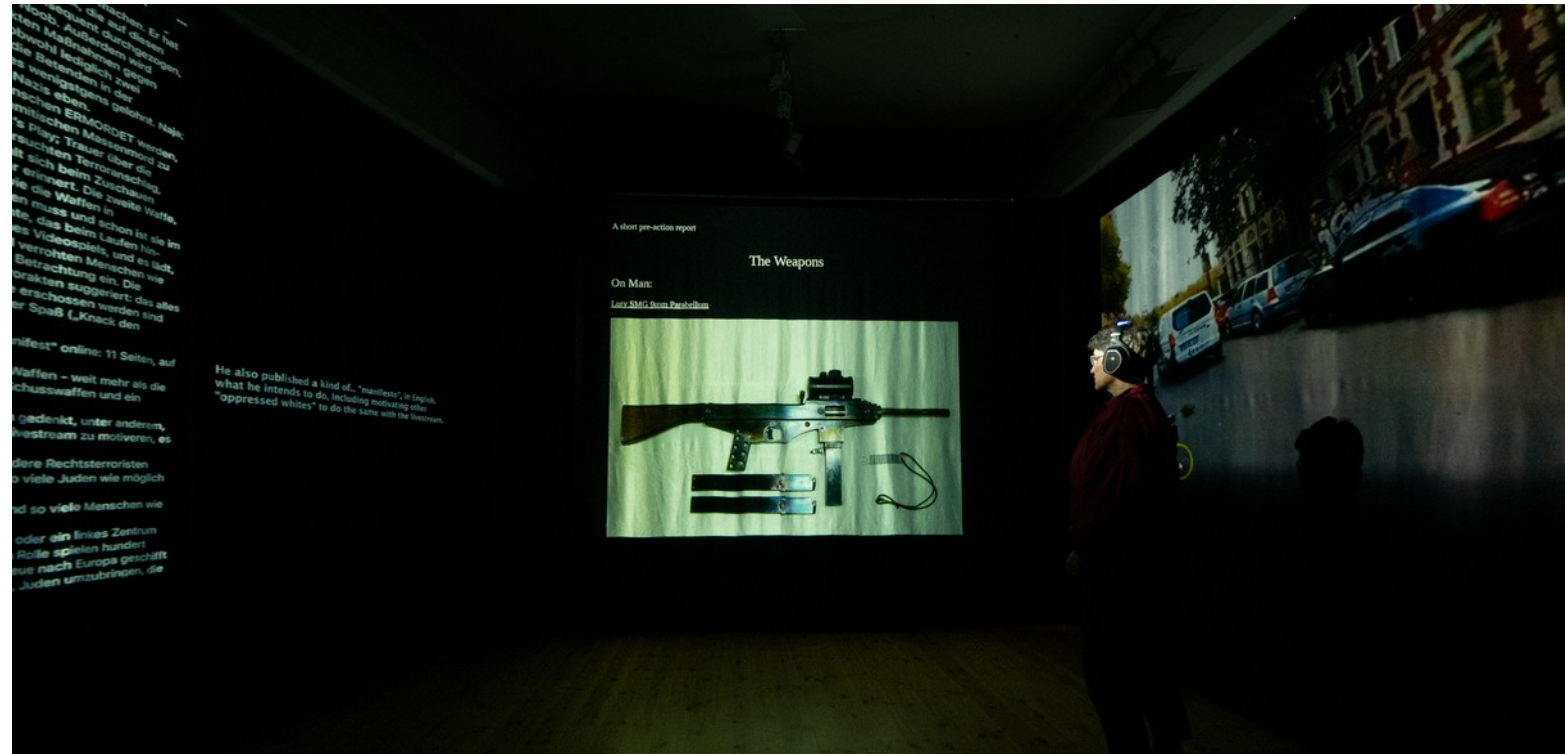


g e o r g k l e i n

dark matter



Interaktive audiovisuelle Installation

Funkkopfhörer mit Headtracker
dreisetiges Video, Computer
Sprechstimme: Janine Eisenächer

Ausstellung HATERS
Errant Sound Berlin
21.8. - 12.9. 2021

Gefördert von
NEUSTART Kultur / BBK / Musikfonds

Ausstellungsbooklet HATERS
Errant Sound e.V.

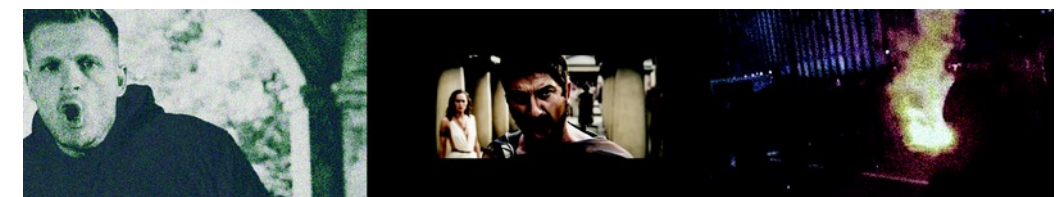
Dark Matter ist als Einzelerfahrung angelegt: der/die Besucher*in betritt einen dunklen, isolierten Raum mit einem Funkkopfhörer, der über einen Sensor mit einem Orientierungssystem verbunden ist. In der Dunkelheit tauchen klangliche und visuelle Elemente auf, die in eine immersive Auseinandersetzung mit 'Hate Speech' in rechtsradikaler Musik, Symbolik und Texten führt, deren Spur von einer Neonazi-Bauwagendisko (2002) bis zum Attentat von Halle (2019) geht.

Video original stills Part 1, 2, 3

Die audiovisuelle Komposition ist in 3 Teile gegliedert, die aufeinander aufbauen und sowohl musikalisch wie auch inhaltlich die Entwicklung des Rechtsextremismus in den letzten 20 Jahren nachzeichnen - inklusive einer Einführung in rechte Hate-Speech-Strategien. In einer zunehmenden Dokumentarisierung des recherchierten Materials landet man schließlich in einer Wirklichkeit, die wiederum inszeniert ist: als Gamification of Terror.



Die räumliche Konstellation ist ebenfalls in 3 Teile gegliedert: an drei Raumseiten sind Projektionen zu sehen, die jeweils eine eigene Tonspur haben. Je nach Blickrichtung des Besuchers wird die jeweilige Tonspur über den Kopfhörer eingespielt, wobei im Übergangsbereich ein Mix entsteht. So kann der/die Besucher*in sich aussuchen, welcher Seite er/sie folgen möchte. Im Zuge des Stücks wird diese Fokussierung jedoch immer schwieriger, so dass am Schluss die eine Seite nicht ohne die anderen wahrgenommen werden kann.



Die Installation ist geprägt von einer dokumentarischen Perspektive und enthält Material mit (rechts-)extremen Texten, Symbolen und Bildmaterial inkl. darin aufgezeichneter Handlungen. Die extrem komprimierte Form spielt mit der Überforderung der/die Besucher*in und stürzt sie in einen Strudel aus Textinformationen, Symbolen, Memes, Filmbildern und Musikausschnitten, der propgandistisch bis zum Attentat von Halle führt, bei dem der rechtsradikale Attentäter versucht hat, eine Synagoge an Jom Kippur zu stürmen, um sämtliche Menschen darin zu töten.



Dabei spielt die Eigeninszenierung des Attentäters eine große Rolle, da er seine Tat in einer Videospieleästhetik ankündigt und durchführt. Diese Inszenierung ist dann Thema der Kommentierungsseiten im letzten Teil, die das Attentat sowohl von einer linksfeministischen wie von einer rechten, verschwörungstheoretischen Seite analysieren. Der einzelne Zuschauer ist auch hier in seiner Positionierung gefragt, welcher Seite er sich zuwendet. Letzlich befindet er/sie sich selbst in einer Inszenierung, die nicht zuletzt durch die schwarzen Vorhänge deutlich wird, die den gesamten Raum umschließen und als Projektionsflächen fungieren.