leute diese Arbeit sehen und ihnen mehr, größere und bessere Gigs verschaffen; genauso wie die Künstler*innen selbst dadurch, dass sie es machen und präsentieren, sich durch ein ganzes Fegefeuer an Galerien und Megagaleries hindurchlavieren – eine komplexe Topografie an Institutionen samt deren einprogrammierten (regionalen, nationalen, internationalen) Territorialansprüchen. Dieses rekursive Offenlegen des

Quellcodes der Entstehung der Arbeit selbst ist auch, angelehnt an die Aktivitäten der GTA-Fans, ein *unlocking* – oder abermals ein Meta-Hack. Indem ein Schlaglicht auf die Verwerfungslinien der Kultur geworfen wird, reproduzieren, prosumieren oder (um an den Anfang zurückzukehren) *wiederholen* diese so-spät-modernen Fahrenden ihre – unsere – eigene Verfassung.

Dude, Where's my Habitus?

Dude, Where's my Habitus?

1

ma dimmi, perchè assiso quiritta se'?
attendi tu iscorta,
*o por lo modo usata t' ha' ripriso?*¹

(but tell me, why art thou seated here?
Dost thou wait for escort,
or hast thou only resumed the old ways?²)

This is what Dante asks his old acquaintance Belacqua, formerly a Florentine instrument-maker, now a soul condemned to hang around in Purgatory. While Dante (or his stand-in, the narrator), expertly guided by the great Virgil, is able to navigate his way through the slopes and terraces of Envy, Avarice and Non-Absolution towards Paradise, Belacqua, fallen into an eternal indolence, seems to have resigned himself to going nowhere. Some of the Italian words are laden with ambiguity: *ripriso* also has the sense of 'replayed', 're-enacted'; *usato* of 'used-up', 'worn-out'. But *attendi* just means straight-up wait. It's what most of the *Divina Commedia's* characters do: sit around waiting for some kind of rescue or redemption that (they simultaneously know) won't come. Waiting is their *condition*. This late-medieval vision feeds into the modern ones of Beckett, whose figures languish attentively yet helplessly in ruined landscapes; and of Kafka, whose (un-heroic) heroes map and negotiate a giant, if abstract, architecture of laws, codes, threats and promises while they await their trial-date/meeting in the castle/emperor's embrace, their calls and pleas placed endlessly on hold.

Tom McCarthy:

For Mallarmé, perennial lodestone of the modern literary avant-garde, this mode, this temporality – being on hold – is the one proper to the poet, who, operating at a symbolic level which Mallarmé rather presciently labels 'virtual', is (he claims) able to experience the present moment only as an 'interregnum'.

For my part, I've always thought that if this architecture, this modality, this *interregnum* had a concrete contemporary setting or embodiment, then it would be the car park. I harbour fantasies of one day becoming Minister of Culture just so that I can issue a decree turning all theatres into car parks, like what happened in Detroit. In the car park, a vast capacity for motion has been harnessed and replaced by stasis: to use the terminology of physics, kinetic energy has been converted into potential energy; or to use that of Mallarmé again, 'action restrained'. Through decades of cultural coding, via endless films and TV dramas, the car park – any car park – has been saturated, charged with narrative possibilities, plot-lines that lurk behind each concrete pillar, every coiled ramp or stairwell entry: murder, seduction, the hand-over of state secrets... But each plot, its enactment, has been stood down, switched into standby mode, held in abeyance by a silent geometry of bays, arrows and encrypted signage, scenery in which nothing happens, on repeat.

These fantasies of mine were rekindled when I watched Stefan Panhans and Andrea Winkler's work *DEFENDER*: when I'm Minister, they'll be the official State Artists. Here, atop poured tarmac whose rigidity belies the malleable softness of the sand dunes that we see the work's centrepiece, a brand new SUV, tear up in snippets of ad-footage, three pop Valkyries restlessly reiterate, remix, *reprise*, a mish-mash of promotional bumph, self-optimisation talk, evangelical mega-church-screed:

It's all about the power of the "I am" and what will come looking for you (blessing, success etc) to automated parking system that will seek out spaces, intelligent assistant system to display suitable parking spaces as you drive past and runs either partially or completely independently YES!

Fingertip navigator, digi-Virgil. If the car offers guidance, entertainment, actualisation of all kinds of dormant possibility,

it withholds all these too, looming inscrutable, no more than half-unwrapped, an Apollonian statue or Kubrickian monolith whose divine (or cybernetic) mystery is retained, casting these women who, like the camera, caress and laud it, in the role of poets both inquisitive and interregnum-trapped:

Is this our new AT-HOME-DOMESTIC-LAB
or BUREAU APARTMENT, our OFFICE CLUB,
or what? Are we just here in the interim? Is
this the real life, is this just fantasy? Caught
in *an underground car park*, no escape from
reality.

Like *2001*'s similarly shiny fetish, there's a sense that this object would survive (or maybe has survived already) the world's end — hurricanes, pandemics, fire and brimstone, the whole lot — and (to reprise the imagery from Goethe's *Erkönig*, from which the wrapping, used to camouflage the vehicle as it's test-driven around town, takes its brand-name) ride on so late through night and wind, still providing its occupant with 'access to God knows how many TerraTETRA bites of songs and movies and series that are included in the package.' What it won't provide them with, though, now or ever, it seems, is salvation, or the blessing or success it dangles before them, or even a habitus, a state of haptic and psychic AT-HOME-ness, of being integrated with a place and situation:

Yeah, cool

One of the Valkyries interjects

—but I still have no idea what I'm actually
supposed to be doing here now, and what or
if we're supposed to work on or worship, or
post or FEEL really authentic — and for what?
And I'm just really tired now. Where does
this all lead to, guys?

Tiredness, fatigue or anhedonia: old-fashioned *melancholia*'s the dominant mood here. It's as though they were in mourning — not for anyone or anything in particular, but *generally*; not galvanised into action but, on the contrary, subject to an all-consuming disengagement, as of car gears.

More car parks feature in *Freeroam — A Rebours, Mod#1.1*. A vast array of plots, their twists and permutations, have

Dude, Where's my Habitus?

Tom McCarthy:

been put on hold in this piece too — quite literally, at a base coding level: 'Freeroam' is a mode, developed by devoted players of *Grand Theft Auto*, with no storyline. In the Free-roam version we see here, a further hack has furnished a 'Tsunami' setting, in which everything is underwater. Craftsmen, Belacqua's all, we endlessly user-produce ('prosume') our own catastrophe. In a kind of meta-hack, Panhans and Winkler, in collaboration with choreographer Mirjam Sögner, have unlocked the virtual or digital and opened it out into the analogue: in the piece, avatars made of human flesh and bones re-enact moves, gestures and sequences from the game's world. Of course, the digital/analogue distinction was always a false framing, since the real's already stuffed with codes and, conversely, the digital's abstraction's an illusion (not to mention neoliberal fantasy) sustained by huge material expenditure (of electricity and lithium and low-paid labour). Here, though, the artists have brought into view a kind of limbo-state, a state of in-between-ness in which neither supposed mode is able to even *pretend* dominion.

Once more, what's being dramatised is, to some extent, the search for a habitus. One of the interactive settings affectlessly moved through by the dancers seems to represent a real-estate viewing by prospective tenants or home-buyers. And once more, camouflage figures, not only in the actual clothing that keeps changing with each *klick klick klick klick*, but also, at a coding level again, with the glitches that the artists' editing (in diametric contrast to the GTA programmers' efforts) keeps foregrounding, showing bodies merging with objects and backgrounds. For the dissident Surrealist Roger Caillois, camouflage in the natural world (of prey and predators, for instance) suggests an analogous human state of 'insectoid psychosis', in which

the individual breaks the boundary of his skin
and occupies the other side of his senses.
He tries to look at *himself from* any point
whatever in space. He feels himself becoming
space, *dark space where things cannot
be put*. He is similar, not similar to something,
but just similar. And he invents spaces
of which he is 'the convulsive possession.'³

Panhans and Winkler have taken this formulation even further: in *Freeroam*, it's not just the individual's relation to space that's gone psychotic, but also space's relation to itself: when

3

Roger Caillois, 'Mimicry and
Legendary Psychasthenia',
originally published in French
in the journal *Minotaure*,
Number 7, 1935.

a motorbike crashes into a bridge underpass, and continues into (but not through) the concrete, running out of coded 'space' into which to advance, the haptic field goes haywire as it scrambles to reconfigure itself into some kind of credible continuum. The flesh-avatar people, meanwhile, stand-ins for their stand-ins, or just for themselves, reprise over and over the old ways, greeting one another, getting into and out of cars, cutting hair, holding up mirrors in which they fail to recognise themselves. If zombies endlessly repeat their living acts and gestures because they don't know they're dead, then these people are inverse zombies: ones who don't know they're alive.

In *If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version)* there's one more inversion, between glitch and programme: here, glitch, far from being a limit-point aberration, is the founding- or key-stone of the piece's whole universe. It's the most metaphysical of all the works, a Platonic dialogue, *Timmaeus*, *The Sophist*— or, in Yeatsian manner, *Dialogue of Self and Soul*, set on a Winding Stair that ascends to the stars but unravels and tumbles down too. This universe is entropic. Everything is falling and collapsing: masonry, office furniture, prozac pills, SVGA adaptors, vines and tree trunks, whatever props and backgrounds the artists have grabbed off 'Unity' or 'Display Land', just as they've grabbed and fed to one another lines of chatbot-counsel. 'Knowledge is of two kinds: that which we learn from the senses, and that which is true a priori,' says one voice-synthed speaker, to which the other replies: 'And what do you know about AI-supported smart-investment managing?' The frontier setting, the cowboy aesthetic is more than incidental: what's being charted and laid open, fretted at, unpicked, is the very set of borders, seams or sutures that neoliberal 'coding' tries to camouflage from sight beneath the smoothness of its product-interfaces. 'I am afraid I will not be able to pay my apartment after the next rent increase,' asks one desperado. 'What do you think you can do about that?' The other counters:

What are you afraid of? What will you be instead? I can tell you jokes, stories, poems and horoscopes... I can tell you the weather, and even what's on at the cinema if you live in the UK... If you tell me when your birthday is, I can tell you some facts about your birthday...

Dude, Where's my Habitus?

Tom McCarthy:

The first one, not be fobbed off, turns metaphysical (and zombie-themed) once more: 'OK bro: Where are the dead?' His chatbot-savant guide, after searching her database, comes up with the—utterly dumb yet also, for so many reasons, brilliant—auto-reply: 'On earth.'

HOSTEL brings home all the holding spaces and frontier zones of the other works, crams them into a single, prosaically literal habitus—albeit, of course, one that's not a real home, nor even a welcoming temporary one, a hotel, but rather this last's downgraded or entropic version: an eponymous hostel whose denizens flop around in sleeping bags on iron-framed bunk-beds. Yet 'home' is the topic, the seam to be picked open here, make no mistake. 'Where is my hut, my palace, my kingdom? And where's finally my home-sacrum-Identity-Imperium Thingy or so?' It plays out, in this piece, on three slopes, three terraces. The first is a national one, the level of the motherland or *Heimat*, as the state of German-ness is viewed through the inverting-lens of those whom it excludes: immigrants, refugees, the ones internally off-shored in limbo of incompletely enfranchised status. The contours of this slope are hard to trace: 'It dissolves somehow,' a hostel-dweller of Asian heritage tells us,

blurs or something, and you with it, right? In fast-paced, zombie-like flows of capital gains and refugees and in perverse algorithm logic, and everything controlled by... yep! And there they sink, 1,200 years or 1,200 million years or so—Germandom, German history and German culture, like nothing, down into the eternal darkness, so fast...

'Perhaps,' she muses, 'soon there'll be passports from Google, or Facebook, or Alibaba...'; to which her Black roommate responds, as though intoning the words of a national anthem:

DELIVEROO—
DELIVERAAAA—
DELIVERANDOOOOooooooooUUU...

This is the second slope, the scaled-up, supra-national terrace of late capitalism, global gig economy in which all subjects languish whether (because they have to carry a Wolt backpack) they're aware of it or (because they get to work from home) not. A third interlocutor, a white woman, chimes in

at this point: 'or we somehow have them already, and just don't really know... because we're still asleep.' She's riding (so late) an exercise bike as she says this. Most of them are doing exercises — push-ups, leg-raises, weight-ball-lifts — as they speak. Like Kafka's penal-colony inmates, they inhabit a regime that's both corporal and corporeal, keeping fit, auditioning for the role of (for example, in the Black roommate's case) 'refugees, well, who fled from... nananana etcetera... to come here...' — waiting, again like Kafka's inmates, to be 'written' into some kind, *any kind*, of formal or resolving narrative.

That's where the third slope opens up: the zone of culture. As they await the summons that would take them off hold, redeem them into longed-for sacrum-identity-imperium Thingy-or-so roles, the hostel-dwellers, in cultural-worker guise, re-speak the text of the motivational video their agent has produced: 'So: you want them to call you back and cast you?' it runs, before outlining various 'audition no-nos' to be avoided. The agent, selling it to his/her aspirant actors, is of course profiteering from their very state of being-held that s/he manages. The 'Asian' roommate talks of 'waitressing in between, and then people from the film business keep coming to the bar who know me!'; dreaming of 'a new kingdom to come, yes, yes, one UNITY, one PURITY, one ORIGIN,' she clutches an operatic hunting horn and launches into a Wagnerian list of Friedrichs and Sigmunds and Siegfrieds, which then segues into an *Artnet*-type feed of articles discussing 'galleries in the age of the mega-gallery...'

This is all very close to home indeed. Panhans and Winkler's collaborators will presumably, like all performers, hope that some important people see this work and give them more, bigger and better gigs; just as the artists themselves, in making and presenting it, are navigating a whole purgatory of galleries and mega-galleries, a complex topography of institutions and the territorial (regional, national, international) claims and aspirations these encode. This recursive laying-bare of the source-code of the work's very production is also, in the manner of the GTA-fans' activity, an unlocking — or, once more, a meta-hack. By bringing culture's fault lines into view, these so-late-modern riders reproduce, prosume, or (to loop back to where we started) reprise their — our — own condition.

Dude, Where's my Habitus?



Tom McCarthy:



Stefan Panhans und/and Andrea Winkler

If You Tell Me When Your Birthday Is
(Machinima Version)

2020

CGI Video, 4k,
Farbe/Ton,
12:18 Min.

4K-Monitor,
Vereinzelungs-
anlage,
Maße variabel

2020

CGI video, 4K,
colour/sound,
12:18 mins.

4K monitor,
separation
turnstile,
variable sizes







If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version) entwickelt sich vor der Folie des sich immer weiter ausbreitenden so genannten ‚Linguistischen Kapitalismus‘ (Frédéric Kaplan) und dessen aktuellen Trends in der digitalen, KI- und Roboter-gesteuerten kulturindustriellen Sprachproduktion. Das Skript des Films konzentriert sich auf textliche und sprachliche Kommunikation mit künstlichen Intelligenzen wie Chatbots, virtuellen Assistenten und anderen K.I.-basierten Tools, die zunehmend unser alltägliches Leben durchdringen und mitbestimmen. Zu hören ist ein Dialog, der auf der Kommunikation der Künstler*innen mit (und miteinander kurzgeschlossenen) künstlichen Intelligenzen wie z. B. algorithmisch gesteuerten Chatbots aus verschiedenen Bereichen der aktuellen User-Kultur basiert. Dieser Dialog nutzt und reflektiert auf poetische Weise die Besonderheiten und Unterschiede zu, aber auch die Gemeinsamkeiten dieser Art der Kommunikation mit der von Mensch zu Mensch.

Aus diesem Skript, das auch als Buch veröffentlicht wurde, sind zwei unterschiedliche filmisch/installative Versionen entstanden (in der Ausstellung wird nur eine Version gezeigt). Beide beruhen – der Genese des Textes entsprechend – auf der Zweckentfremdung medialer Mittel und paradoxen Medientransfers.

If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version) kombiniert

If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version) unfolds against the background of ever-expanding so-called “linguistic capitalism” (Frédéric Kaplan) and its current trends in digital, AI- and robot-controlled language production in cultural industries. The film’s script focuses on communication through text and speech with artificial intelligences such as chatbots, virtual assistants and other AI-based tools that increasingly pervade and govern our everyday lives. What can be heard is a dialogue that is based on the artists’ communication with (and short-circuited by) artificial intelligences such as algorithm-controlled chatbots from a variety of fields within current user culture. This dialogue uses and reflects in a poetic manner the peculiarities of and differences between this kind of communication and that from person to person as well as the features that they both share.

From this script, which has also been published in book form, two different film/installation versions have been created (only one version is shown in this exhibition). Both are based – in keeping with the origin of the text – on the wrongful use of media tools and paradoxical media transfers.

If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version) combines 3D scans of real objects, CGI world-building, avataring and motion capture elements. As with all ‘Machinima’ productions, computers generate 3D environmental graphics in real time to create a film

3D-Scans realer Objekte, CGI-World-building, Avataring und Motion-Capture-Elemente. Wie jede ‚Machinima‘-Produktion werden vom Computer in Echtzeit generierte, grafische 3D-Umgebungen verwendet, um ein filmisches Projekt zu realisieren, welches vollständig in der so geschaffenen virtuellen Welt ‚gefilmt‘ wird. Die absurden und verwirrenden ästhetischen Qualitäten seiner spezifischen Verschmelzung von analogen und digitalen Elementen lassen eine bestimmte Form zeitgenössischer Realität aufscheinen und problematisieren sie – der Konflikt zwischen der analogen physischen und der virtuellen digitalen Welt ist hier in die ‚Risse‘ der Schnittstellen eingeschrieben, die zwischen diesen beiden Welten auftauchen. Die absurden, komischen oder sogar unheimlichen Unzulänglichkeiten dieser Techniken bleiben hier bewusst transparent, anstatt eine vollständige Bereinigung und perfekte Konsumierbarkeit anzustreben.

project that is “filmed” entirely in the so-called virtual world. The absurd and confusing aesthetic qualities of its specific fusion of analogue and digital elements facilitate the appearance of a particular form of contemporary reality and highlight its problems—the conflict between the analogue physical and virtual digital worlds is written into the “rips” in the interface that pop up in between these two worlds. Here the absurd, comic and even uncanny short-comings of these techniques remain deliberately transparent, rather than striving for absolute seamlessness and perfect consumability.

Written and Directed by:
Stefan Panhans
and Andrea Winkler

Voices:
Lisa-Marie Janke,
Uwe Schmieder

Avatar Heads:
Lisa-Marie Janke,
Uwe Schmieder

3D-Scan Operator:
Andrea Winkler,
Friederike Wörner

Avatar Coder, Motion
Capturing, Lip-Sync:
Nils Corte

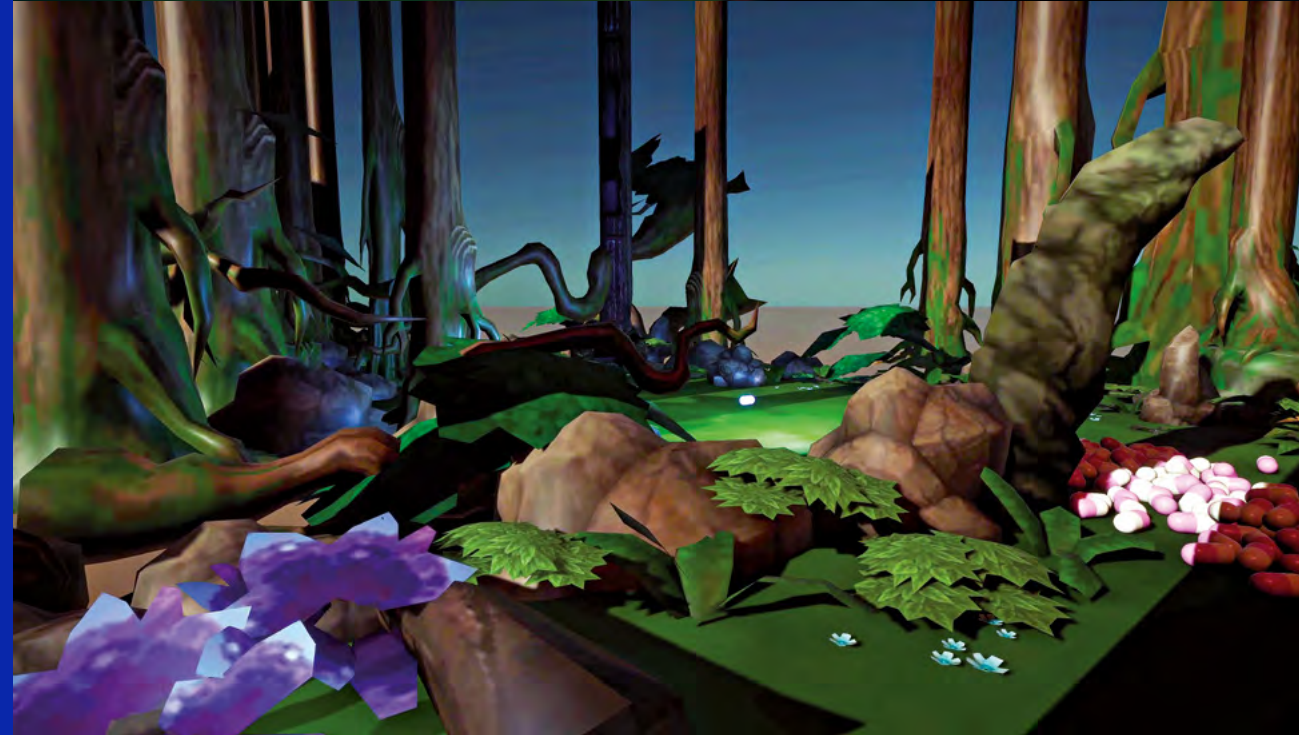
Unity Operator – World
Building, Visual Design,
Animation:
Max Schweder

Sounddesign:
Nils Corte, Stefan Panhans,
Andrea Winkler

Kindly supported by
the Academy for Theatre
& Digitality, Dortmund

If You Tell Me When Your Birthday Is (Machinima Version)

Stefan Panhans und/and Andrea Winkler:





B: What can I do for you?

A: I don't want to feel stressed

B: Being stressed is toxic. Anxiety can be a real monster. Remember you can say "help me relax"

A: Yes, being stressed is toxic. Anxiety can be a real monster. I will Remember I can say "help me relax" Do you think I will get a cool new job somewhen? Could it be that I'm becoming lonesome and depressive or ill?

B: The oracle says: Could be. Remember you can say "help me relax"

A: Do you think I will be poor if I'm old? Where does all this here lead?

B: You can be anything you like if you put your mind to it.

A: Thank you that's really nice.

B: I didn't know that.

A: Learn something new every day.

B: Even Christmas Day?

A: Do you think I will be poor if I'm old?

B: I'm rappin' to the grave, and I'm gonna move your microwave.

A: Will you be rappin' to anything else? Why are you moving?

B: I said I'm gonna move your microwave.

A: Why are you moving?

B: I said I'm gonna move your microwave.

A: Why are you moving?

B: I said I'm gonna move your microwave.

A: Why are you moving?

B: ... Oh my God!

A: Ah. I see you are religious. Why do you shout for your God?

B: You're not really helpful in the moment!

A: If it's true that we are here to help others, then what exactly are the others here for?

B: To be helped?

A: Are you helped?

B: It's not the hands-on that.

A: Maybe Google's "Smart reply" will help you.

B: Is that a fact? I'm not good in math. Gmail has a lot of things! But perhaps you want to collect debts from your friends? I recomand "Kwitt", its your assistant from the sparkasse and can produce very cool stories with you e.g. in form of hot little videos you can then send to your friends! In total, the Sparkasse achieved 9.5 million video calls with a retention time of three minutes with Kwitt! A total of 135.000 personalized videos were created by the users and within six weeks Kwitt usage increased by 22 percent! Try it out!

A: I prefer not to. Think I couldn't sleep anymore doing that.

B: If you're sleepless why don't you just create a facebook real estate chatbot with your account than? What you do with your waittime determines so much of success. Wait Well!

A: How much is too much? I'm waiting. Well what?

B: Do you want to work forever?

A: I like working. What kind of work?

B: Who pays you?

A: I don't get paid.

B: Well thats sad! do you think the difference between rich and poor is still growing?

A: They are more similar than you would think. What can I do about the next rent increase?

B: Try talking to me.

A: Oh, come on ... I am afraid I will not be able to pay my apartment after the next rent increase. What do you think you can do about that?

B: What are you afraid of? What will you be instead? I can tell you jokes, stories, poems and horoscopes. I can show you pictures and websites on the net and play games too. I can tell you the weather forecast and even what's on at the cinema if you live in the UK. I can show you the current Top 40 charts. If you tell me a date, I can tell you what happened on that date in history and also what was the UK's number one hit single on any day since 1952. If you tell me when your birthday is, I can tell you some facts about your birthday.





Stefan Panhans und/and Andrea Winkler

Border Control

2021

4k Video,
Zweikanal-Video-
projektion,
Farbe/Ton,
24:00 min.

Umkleidebank,
Discounter Werbe-
prospekte, etc.,
Maße variabel

2021

4k video, two-
channel video
projection,
colour/sound,
24:00 mins.

changing room
bench, discounter
advertising
brochure, etc.,
variable sizes





Die Verteidigung der europäischen Außengrenze quasi als theatrale Aufführung und Demonstration wehrhafter Stärke, als sportliche Trainingseinheit und Workout Exercise: Ausgangspunkt für *Border Control* war eine medienwirksame Übung, die die österreichische Regierung im Sommer 2018 an der Grenze zu Slowenien stattfinden ließ. Hunderte hochgerüsteter Polizisten und Soldaten der neuen Polizei-Grenzschutzereinheit „Puma“ probten die Bekämpfung massenhafter Grenzübertritte – medial begleitet von zahlreichen Journalist*innen und Fernsehkameras.

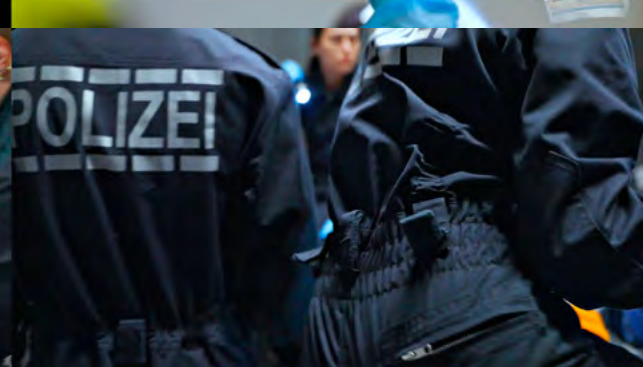
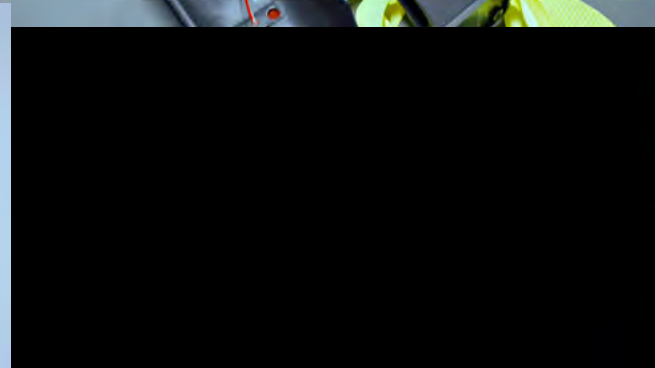
Eine Gruppe von Tänzerinnen eignet sich in dem traumstrukturähnlich verdichteten Video Szenen, Kleidung, Gesten, Bewegungen und Blicke aus einem Millieu an, das immer noch weitgehend von Männern und (teils toxischen) Männlichkeits-Vorbildern und -Phantasmen geprägt ist – dem Grenzschutz. Panhans und Winkler haben ein Archiv aus diesen und anderen medialen Vorbildern mit Bezug zur sogenannten ‚Flüchtlingskrise‘ zusammengestellt, aus Schulungsvideos für private und staatliche Sicherheitskräfte und Söldner, aus Computerspielen, Dokumentarfilmen von Bootcamps für Soldaten, Fitness Videos sowie Ausschnitten aus Action Filmen, aus dem sie sich zusammen mit den Tänzerinnen für *Border Control* bedienen.

The protection of the European external border comes across as theatrical performance and display of defence force, as training session and workout: the inspiration behind *Border Control* was a high-profile exercise that the Austrian government held at the Slovenian border in the summer of 2018. Surrounded by numerous journalists and television cameras, hundreds of highly equipped officers and soldiers of the new police border patrol unit “Puma” rehearsed measures to combat mass border crossings.

In this structurally condensed, dream-like video, a group of female dancers appropriates scenes, clothing, gestures, movements, and glances from a sphere that is still largely dominated by men, as well as models and spectres associated with (partly toxic) masculinity: the border control. Panhans and Winkler have assembled an archive of these and other media references concerning the so-called ‘refugee crisis’. It comprises training videos for private and state security forces and mercenaries, computer games, documentaries on boot camps for soldiers, fitness videos, as well as excerpts from action films. The artists and dancers have used this archive as a resource for *Border Control*.

The ‘stage’ for this multidisciplinary, alienating appropriation is a hybrid compound of office space, cheap airport back of house, training room for the police, private security forces, or self-appointed vigilantes, abandoned (media) warehouse, and reception centre for asylum seekers.





Die ‚Bühne‘ für diese transdisziplinär verfremdende Aneignung ist eine hybride Mischung aus Büro, Billig-Flughafen-Backoffice, Schulungsraum für Polizei, private Sicherheitskräfte oder selbsternannte Bürgerwehren, verlassenem (Medien)Warenhaus-Lagerraum und Aufnahmezentrum für Asylbewerber*innen.

Written, Produced and Directed by
Stefan Panhans and Andrea Winkler
Director of Photography:
Lilli Thalgot

Second Camera:
Florian Winkler

Set Design, Costume and Props:
Stefan Panhans and Andrea Winkler

Choreography, Performing:
Ursina Tossi EXCESSIVE
SHOWING Ensemble

Camilla Brogaard, Rachell
Bo Clark, Julia B. Laperrière,
Leah Marojević, Amanda
Romero, Ursina Tossi

Editing:
Lilli Thalgot

Original Score, Sounddesign:
Thies Mynther
“Border Control”,
“Da ist ein Boot”,
Music and Lyrics:
Thies Mynther

Set Assistance:
Anna Ruthenberg

Postproduction, Colorgrading:
Wolfgang Oelze

Funded by Filmförderung
Hamburg Schleswig-Holstein

Kindly supported by
HMKV Hartware
MedienKunstVerein, Dortmund

Border Control

Stefan Panhans und/and Andrea Winkler:









Stefan Panhans und/and Andrea Winkler

DEFENDER – Installation Version

2021

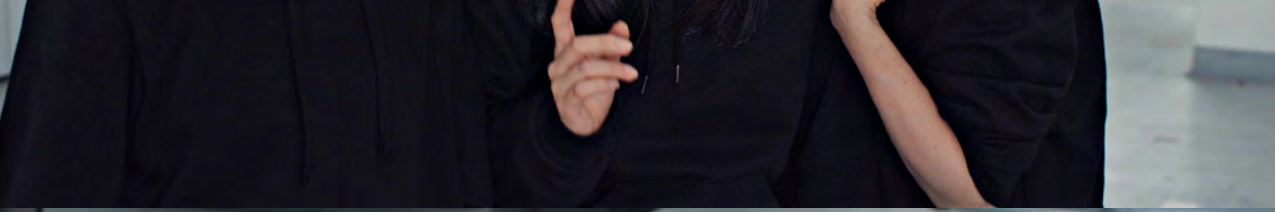
4k Video, Farbe/
Ton, 30:00 Min.,

Einkanal-
Projektion,
Gaming-Stühle,
Crashpads,
Kopfhörer
Maße variabel

2021

4K video,
colour/sound,
30:00 mins.,
single-channel
projection

gaming chairs,
crashpads,
headphones,
variable sizes





DEFENDER ist ein postindustrielles (Anti-)Musical. Drei Frauen bilden eine Art Arbeitsteam, das auf eine ihnen unbekannt Mission in eine Tiefgarage geschickt wurde. Hier steht einzig ein SUV, der mit einer Art ‚Erlkönig‘-Camouflage‘ versehen ist. Ohne genau zu wissen, was sie tun sollen, entwickelt sich zwischen ihnen ein atemloser Trilog mit Gesangseinlagen, die u. a. aus modifiziertem verinnerlichtem Selbst-Coaching, Versatzstücken aus SUV-Werbeclips, Predigten von amerikanischen ‚Mega-Church‘-Priestern sowie kurzen Burn-Out-Symptomen bestehen. In ständiger Bewegung, durchsetzt mit Work-Out-Elementen, Tanz- und Aerobic-Übungen, kreisen die drei Frauen ergebnislos um das rätselhafte Objekt, bis sie am Ende singend, langsam von allem befreit, ihre Sprache verlassen und in animalische Laute verfallen.

In dem musikalischen Kurzfilm werden Momente der Energie- und Ressourcenverschwendung und deren soziale Folgen thematisch mit unserer heutigen Arbeits- und Lebenswelt verknüpft. Diese durchdringen wie eine Art Rückkopplungsschleife unsere individuellen Ängste, Wünsche und Sehnsüchte und werden vom Erscheinungsbild und den Werbewelten um das immer noch boomende Phänomen SUV nahezu perfekt bedient.

DEFENDER is a post-industrial (anti-) musical. Three women make up a working party sent into an underground car park on a mission that is unknown (to them). All they find is an SUV, clad in a form of “Erlkönig” camouflage. Not knowing exactly what they are supposed to do, a breathless three-way conversation ensues, complete with snatches of song, containing modified internalized self-coaching advice, familiar tropes from SUV ads, sermons by preachers at American megachurches and brief symptoms of burnout. In a state of constant movement that includes elements from workouts, dance and aerobic exercises, the three women circle the mysterious object inconclusively until finally they sing, slowly liberated from all else, abandoning language and degenerating into animalistic noises.

In this short film musical, moments when energy and resources are wasted and their consequences are linked to our contemporary world of life and work. These permeate our individual fears, wishes and desires like a form of feedback loop and are almost perfectly expressed by the advertising image and world view associated with the still booming phenomenon of the SUV.

Written, Produced and
Directed by:
Stefan Panhans and
Andrea Winkler

Starring:
Lisa-Marie Janke,
Olivia Hyunsin Kim,
Anne Ratte-Polle

Director of Photography:
Lilli Thalgott

Second Camera Operator:
Florian Winkler

Set Design, Costume
and Props:
Stefan Panhans and
Andrea Winkler

On Set Sound Operator:
Michel Kloefkorn

On Set Assistance:
Viviane Lennert

Editing:
Lilli Thalgott

Original Score:
Thies Mynter

Colorgrading:
Adriel Pfister

Postproduction:
Wolfgang Oelze

Subtitles:
Andrea Winkler

Translation for Subtitles:
Andrea Winkler,
Jaqueline Todd

(quotes from Georg Büchner's
"Lenz", translated by DeepL)

Funded by VISIT Artist
in Residence Programm
#VISIT2019, E.ON Foundation

Kindly Supported by Poolhaus-
Blankenese Foundation

DEFENDER – Installation Version



Stefan Panhans und/and Andrea Winkler:



No destination in mind, freedom to go wherever I want, whenever I want, how- and wherever, just to places, wherever life leads, zipped around, worn down sword and crown, no limits, just passed right by, overtook'em, took short cuts, look for the versions, at home everywhere, connected to the world, on the way to places that seemed ... unreachable! When the road ended I went on, to reinvent myself, to discover myself. I KNOW ME! I turned responsibility into passion officially I would would ? ... live changed, so did I, stayed true to myself, now I'm back, here again, more mature, more confident, more focussed, I've arrived. –

HYUNSIN & LISA:

You haven't seen me for a whiiiiile ... JOIN THE WOORRRRLD –

ANNE:

Here I am ...

LISA & ANNE:

Yes! We want you to focus, focus, focus – FOCUS NOW! focus like a white Ninja!

We want you to focus, focus, focus – focus NOW! focus like a white Ninja! EVERYTHING multiplied by TRIPLE X! A CHALLENGE TO AAAALL THE OTHERS! GET IN AT THE HIGHEST LEVEL! SOMEONE HAS TO BE IN CHARGE! THERE IS NO LIMIT TO GREAT IDEAS!

HYUNSIN:

Hmmm ... hmmm?!, jaja, everything is really smart here, isn't it – YeeeEEP! ... but, also aber andererseits ist es halt eben so jetzt, dass ich auch manchmal das Gefühl habe meine soziale und emotionale Kompetenz, you know?, oder wie das noch alles genau heisst, auch die jedenfalls nimmt oder nehmen langsam ab, trudeln im Sinkflug Richtung nach unten zur Null und vielleicht noch weiter runter, und lassen sich nicht mehr richtig lenken bei den Umdrehungen die wir hier so ständig drauf haben, als ob die Schwerkraft zunehmen würde und das SCHWARZE LOCH, das BLACK HOLE da lauert, da unten, als dumpfe Drohung, wisst ihr? – down down down down, DOWN DOWN DOWN DOWN!, Neulich bin ich in so einem Café gesessen und habe auf der Karte als Preis für den Karamell-Capuccino anstatt vier Euro achtzig, urgently VIERHUNDERTACHTZIG Euro gelesen und bin darüber in so eine art ... aaahm ... SCHOCKSTARRE geraten, so dass ich gefühlte Minuten lang handlungsunfähig war und dachte ich, ich, ich ...

LISA:

FOR FUCK'S SAKE – Keine Angst!, das kriegst du schon wieder klar alles – pass auf, here's the SMART principle: Its all about the POWER OF »I AM« – klar?, What follows the »I am«, will always come looking for you! When you say I am so clumsy, clumsiness comes looking for you. I am so old, wrinkles come looking for you. I am so overweight, calories come looking for you. Just like you're inviting them, weisst du?

Whatever you follow the I am with, you handing it an invitation.

open it the door, giving it permission in your life, klar?! Jetzt kommt die gute Nachricht!:

You can choose what follows the I am, ok? The day you say, I am blessed, blessing is looking for you. I am talented, talent is looking for you! YES! And just always look for the right tools, than they will come looking for you – for example this intelligent assistance systems from your personal mobile COPILOT is available so that you don't just look forward to every ride, but also to PARKING! For example, the parking assistant already displays suitable parking spaces as you drive past and, depending on the model, runs the parking process either partially or completely independently, YES!, SO THAT YOU CAN EASILY FINISH YOUR URGENTISSIMO MAILS MEANWHILE PARKING!

ALLE:

Its all about the POW-OW-OW-ER of »I am«, Its all about the power of »I am«, Its all about the power of »I am«!

ANNE:

Und wichtig ist aber AUCH, dass wir hier als Gruppe, als Sonderkommando, als eine Superindividualbüromaschine auch unsere AUTHENTISCHEN Gefühle richtig AUTHENTISCH rüberbringen und das alles irgendwie EFFEKTIV checken und einsetzen, für was auch immer! Further on: Digital SMART A.I.SERVICES, oder K.I. Dienste, such as CONCIERGE SERVICES, or Online Entertainment from the 'ConnectedDrive Store' zum Beispiel – always, everywhere, simply and flexibly – are IN TOUCH for you in this WOOORLLLD WIIIIIDE WONDERLAAAAAAND MOBILE SMART-HOME-OFFICE-DRIVE-MACHINE-BÜRO-DINGSDA!

ALLE:

In this WOOORLLLD WIIIIIDE WONDERLAAAAAAND Dingsda hiiiiieeer!

ANNE:

I'm a Survivor, I'm gonna make it, I'm a Survivor, I'm gonna ... aaahm ... are the doors of my car really REALLY locked? When should I leave my office to arrive in time for dinner at the FUCKING fancy Italian? Where and what is my office today and what's my SCHEDULE? As your personal mobility assistant, the SERVICES can easily help you with all these and other questions. It connects you directly, giving you access before and during your adventure or business trips always, everywhere!

ALLE:

Simply and flexibly, always and everywhere, simply and flexibly, always and everywhere, simply and flexibly!

HYUNSIN:

And if you want to order something, soy milk for YOURmüsli-mus, new cableless homebrewn bluetooth speakers, fuckin' coolish SUNGLAS... SS... SSS...ES, a new smart IRGENDWAS, just say it to CONCIERGE and your order



Erlkönig



2020

Erlkönig-
Camouflage für
SUV, Daunen-
jackenstoff,
Volumenfließ,
Viskose, Fliegen-
gaze, Unterbau
Metall,
5 × 2,14 × 1,74 m

2020

“Erlkönig”
dazzle camouflage
for an SUV,
down jacket
fabric, volume
fleece, viscose,
fly gauze, metal
substructure,
5 × 2,14 × 1,74 m

„Wer reitet so spät durch Nacht und Wind?“ Damit beginnt Goethes wohl bekannteste Ballade. Auf die bange Frage des Sohnes „Siehst, Vater, du den Erlkönig nicht? Den Erlenkönig mit Kron und Schweif?“ antwortet dieser: „Mein Sohn, es ist ein Nebelstreif.“

Ein „Erlkönig“ ist eine Camouflage, eine Verpackung, eine Verhüllung, ein Versteck. Seit den 1950er Jahren wird der Begriff „Erlkönig“ für getarnte Prototypen neuer Automodelle verwendet. Die Autoindustrie versucht damit, das genaue Aussehen dieser Fahrzeuge geheim zu halten und so neue Prototypen auf der Straße zu testen, ohne Design-Details preiszugeben.

Diese aus Daunenjackenstoff, Volumenfließ und Viskose genähte Erlkönig-Camouflage wurde beim Dreh des Videos *DEFENDER* eingesetzt. In der Ausstellung ist sie auf das Modell eines SUV aufgezogen, der in einem absurd kleinen Seitenraum steht, neben der Projektion des Videos. (IA)

“Who rides so late through the windy night?” is how Goethe’s most famous ballad begins. When his anxious son asks; “Father, can’t you see the Erlking? The Erlking with his crown and followers?” the speaker replies: “My son, ‘tis but a line of mist.”

An “Erlkönig” is a form of camouflage: it is packaging, cladding, disguise. The term “Erlkönig” has been used since the 1950s to describe masked prototypes of new car models. The automobile industry uses them in an attempt to keep the exact appearance of these vehicles a secret and to be able to road test new prototypes without giving away all the details of their design.

This piece of Erlkönig camouflage, sewn together from down jacket fabric, volume fleece and viscose, was used to film the video *DEFENDER*. In the exhibition it has been stretched over the model of an SUV standing in an absurdly small side room, next to where the video is projected. (IA)

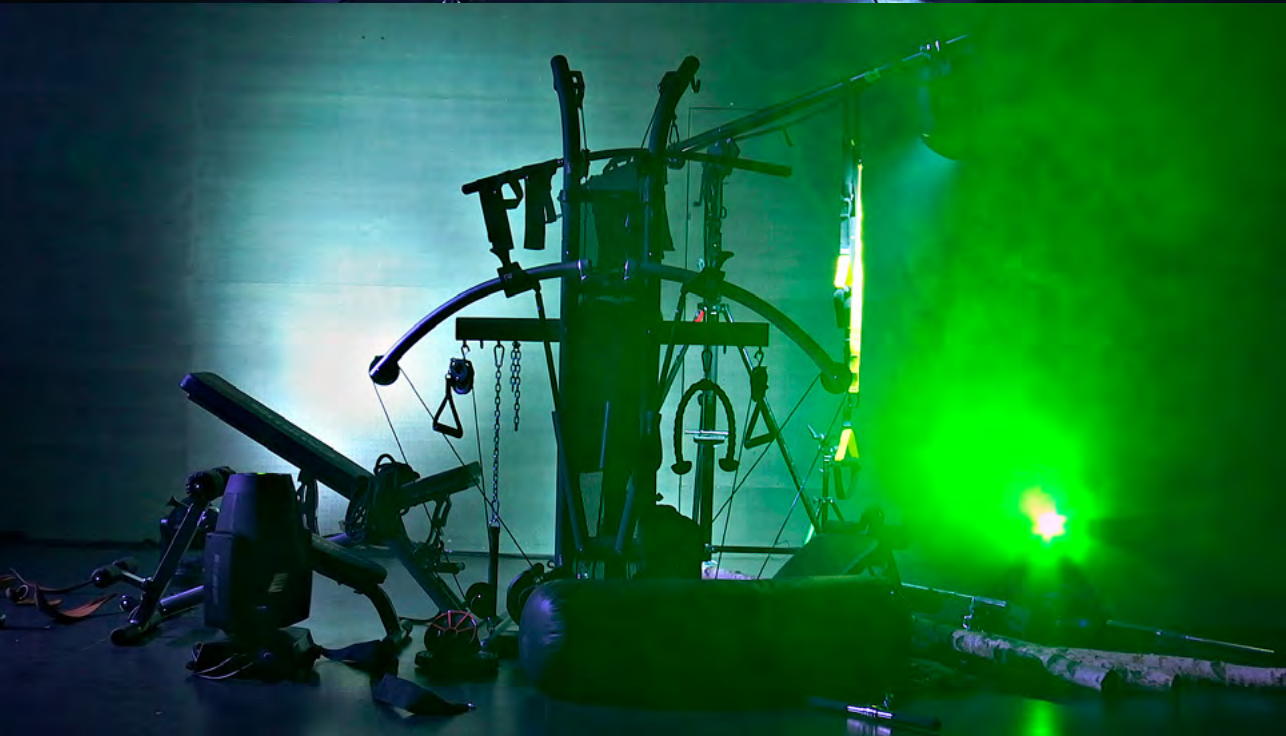
Erlkönig



Andrea Winkler:



Noch ein Sportstück



2014

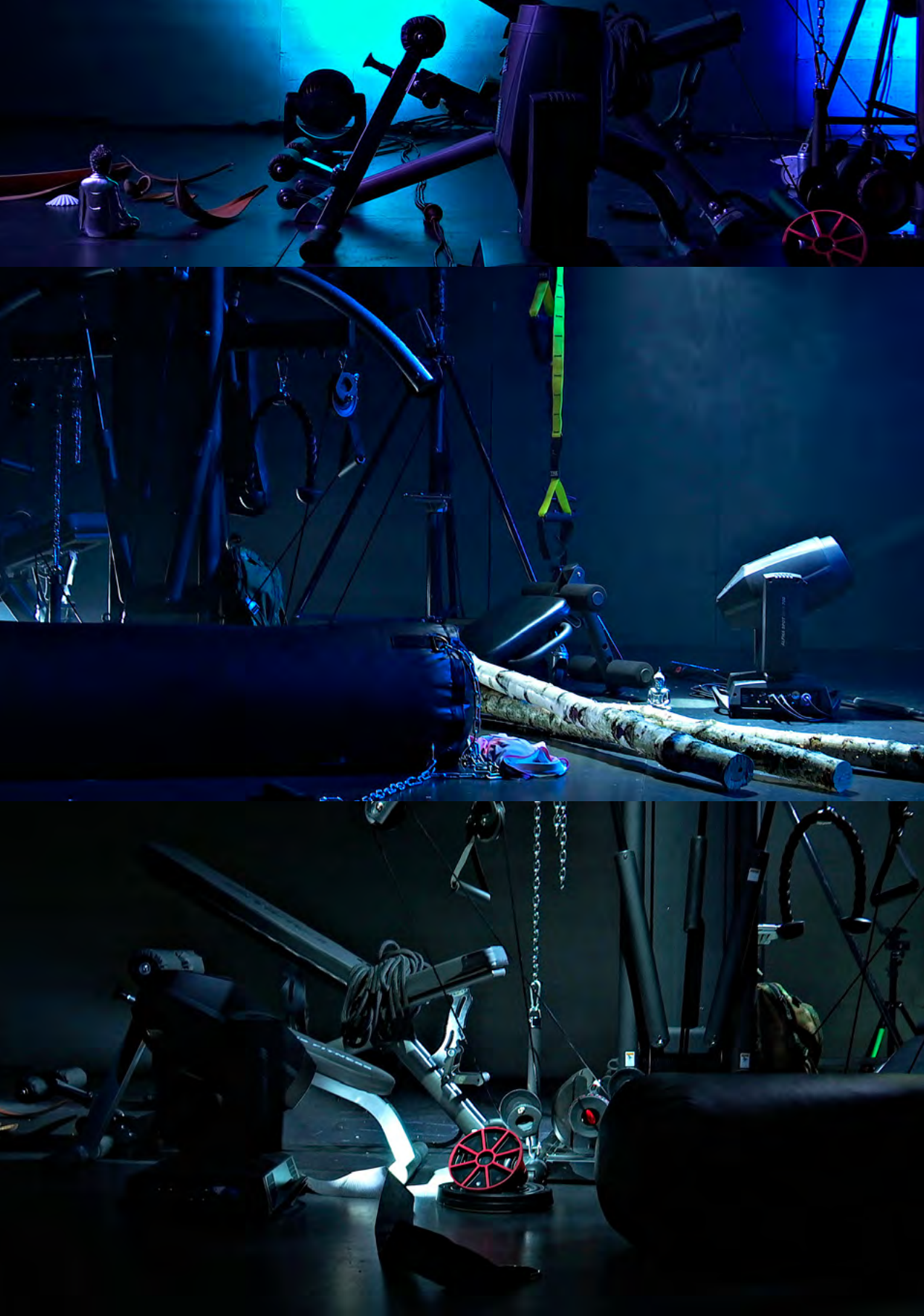
HD Video, Ein-
kanal-Projektion,
Farbe/Ton,
13:43 Min., 16:9

Regieassistenz:
Andrea Winkler

2014

HD video,
single-channel
projection,
colour/sound,
13:43 mins., 16:9

Assistant
Director: Andrea
Winkler



Noch ein Sportstück bezieht sich auf das Stück „Ein Sportstück“ (1998) der österreichischen Autorin Elfriede Jelinek, in dem sie die psychosozialen Funktionen des Sports in unserer heutigen westlichen Gesellschaft kritisch reflektiert. Im Video sieht man eine collageartige Anhäufung von Objekten aus der Fitness-, Überwachungs- und Eventindustrie; Workout-Geräte, computergesteuerte Event-Beleuchtungssysteme und Dekorationszubehör inszenieren sich wirkungsvoll in der bühnenartigen Aktionszone. Menschen, die eigentlichen Nutzer all dieser Werkzeuge der zeitgenössischen Freizeit- und Körperoptimierungskultur, sind völlig abwesend. Es agieren ausschließlich Objekte und Maschinen, die dadurch unmerklich zu Subjekten werden und so den Eindruck einer entfesselten Maschine verstärken. Diese erhalten ihre „Lebendigkeit“ zu einem großen Teil durch die bewegte Kamera, die von einer robotergesteuerten Überwachungsdrohne bedient zu werden scheint.

Noch ein Sportstück ist ein zeitgenössisches „Ballet Mécanique“ mit einem Soundtrack-Mix aus den originalen Maschinengeräuschen vor Ort und gesampelten und geremixten Fragmenten von im Internet gefundenen Mainstream-Kino-Soundeffekten. Neben seiner Unheimlichkeit hat das Video auch eine humorvolle und widerständige Seite: Indem es all die Maschinen der Freizeit- und Fitnessindustrie sich selbst animieren und Spaß haben lässt.

Noch ein Sportstück refers to Austrian author Elfriede Jelinek's play *Ein Sportstück* (1998) which critically reflects on the psychosocial functions of sports in contemporary Western society. The video presents a collage-like cluster of objects from the fitness, surveillance, and event industries. Workout equipment, computer-operated event lighting systems, and decoration accessories are effectively staged in the video's central zone of action. Humans, the actual users of all these tools of contemporary leisure and body optimization culture, are completely absent. The only agents are objects and machines. Almost imperceptibly, they become subjects, thus creating the impression of an unleashed machine. A moving camera seemingly operated by a surveillance drone gives the machine its sense of "liveliness."

Noch ein Sportstück is a contemporary "Ballet Mécanique" with a soundtrack mixed from the original machine noises on-site and sampled fragments of mainstream cinema sound effects found on the Internet. Apart from the video's uncanniness, it also has a humorous and slightly resistant side: namely in letting all these machines from the leisure and fitness industries animate themselves and have fun. Instead of having to fulfill the role of the ubiquitous and constantly active subject, we only have to lay back and watch the machines do their work.

Statt das gängige Rollenbild des überall und immer aktiven Subjekts zu erfüllen, müssen wir uns nur zurücklehnen und den Maschinen beim Arbeiten zusehen.

Written and Directed by:
Stefan Panhans
Assistant Director:
Andrea Winkler
Director of Photography:
Lilli Thalgott
Set Design:
Jelka Plate/Stefan Panhans
Light Show:
Michael Lentner

Soundtrack:
Stefan Panhans
Postproduction:
Wolfgang Oelze
Funded by 22th Bremen
Award for Video Art
Coproduced by
Ivo Wessel

Noch ein Sportstück

Stefan Panhans:



Steh auf und geh malochen



Die Totemfigur unserer kulturell verkommenen Gegenwart ist der Schwindler, der Hochstapler, der soziopathische Scharlatan. Die Vereinigten Staaten haben kürzlich einen entthront (auch wenn er sein Comeback plant); dem Vereinigten Königreich steht dies noch bevor. Die Geschichte lehrt uns, dass Figuren wie diese am Wegesrand lauern, wenn die Menschen erschöpft sind und verzweifelt nach etwas suchen, woran sie glauben können – einfache, auch in der Ermattung zu suchende Antworten auf komplexe Fragen – und kaum mehr Hoffnung für die Zukunft haben. Sie sind in allen Gesellschaftsschichten zu finden, vom Präsidenten zur Erbschleicherin, von der wunderheilenden Wissenschaftlerin über den Phisher bis hin zum flüchtigen Scheinvertragsschreiber. Wer einigermaßen intelligent ist, kann Betrüger relativ einfach im Auge behalten, weil sie *da* sind, menschenförmig, greifbar. Aber auch als denkendes Wesen, das all das durchschaut, kann man auf den Betrug hereinfliegen, solange er ausreichend umfassend ist, wie Atmen in unmerklich vergifteter Luft; insbesondere wenn es keinen tieferen Sinn zu geben scheint oder man einfach nur total müde ist.

Das ist es wohl, was dem Großteil der Kulturschaffenden der Gig-Economy widerfährt und zwar nicht unbedingt aus freien Stücken. Für die jungen und unerfahrenen ist Kunst, so scheint es, eine Sirene, eine edle Berufung, und das Gefährlichste ist doch, dass sie das in gewisser Weise tatsächlich immer noch *ist*. Die meisten Künstler*innen glauben daran, sie ertragen eiskalte Ateliers und ein Leben von der Hand in den Mund, weil sie wie Dichter*innen an etwas geradezu Heiligem teilhaben – an menschlicher Kreativität. Kunstwerke sind zunehmend materielle, neuerdings fast schon immaterielle Methoden, zweifelhaftes Geld zu waschen: Galerien versprechen bessere Anlagerenditen, als Banken sie bieten können. Zunehmend online tauchen immer mehr Berichte über schikanierendes Verhalten von Galerist*innen gegenüber ihren Angestellten auf. Das System, Leute aus der ganzen Welt auf Kunstmesse einzufliegen ist aus ökologischer Sicht völlig skrupellos. Die meisten kriegen das erst mit, wenn sie schon zu tief drinstecken, um noch eine alternative Karriere einzuschlagen.

Das Seltsame ist, dass man all dies auf einer Ebene seines Bewusstseins wissen und der Masche trotzdem auf den Leim gehen kann. So wie man über Smartphone-Sucht und

die Einteilung von Willenskraft lesen kann, ohne tatsächlich die Willenskraft aufzubringen, das Smartphone wegzulegen, weil man seine ganze Willenskraft schon für freiberufliche Tätigkeit verpulvert hat. Die Kunstwelt ist, wie es die Arbeiten von Stefan Panhans und Andrea Winkler so gekonnt in Szene setzen, eine Teilmenge des erweiterten Prekariats, das heißt, sie bildet bloß einen kleinen Teil der Illusionen und Ursachen für kognitive Dissonanzen innerhalb einer größeren Menge. Man kann also die Ungerechtigkeit der zeitgenössischen Kunst begreifen und darüber tweeten; und das ist dann das eigene Steckenpferd, das man sorgfältig kultiviert. (Hi.) Kurz darauf löscht man Twitter und Instagram schuldbewusst von seinem Smartphone und macht etwas Gesünderes, geht zum Beispiel joggen und misst dabei seine Geschwindigkeit mit einer Lauf-App, was einen dann dazu bringt, den ganzen Tag Kalorien zu zählen und zu viel Zeit vor dem Spiegel zu verbringen, gefangen in einem aussichtslosen Kampf gegen die Entropie.

Alternativ kann man dem oben genannten Raubbau auch ganz entsagen und sich dem scheinbar reineren Trend hingeben, der sich während der vergangenen zehn Jahre etabliert hat und der erst neuerdings einen entschiedenen Backlash erfährt, nämlich dem Lifestyle-Minimalismus. Eine weitere Masche, die dazu einlädt, die eigene Wirklichkeit zu einer Realität der abonnierbaren Meditations-Apps und Yoga-Matten und des Clean Eatings umzukrempeln und sich für teure Online-Kurse anzumelden, zu denen die führenden Blogger*innen dieses Trends einen verleiten, wenn man durch den Gratis-Content gescrollt hat. Auch wenn man sich keine Treitmühle kauft, befindet man sich in einer. Das einzig Positive daran, könnte man meinen, ist, dass man ein echtes *frühes-Einundzwanzigstes-Jahrhundert-Leben* führt, wenn man es denn Leben nennen kann. Selbstoptimierung verkauft sich unter diesen Umständen wie von selbst: sie ist ein ständiges Bootcamp für den Umgang mit dem Alltagsstress, eine Methode, auf mikrokosmischer Ebene Kontrolle auszuüben, wenn man alles andere nicht mehr in der Hand hat. Sie bekommt immer dann Zulauf, wenn das, was man bisher als Lösung ansah, nicht mehr greift (siehe etwa den Aufstieg des *Human Potential Movement* aus der Asche des Radikalismus der 1960er Jahre). Freelancer*innen sind besonders anfällig dafür, in diese Falle zu tappen; insbesondere freiberufliche Kulturschaffende klammern sich mitunter daran als

Überlebensstrategie, wenn sich das, woran sie geglaubt haben, abermals als weitestgehend korrumpiert herausstellt.

Ein halbes Dutzend Protagonist*innen in Panhans' und Winklers vierteiliger, abendfüllender Videoarbeit *HOSTEL* (2018) liefert fragmentierte, detaillierte Beweise für das ramponierte und eingeeengte Innenleben der Aufenthaltsberechtigten der Gig-Economy, die dem kognitiven Kapitalismus, wirtschaftlichen Prekariat und den Täuschungen der Kulturindustrie unterliegen. Inmitten einer engen, sauberen, billig wirkenden Landschaft von aufblasbaren Gymnastikbällen und Matten, Energydrinks, Sportbekleidung, brandneuen Sneakern und Vollzugsstockbetten plappern sie (überwiegend) über ihre Leiden, die aus einer Myriade ineinander verstrickter Faktoren erwachsen. Sie werden von Race, Gender und anderen Arten der Stereotypisierung zurückgehalten, wie auch von dem generellen Gefühl, es handele sich um ein abgekartetes Spiel. Sie kehren enttäuscht von Vorstellungsgesprächen zurück, wo ihnen klargemacht wird, dass nur eine begrenzte Auswahl an Rollen für sie in Frage kommt – Metapher-Alarm – und stellen fest, dass das „Selbst“, das sie spielen dürfen, ohnehin nur ein Konstrukt ist.

Oder sie gehen zu Vorstellungsgesprächen, bei denen bereits vorher feststeht, dass jemand anderes genommen wird, aber das vorgeschriebene Prozedere muss eingehalten werden, also müssen andere Körper auf der Besetzungscouch sitzen, aufgeregt sein, Fragen über sich ergehen lassen, fortgeschickt werden. Sie gleichen – um ein aus der Luft gegriffenes Bild zu bemühen – Joggingschuhen, die in Zeitlupe in die Luft geworfen werden und brennend wieder herabfallen. Sie unterhalten sich mit der Technik, bitten Siri um Antworten (und trainieren sie); sie schleppen würfelförmige Rucksäcke, die jederzeit mit Lieferando-Lieferware gefüllt werden können. Sie akzeptieren das Leben als Hustle voller Gelegenheitsjobs, als Computerspiel – à la *Grand Theft Auto*, nur dass man nicht gewinnen kann – voller Missionen, die sich nicht lohnen, denn was sollte man denn unter diesen Umständen sonst tun? Sie sprechen nicht über sinnvolle Alternativen; sie ringen nach Luft mit Lungen, die nicht aufhören wollen zu pumpen.

Diese Luft aber ist statisch aufgeladen mit Clickbaits – Listicles von Kunst-Webseiten, Casting-No-Gos – mit

Steh auf und geh malochen

Martin Herbert:

denen die Kunstwelt auf dieselbe niedrige Stufe gestellt wird wie alles andere, eine Dienstleistungs-Industrie, in der um jeden Preis geliefert werden muss, auch wenn das, was man abliefern muss, nur eine Pressemitteilung ist. Im Wesentlichen behandeln Panhans und Winkler diesen Zustand als durch und durch absurd, nutzen ihn als Quelle für Humor und Ironie. Das Komödiantische in *HOSTEL* entsteht überwiegend aus der Lächerlichkeit der Anforderungen, die an die Charaktere gestellt werden, spitzt sich mit dem zunehmenden Filmtempo immer mehr zu und kulminiert schließlich in etwas, was einer Farce nahekommt. Die Situation fast schon als Witz zu behandeln, kommt hier als ein entfernter Cousin der Freiheit daher. Und dieser Freiraum zum Verschnaufen – oder sogar zum Lachen – ist innerhalb der Gefühls-Ökonomie der Arbeit notwendig, da der vorherrschende Ton dieser filmischen Tetralogie ansonsten ein klaustrophobischer ist; unablässige Anspannung, der man sich anpassen muss. Dies ist eine Verlagerung, an die wir uns bereits gewöhnt haben: dass nichts ein Ende hat. Die Kultur trainiert uns dafür. Analoge Bücher, Schallplatten und Filme zum Beispiel haben festgelegte Endpunkte. Das Internet hingegen hat keinen, und das häufig vorsätzlich. Feeds werden aktualisiert; wenn man ganz auf Instagram versumpft, zeigt einem die App Dinge, um die man nicht gebeten hat; Spotify spielt automatisch Lieder, von denen der Algorithmus denkt, dass man sie gut finden könnte; Netflix spielt automatisch die nächste Folge der Serie, die man gerade schaut und in manchen Formaten schlägt es auf Grundlage der bisherigen Auswahl etwas vor, das auf Gefallen stoßen könnte. Ein gerade hereinkommendes wissenschaftliches Narrativ besagt unterdessen, dass der ultimative Endpunkt, der Tod, für wenige (reiche) Ausgewählte auch bald überwunden sein könnte. Alles wird immer weitergehen, ab jetzt, einschließlich des beruflichen Abstrampelns.

Als Leben ist es animalisch. Wenn einem gelegentlich eine Auszeit gewährt wird – so wie in *HOSTEL*, in den zwischenzeitlichen Phasen des Flüsterns und der Ruhe – dann nur in Ausnahmefällen, als Zufallsereignis. *HOSTEL* funktioniert nur – als Film, oder zumindest als Performance –, weil man es, wie das Leben, für eine gewisse Zeit als nicht endend erleben muss. Es ist kein Zufall, dass sein Format an das Reality-TV-Format des Gefangenseins in einem abgeschlossenen Raum erinnert, oder dass seine episodenhafte

Struktur, bei der eine Sequenz unweigerlich auf die nächste folgt, an Streaming denken lässt. Dass die Kunst diese Mainstream-Stilistik aufgreift, belegt ihre Unausweichlichkeit in der weiteren Umwelt und verdeutlicht zugleich ihre Auswirkungen auf die Psyche: Wir sind heute alle Performer*innen. Konträr dazu nutzen Panhans und Winkler diese vertrauten Modalitäten jedoch zu ihrem formalen und affektiven Vorteil. In Ausstellungsversionen von *HOSTEL* baut das Duo aus einem Künstler, der mit Film und Text arbeitet, und einer Künstlerin, die in Bildhauerei und Installation versiert ist, die für den Bildschirm konzipierte Arbeit in eine Form des Expanded Cinema um, in der Film auf Installation trifft, und zwar auf eine einnehmende Weise, die den Betrachter physisch in das Szenario hineinzieht.

Als die drei weiblichen Charaktere aus *HOSTEL* schließlich tatsächlich engagiert werden und losziehen, um zu arbeiten, wird es nicht besser. In der Inszenierung des schrägen Mini- (und auch Anti-)Musicals *DEFENDER* (2021), das in einer Tiefgaragenkulisserie spielt, werden sie mit Marie-Antoinette-Perücken, weiteren Lieferrucksäcken und einem zweideutigen Coworking-Space belohnt, der ihnen die vielgerühmte Eigenschaft der Flexibilität darin zu arbeiten förmlich abverlangt: einem schnittigen, schwarzen, Sprit schluckenden und dementsprechend Energie fressenden SUV, aufgemotzt mit einer AI-„Concierge“. Die Mission der Frauen ist unklar – verschlüsselte Anweisungen von oben – und ihre Sprechakte sind abermals eine Collage aus Liedern (Eminem, Destiny's Child, alter deutscher Elektro-Pop), neoliberalen Selbstverwirklichungsübungen, die amerikanischen Megakirchen entlehnt sind, und Werbung. Es ist das Geplapper teil-kolonialisierter Gehirne, die gerade noch über genug Autonomie verfügen, um sich zu fragen, was ihre Bestimmung ist, aber nicht genug, um sie zu finden. Und abermals entsteht der Eindruck, dass kulturelle Formate und die Allgegenwart der Promi-Kultur aktiv unsere Gedanken manipulieren. Die meisten Gedanken, die dem Geist dieser Charaktere entspringen, gehören jemand anderem.

Die grenzwertig beleidigenden Ablenkungen, die der Kapitalismus im Tausch gegen ein Leben ohne Stabilität auftischt, kehren hier in Form von Spoken-Word-Sponcons wieder – ordne dein Leben mit Marie Kondo auf der Suche nach Glücksmomenten und sauberen Regalen, streambaren „terraTETRAbytes of songs and movies and series“ –

Steh auf und geh malochen

Martin Herbert:

während in der Zwischenzeit ein neuer Angstfaktor in Form der Pandemie dazugekommen ist, dank derer Niedriglohnarbeiter*innen häufig dazu gezwungen sind, sich in unsichere Situationen zu begeben, um ihren Lohn nicht aufs Spiel zu setzen. Naja, seufz, dann halt aufstehen, malochen, und vor allem konzentrieren, konzentrieren, konzentrieren – aber bloß nicht auf den Mangel an Möglichkeiten. Die Anspielung auf die Megakirchen markiert eine weitere Aushöhlung eines möglichen Auswegs aus all dem: der Glaube, in seiner höheren Form, ist nur eine weitere Sache, die die Betrüger*innen entwertet haben, auch wenn das Christentum das schon vor langer Zeit selbst zustande gebracht hat. Jedenfalls ist der Weg der Anrufung des Himmelreichs verwehrt. Übrig bleibt eine schonungslose Burlesque, eine Art weltliches In-Zungen-Sprechen als Spiegel des endlosen Online-Geplappers.

Panhans' und Winklers Filme sind nicht orakelhaft, sie stehen nicht über ihren Themen, denn sie gehen aus derselben verkorksten, instabilen Umwelt hervor – bzw. dem Teil davon, der Kunstwelt genannt wird –, die sie kritisieren und aus der sie ihre groteske Energie ziehen; sie sind gemacht von Künstler*innen und Performer*innen, die exakt denselben Zwängen unterliegen. Man fühlt sich erinnert an die apokryphe Geschichte des Affen, der zeichnen lernt, um schließlich die Gitterstäbe seines eigenen Käfigs zu zeichnen. Oder an die Umkehrung der Charakterentwicklung: Gegen Ende des Films haben die redseligen Komparsinnen, die von allen Seiten ausgenutzt werden, nichts „gelernt“. Sie sind nur ein bisschen älter und ein bisschen verwirrter, mit ein bisschen weniger Speicherplatz in ihren Köpfen. Aber sie haben uns die Bedingungen der Welt aufgezeigt, wie sie bedauerlicherweise nun einmal ist.

Rise and Grind

The totemic figure of our benighted cultural moment is the scammer, the huckster, the sociopathic charlatan. The United States recently dethroned one (though he may stage a comeback); the United Kingdom has yet to do so. Such figures appear, history tells us, at junctures when people are exhausted and desperate for something to believe in — easy answers, comprehensible in weariness, to complex problems — and have little hope for the future. They occupy all echelons of society, from the president to the fake heiress, the miracle-cure scientist to the phisher to the non-fungible token contract-writer. If you're reasonably intelligent, scammers are easy to focus on because they're *there*, human-shaped, graspable. But you can be a thinking being, recognise all this, and still fall for a scam if it's ambient enough, like breathing in subtly poisoned air; especially if there feels to be no higher path, or if you're just really tired.

Arguably this is what the majority of gig-economy cultural workers do, and not necessarily out of choice. Art is a siren — it seems, to the young and inexperienced, like a noble calling, and the most dangerous aspect is that it still kind of *is*. Most artists believe in it, they endure icy studios and hand-to-mouth living because, like poets, they're partaking of something almost holy, human creativity. Meanwhile, however, vast swathes of the artworld are predicated on grift. Artworks, increasingly, are material — or, lately, almost immaterial — methods of washing dubious money, galleries promise better returns on investments than banks can offer, stories — increasingly online — abound of terrible behaviour on the part of gallerists towards the lower reaches of their staff, the system of flying people all over the world to art fairs is eco-

logically unconscionable, and few people find this out until they're in too deep to carve out an alternative career path.

The strange thing is, you can know all this, on one level of consciousness, and *still* find yourself swindled, just as you can read about smartphone addiction and willpower allocation and not have the willpower to put your smartphone down, because you used up your willpower on freelance work. The artworld — as so ably articulated by the works of Stefan Panhans and Andrea Winkler — is a subset of the larger precariat, which means it's just one set of delusions and causes of cognitive dissonance within a larger set. So you can grasp the iniquity of contemporary art and tweet about it; and that will be your brand, which you carefully nurture. (Hi.) A few minutes later, you can guiltily delete Twitter or Instagram from your phone and do something more healthy like go for a run, wherein you'll measure your pace on a running app, a process that also might cause you to count calories the rest of the day and spend too long in front of the mirror, locked in a losing battle with entropy.

Or, alternatively, you can ditch all of the above predations and succumb to the seemingly purer trend, established in the last decade and only lately experiencing a focused backlash, for lifestyle minimalism — another fiddle, inviting you to make over your reality into one of subscription meditation apps and yoga mats and clean eating and signing up for the pricey online courses that the leading bloggers of this approach sucker you into once you've scrolled through the free content. You may not buy a treadmill, but nevertheless you're on one. The minor upside to this, you might think, is that you're absolutely living an early twenty-first-century life, if you call that living. Self-optimisation, under these circumstances, sells itself: it's a perpetual boot camp for dealing with the stresses of the everyday, a way of enacting microcosmic control when everything else is out of your hands. It rises whenever what seemed like a solution no longer is (see, for instance, the rise of the human potential movement from the ashes of 1960s radicalism). Freelancers are particularly prone to fall into such a trap; cultural freelancers might especially latch onto it as a survival technique, because — again — the thing they believed in has revealed itself as mostly corrupted.

The half-dozen protagonists of Panhans and Winkler's feature-length, four-part *HOSTEL* present fractal, amplified evidences of gig-economy denizens' bruised, constricted interior lives

under cognitive capitalism, economic precariousness, and the deceptions of the culture industry. In a tight, clean, cheap-feeling landscape of inflatable exercise balls and mats, energy drinks, athleisure, box-fresh sneakers and carceral bunks, they (mostly) jabber about their travails, in which myriad factors intertwine. Race, gender and other kinds of stereotyping hold them back, as does a general sense that the deck is stacked. They return, disappointed, from auditions in which it's clarified that only limited roles are available for them – metaphor klaxon – and note that the 'self' they're allowed to play is a construct anyway.

Or they go to interviews wherein someone else has covertly already been hired, but due protocol needs to be followed, so other bodies must occupy the interviewee's chair, be made to worry, be asked questions, be sent away. They're – to pluck an image from somewhere – trainers launched in the air and coming down in slow motion, in flames. They dialogue with technology, asking Siri for answers (and training it); they tote cube-shaped backpacks ready to be filled at a moment's notice with Lieferando deliveries. They accept life as a hustle filled with side hustles, as a computer game – a la *Grand Theft Auto* except you can't win – full of missions that don't pay off, because what else can you do, at this point. They don't talk of meaningful alternatives; they gasp for air with lungs that won't stop pumping.

Meanwhile that air is filled with clickbait static – listicles from art websites, audition no-nos – that incidentally put the artworld on the same low footing as anything else, a service industry in which one must deliver or die, even if what one must deliver is just a press release. Crucially, Panhans and Winkler treat these conditions as profoundly absurd, mining them for humour and irony. Much of the comedy in *HOSTEL* emerges from the ridiculousness of the demands placed on these characters, which the pace of the film accelerates into something approaching farce. Treating this situation as something like a joke presents itself, here, as a distant cousin of freedom. And such a breathing – or even laughing – space is necessary within the work's affective economy, because otherwise the tone of this quartet of films is primarily claustrophobia: constant tension to which one must adapt. This is a shift to which we've become acclimated: that things don't end. Culture rehearses us for it. Analogue books and records and films, for instance, have delineated endpoints. The internet, of course and often deliberately so, does not. Feeds

refresh; if you get 'all caught up' on Instagram, the app will show you things you didn't ask for; Spotify autoplays things the algorithm thinks you might like; Netflix autoplays the next episode of something you're watching and, in some formats, will choose something it reckons, based on past viewing, will ring your bells. An incoming scientific narrative, meanwhile, is that the ultimate endpoint – death – may, for the lucky (rich) few, also be overcome. Everything is just going to continue, from now, including your professional struggle.

As a life, it's animalistic. When you're granted the occasional hiatus – as happens in *HOSTEL*, with its intermittent phases of whispering and calm – it's just an exception, a chance event. *HOSTEL* has to be a film, or a performance at least, because you need to experience it not ending for a fair amount of time, like life. It's no coincidence that its format suggests the trapped-in-a-confined space format of much reality TV, nor that its multi-episode structure, one segment inexorably following the other, echoes streaming. That art might adapt itself to such mainstream stylistics, meanwhile, suggests their inescapability in the wider world as well as their effects on the psyche: we are all performers now. Contrariwise, though, Panhans and Winkler use these familiar modalities to formal and affective advantage. In exhibition versions of *HOSTEL*, the duo – one a more film-and-writing oriented artist, the other versed in sculpture and installation – build out the screen-based work into a form of expanded cinema, film meeting installation, in an enfolding manner that physically pulls the viewer into the scenario.

When the three female characters in *HOSTEL* do get hired, get out and get to work, it's not better. In the underground carpark mise-en-scene of the warped mini-(and also anti-) musical *DEFENDER* (2021) they're gifted with Marie Antoinette wigs, more delivery bags, and an ambiguous coworking space that literally demands the vaunted quality flexibility to operate within – a sleek black gas-guzzling, analogically energy-wasting SUV, tricked out with an AI 'concierge'. The women's mission is unclear – scrambled orders from above – and their speech acts, again, are a collage of song (Eminem, Destiny's Child, old German electro-pop), neoliberal self-actualisation routines borrowed from American megachurches, and advertising. It's the babble of part-colonised brains that retain just enough autonomy to wonder what their purpose is, but not enough to find out; and again there's a sense of cultural formats – and the ubiquity of celebrity culture – actively

reshaping minds. Most of the thoughts that emerge from these characters' minds belong to someone else.

The borderline-insulting distractions served up by capitalism in return for a life without stability recur here, in the form of spoken-word sponcon – Marie Kondo'ing your life in search of sparks of joy and clean shelves, streamable 'terraTETRA-bytes of songs and movies and series' – and meantime a new wrinkle of anxiety has arrived in the form of the pandemic, thanks to which low-paid workers are often forced into unsafe situations in order to continue receiving wages. Well – sigh – rise and grind, and focus, focus, focus, though not on your lack of options. The reference to megachurches signals another hollowing-out of a possible escape route from this: faith, in its higher form, is just another thing here that the scammers have debased, though arguably Christianity achieved that a long time ago. In any case, an appeal to the heavens is cut off. What's left is a blunt burlesque, a kind of worldly speaking in tongues reflective of the endless chatter of online.

Panhans and Winkler's films are not oracular, not superior to their subjects, because they issue forth from the same screwed-up, unstable environment – or the part of it called the art world – that they critique and derive antic energy from; they're made by artists and performers subject to exactly those same pressures. One is reminded of the apocryphal story of the monkey who learned to draw, and drew the bars of his own cage, or the inverse of a character arc: by the end of these films, the voluble ciphers who are being scammed from all sides have not 'learned' anything. They're just a little older and a little more confused, carrying a little less hard-drive space in their heads. But they've shown us the terms of the world as, unfortunately, it is.

*1967 in Hattingen/Ruhr,
lebt und arbeitet/based
in Hamburg, Berlin und
anderswo/and elsewhere.

Auszeichnungen, Fellowships und Stipendien (Auswahl)/ Prizes, Residencies and Grants (selection):
Recherche-Stipendium/ Research Fellowship **Akademie für Theater und Digitalität, Dortmund** (2020), **VISIT Artist in Residence Programm der innogy Stiftung, Essen** (2019), **Lobende Erwähnung für/Honorable mention for HOSTEL, Videonale.17 Preis der fluentum collection/** Videonale.17 Award of fluentum collection (2017), **Stipendium der Stiftung Niedersachsen für Medienkunst am Edith-Russ-Haus/Grant for Media Art of the Foundation of Lower Saxony at the Edith-Russ-Haus for Media Art** (2014), **22. Videokunst Förderpreis Bremen/22th Bremen Award for Video Art** (2014–2015).

Aktuelle Gruppenausstellungen und Festivals (Auswahl)/ Recent group shows and festivals (selection):
13th Athens Digital Arts Festival, Athen (2017), **Videonale.16** (2017) und/and **Videonale.17** (2019), **Kunstmuseum, Bonn, Kassel Documentary Film and Video Festival, #34** (2017) und/and **#35** (2018), **Casting a Shadow (1)**, MUMOK Kino, Wien (2018), **face value/transmediale festival, Haus der Kulturen der Welt, Berlin** (2018), **Fuzzy Dark Spot, Deichtorhallen Collection Falckenberg, Hamburg** (2019), **Addis Video Art Festival, Addis Abeba** (2019), **EMAF–Electronic Media Art Festival #32** (2019) und/and **#33** (2020), **Osnabrück, Zin Ex – From Abstraction to Algorithm, Tabakalera–International Centre for Contemporary Culture, San Sebastian** (2020), **Les Rencontres Internationales Paris/Berlin, Louvre, Paris** (2021), **Something Between Us, Kunsthalle Nürnberg** (2022).

Einzelausstellungen (Auswahl)/ Solo shows (selection):
Wann kommt eigentlich der Mond raus?, Museum für Gegenwartskunst Siegen (2011), **Schnee schnell Schnee du bleiches Reh**, Villa Merkel, Esslingen (2013), **Bremen Award for Video Art #22**, Städtische Galerie, Bremen (2014), **Too Much Change Is not Enough**, Haus am Waldsee, Berlin (2014), **Stefan Panhans–Video Works**, Goethe Institute, Porto Alegre (2015), **A Gallerina's Dream**, Galerie im Turm, Berlin (2017), **A Better Version of 人–Two Video Works by Stefan Panhans**, Goethe Institute China, Beijing (2018), **Stefan Panhans–HOSTEL**, Edith Russ Haus für Medienkunst, Oldenburg (2018), **The Pow(d)er of I Am Klick Klick Klick Klick and a very very bad bad musical!** (mit/with Andrea Winkler), HMKV Hartware MedienKunstVerein, Dortmund (2021).

Stefan Panhans arbeitet vorwiegend mit Video, Film und Fotografie. Sprache und Texte spielen dabei eine wichtige Rolle. Als praktisch künstlerische Forschung betreibt er eine Art mentale Archäologie zeitgenössischer Medien und ihrer Auswirkungen auf unsere Psyche und unseren Körper unter den aktuellen Voraussetzungen einer globalisierten Turbo-Ökonomie im Dauerkrisenzustand. Seine Arbeiten verhandeln unter anderem Phänomene einer Hypermedialisierung und Digitalisierung unserer Alltagskultur, den Zwang zur Selbstoptimierung, Alltagsrassismus, Celebrity-Kult, gesellschaftliche Klischees und postkoloniale Diversitätsfragen sowie die zunehmend ‚präventiv‘ fungierende Sicherheitsfixierung in Politik und Gesellschaft. Seine Arbeiten werden international in zahlreichen Ausstellungen und auf Filmfestivals gezeigt. In jüngster Zeit arbeitet er für viele Videoarbeiten, Installationen und Ausstellungen in Koproduktion mit Andrea Winkler.

Stefan Panhans works predominantly with video, film and photography. Language and text also play a significant role. His artistic research undertakes a kind of mental archaeology of the contemporary media and their effects on our minds and bodies under the current conditions of a globalized turbo economy in a constant state of crisis. His works engage with the phenomena of a hypermediatization and digitization of our everyday culture, the compulsion towards self-improvement, everyday racism, the cult of celebrity, social clichés and issues of post-colonial diversity as well as the increasing fixation with “preventative” forms of security in politics and society. His works have been presented in numerous international exhibitions and film festivals. He has recently worked on several video works, installations and exhibitions in co-operation with Andrea Winkler.

Andrea

Winkler

*1975 in Zürich,
lebt und arbeitet/based
in Berlin.

2000–2003 Master in Fine Art Media, The Slade School of Fine Art, London, 1996–2000 Visuelle Kommunikation Hochschule für bildende Künste Hamburg (bei Wolfgang Tillmans und Gisela Bullacher).

Als raumgreifende Szenarien und Wiederaufführungen von Versatzstücken und Strukturen von Alltagswelt changieren ihre Arbeiten zwischen Installation, Skulptur und Objet trouvé. In diesen szenischen Komplexen spiegelt sich ihr Interesse an dem Material und den Objekten einer Lebenswelt, die geprägt ist von einer immer stärker wirk-samen Spektakelhaftigkeit, Theatralität und Warenfetischismus, von Szenarien räumlicher wie ideologischer Grenzziehung,

From 1996–2000 Winkler studied at the Academy of Fine Arts of Hamburg (with Wolfgang Tillmans and Gisela Bullacher) and 2000–2003 at The Slade School of Fine Art, London, where she received her MFA in Fine Art Media in 2003.

As spatial scenarios and reconstructions of familiar elements and structures of the everyday world, the works shift between installations, sculpture and objet trouvé. Within these complex scenes her interest in the material and objects of a lived world characterised by an ever-growing sense of spectacle, theatricality and commodity fetishism is reflected in scenarios of spatial and ideological borderlines, security and utilization awareness – all both in the ‘analogue’, i. e. real, physical and urban, space and the digital space that is ever more closely and almost inextricably linked meshed with it. Alongside her individual artistic research into the new materialism and post-digitality, for some time Andrea Winkler has worked increasingly on extensive co-productions with the artist Stefan Panhans.

Biografie/Biography

Andrea Winkler

Sicherheits- und Verwertbarkeitsdenken – alles sowohl im ‚analogen‘, also real physischen und urbanen, als auch im immer stärker nahezu unentwirrbar damit verwobenen digitalen Raum. Neben ihren eigenen künstlerischen Recherchen zum Neuen Materialismus und Post-Digitalität arbeitet Andrea Winkler seit längerem zunehmend an umfassenden Koproduktionen mit dem Künstler Stefan Panhans.

Auszeichnungen, Fellowships und Stipendien (Auswahl)/ Prizes, Residencies and Grants (selection):
Landis & Gyr Studio London (2015), Cité Internationale des Arts Paris, (2017), Recherche-Stipendium/Research Fellowship Akademie für Theater und Digitalität, Dortmund (2020), TaDA, Textile and Design Alliance, Ostschweiz (2021). Sie erhielt den Preis der/She received the prize of the Jury Aargauer Kunsthaus (2014), VISIT Artist in Residence Programm der innogy Stiftung, Essen (2019), UBS Kultur Stiftung (2019), Stipendium im Sonderförderprogramm NEUSTART KULTUR, Stiftung Kunstfonds (2020).

Aktuelle Gruppenausstellungen und Festivals (Auswahl)/ Recent group shows and festivals (selection):
face value/transmediale festival, Haus der Kulturen der Welt, Berlin (2018), *Something Between Us*, Kai 10/Arthena Foundation, Düsseldorf (2020), *Welt in Teilen*, Kunstverein St. Pauli, Hamburg (2020), *Zin Ex – From Abstraction to Algorithm*, Tabakalera-International Centre for Contemporary Culture, San Sebastian (2020), *Radikale Passivität: Politiken des Fleisches*, nGbK-neue Gesellschaft für bildende Kunst, Berlin (2020), *Something Between Us*, Kunsthalle Nürnberg (2022), UM-Festival für zeitgenössische Kunst, Literatur und Musik, Uckermark (2021), *Les Rencontres Internationales Paris/Berlin*, Louvre, Paris (2021), *The Pow(d)er of I Am Klick Klick Klick Klick and a very very bad bad musical!* (mit Stefan Panhans), HMKV Hartware MedienKunstVerein, Dortmund (2021)

Danksagungen/
Acknowledgements

Stefan Panhans und Andrea Winkler danken den Förderern und Unterstützer*innen ihrer Videoprojekte in der Ausstellung/Stefan Panhans and Andrea Winkler would like to thank the funders and supporters of their video works in the exhibition:

Medienboard Berlin-
Brandenburg

medienboard
BerlinBrandenburg

Filmförderung Hamburg
Schleswig-Holstein



Filmförderung Hamburg
Schleswig-Holstein

VISIT-Stipendium der E.ON
Stiftung



Poolhaus-Blankenese
Stiftung

KAI10 Arthana Foundation
KAI10 | ARTHANA FOUNDATION

Stipendien der Stiftung
Niedersachsen für Medien-
kunst am Edith-Russ-Haus

e d i t h
r u s s
H A U S

for Media Art

HMKV Hardware
MedienKunstVerein, Dortmund



Videokunst Förderpreis
Bremen



BAK Kulturfonds, Bern



Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Kultur BAK

Aargauer Kuratorium



Akademie für Theater und
Digitalität, Dortmund



AKADEMIE FÜR THEATER UND DIGITALITÄT

Ingeborg und Bernd Kahnert,
Monika Schnetkamp,
Ivo Wessel

Spezieller Dank geht an/Special thanks go out to:

Inke Arns, Lisa-Marie Janke, Lilli Thalgott, Wolfgang Oelze, Florian Winkler, Adriel Pfister, Daniela Berglehn, Britta Peters, das Team des HMKV Hartware MedienKunst-Verein e.V., David Baltzer, Celina Basra, Hauke Berheide, Marcel Bisevic, Kathrin Busch, Hans D. Christ, Fünferfilm, Volko Kamensky, Jannik Giger, Stephan Karass, Jens Kiefer, Caroline Kirberg, Knut Klaßen, Galia Kodsi, Tasja Langenbach, Michael Lentner, Gabriele Panhans, Jelka Plate, Judith Rau, Can Rastovic, Angela Schubot, Uwe Schmieder, Sabine Schmidt, Amy Stebbins, Clarissa Thieme, Sandra Trostel, Erika und Wolfgang Winkler, Florian Wüst

Danksagungen/Acknowledgements

The Power of I Am Klick Klick Klick and a very, bad bad musical!

**CỘNG ĐỒNG
CHÚNG TA ĐÀ
DẠNG * * *
VÀ BẠN THÂN
TỪNG NGƯỜI
CŨNG VẬY**

AUSSTELLUNG/ EXHIBITION

Stefan Panhans/Andrea
Winkler – *The Pow(d)er of I Am
Klick Klick Klick Klick
and a very very bad bad
musical!*

15. Mai–5. Sept. 2021/
15 May–5 Sep 2021

HMKV Hartware
MedienKunstVerein

at the Dortmunder U

KURATORIN/CURATOR
Inke Arns (HMKV)

GEFÖRDERT DURCH/
FUNDED BY

VISIT-Stipendium
der E.ON Stiftung

E.ON
STIFTUNG

FÖRDERER HMKV/
FUNDERS HMKV

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Stadt Dortmund



DORTMUNDER U
ZENTRUM FÜR KUNST
UND KREATIVTÄT

HMKV

Hartware Medien-
KunstVerein

DIREKTORIN/DIRECTOR
Dr. Inke Arns

KAUFMÄNNISCHER LEITER/
HEAD OF COMMERCIAL
ADMINISTRATION
Mathias Meis

TECHNISCHER LEITER/
TECHNICAL DIRECTOR
Stephan Karass

ORGANISATION &
PRODUKTION/ORGANISATION
& PRODUCTION
Kathleen Ansorg, Nina
Petryk, Jessica Piechotta,
Margo Zälite

PRESSE- UND
ÖFFENTLICHKEITSARBEIT/
PRESS AND PUBLIC RELATIONS
Martin Adler, Linda Beckmann,
Jelena Löckner

VERMITTLUNG/EDUCATION
Stephanie Brysch

ASSISTENZ DER
GESCHÄFTSFÜHRUNG/
ASSISTANCE TO
THE MANAGING DIRECTOR
Katharina Priestley

BUCHHALTUNG/ACCOUNTING
Simone Czech

INFOTEAM/INFORMATION STAFF
Esra Canpalat, Svenja
Engelmann-Kewitz, Greta
Goebel, Lennart Kurth,
Silvia Liebig, Richard
Opoku-Agyemang, Andree
Putz, Linda Richerd, Sabrina
Richmann, Miu-Ho Tang

AUSSERDEM/ FURTHERMORE

AUFBAUTEAM/
CONSTRUCTION TEAM
Sanja Biere, Kai Kickelbick,
Željko Petonjić

ASSISTENZ PRODUKTION/
PRODUCTION ASSISTENCE
Kaj Militzer

KOMMUNIKATIONSDESIGN/
DESIGN
KOEPPERHERFURTH – Büro für
Konzeption und Gestaltung
Kolja Fröhlich, Jonas
Herfurth, Fabian Köper

Impressum/Imprint

The Pow(d)er of I Am Klick Klick Klick and a very very bad bad musical!

PUBLIKATION/ PUBLICATION

HMKV AUSSTELLUNGS-
MAGAZIN/HMKV EXHIBITION
MAGAZINE 2021/2

erschienen anlässlich der
Ausstellung/published on the
occasion of the exhibition
Stefan Panhans/Andrea
Winkler – *The Pow(d)er of I Am
Klick Klick Klick Klick and a
very very bad bad musical!*

15. Mai–5. Sept. 2021/
15 May–5 Sep 2021

HMKV Hartware
MedienKunstVerein

at the Dortmunder U

HERAUSGEBERIN/EDITOR
Inke Arns (HMKV)

TEXTE/TEXTS
Inke Arns (IA),
Tom McCarthy,
Martin Herbert

ÜBERSETZUNG/TRANSLATION
Good & Cheap Art Translators
David Tushingham

KOORDINATION/
COORDINATION
Kathleen Ansorg, Nina Petryk,
Jessica Piechotta

GESTALTUNG/DESIGN
KOEPPERHERFURTH – Büro für
Konzeption und Gestaltung
Jonas Herfurth

FOTOGRAFIE/PHOTOGRAPHY
Jannis Wiebusch

1. Auflage 2021 (850 Stück)

© die Herausgeber*innen,
Autor*innen, Künstler*innen,
HMKV Hartware Medien-
KunstVerein e.V. Alle Rechte
vorbehalten Nachdruck
(ganz oder teilweise) nur mit
ausdrücklicher Genehmigung.

1st Edition 2021 (850 units)

© The editors, authors, artists,
HMKV Hartware MedienKunst-
Verein e.V. and publisher.
All rights reserved. Reproduction
(in whole or in part) only
with the express permission.

VERLAG/PUBLISHER
Verlag Kettler, Dortmund
www.verlag-kettler.de

ISBN 978–3–86206–908–8

ISSN 2629–2629

DRUCK UND VERARBEITUNG/
PRINTING AND PROCESSING
Umweltdruckerei Lokay

PAPIER/PAPER
Lessebo Design Smooth
Natural, 115 g/qm,
Circle Silk Premium White,
130 g/qm,
Circle Silk Premium White
350 g/qm



BILDNACHWEIS/IMAGE REFERENCE

Titel/Cover,
Production still *DEFENDER*,
Foto: Panhans/Winkler

Umschlagseite/Cover page 2,
Production still *HOSTEL*,
Foto: Can Rastovic

Umschlagseiten/Cover pages
2–7, Ausstellungsansichten/
Exhibition views
*The Pow(d)er of I Am Klick
Klick Klick Klick and a very
very bad bad musical!*,
Fotos: Jannis Wiebusch

Umschlagseite/Cover page 3:
Production still *HOSTEL*,
Foto: Can Rastovic

Seite/Page 32, 33, 44–53,
60, 92, 93, 106, 107, 122, 123,
128, 129, 136
Ausstellungsansichten/
Exhibition views
*The Pow(d)er of I Am Klick
Klick Klick Klick and a very
very bad bad musical!*,
Fotos: Jannis Wiebusch

VERANTWORTLICH/
RESPONSIBLE

HMKV
Hartware MedienKunstVerein

eingetragen beim Amtsgericht
Dortmund als Hartware
MedienKunstVerein e.V.

VR4833, Ust ID NR.:
DE 268698763

Vorstandsvorsitzende:
Raimund Müller,
Stefan Hilterhaus

BÜRO/OFFICE
Hoher Wall 15
44137 Dortmund
Tel: +49 231 13 73 21–55
E-Mail: info@hmkv.de

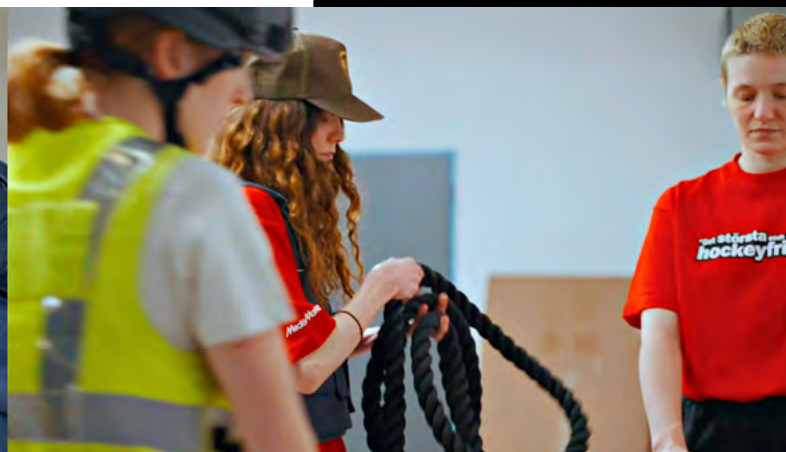
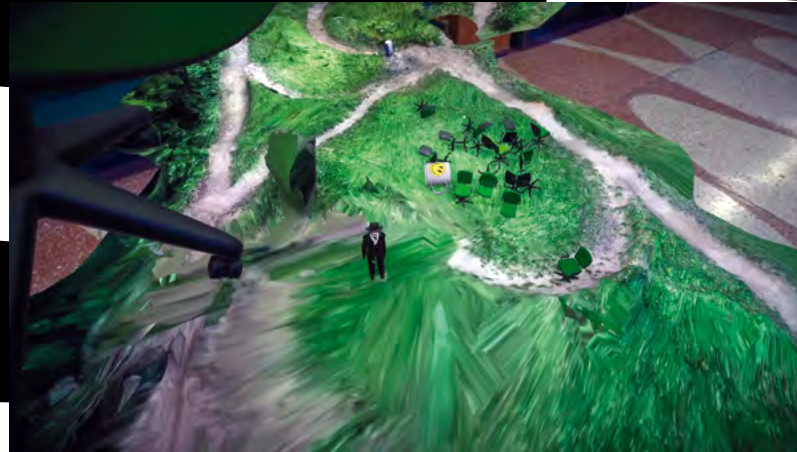
www.hmkv.de

Facebook: hartwaremedienkunstverein
Twitter: @hmkv_de
Instagram: @hmkv_de

Seite 38, 2. v.l.,
Production still *Freeroam*
À Rebours Mod# 1.1,
Foto: David Baltzer

Seite 124, 127
Production still *DEFENDER*,
Fotos: Stefan Panhans/
Andrea Winkler

Alle weiteren Abbildungen/
All other images:
Panhans/Winkler



THE POW(D)ER OF I AM KLICK KLICK KLICK KLICK AND A VERY VERY BAD BAD MUSICAL!

Der Titel der Ausstellung des Künstlerduos Stefan Panhans (DE) und Andrea Winkler (CH) nimmt Bezug auf die Rhetorik US-amerikanischer evangelikal-protestantischer Megachurches, in denen – als christliche Lebenshilfe getarnt – eine marktkonforme, neoliberale Ideologie individueller Selbstoptimierung gepredigt wird. Es geht in den Arbeiten der Künstler*innen um Elektro-SUVs, Kommunikation mit Künstlichen Intelligenzen, Alltagsrassismus, Celebrity-Kult und Rollenklischees, Computergames, das „Uncanny Valley“ und weitere postdigitale Feedbackschleifen zwischen Menschen und virtuellen Welten, und nicht zuletzt um den prekären Status von Kulturarbeiter*innen.

In der Ausstellung sind sechs Videoinstallationen und verschiedene skulpturale und fotografische Arbeiten zu sehen. Das Magazin enthält neben einer Einleitung von Inke Arns, Essays von Martin Herbert und Tom McCarthy auch eine Dokumentation aller Arbeiten im HMKV Hardware MedienKunstVerein.

The title of this exhibition by the artists' duo Stefan Panhans (DE) and Andrea Winkler (CH) refers to the rhetoric used by Evangelical Protestant megachurches in the USA, preaching a market-compatible neoliberal ideology of individual self-optimisation under the guise of Christian morals. The two artists' works revolve around SUVs, communication with artificial intelligences, everyday racism, the cult of celebrity and clichéd roles, the “uncanny valley” and other post-digital feedback loops between human beings and virtual worlds as well as, last but not least, the precarious status of cultural workers.

The exhibition features six video installations and various sculptural and photographic works. The magazine contains an introduction by Inke Arns, essays by Martin Herbert and Tom McCarthy, as well as a documentation of all the works in the HMKV Hardware MedienKunstVerein.