

# HATERS



georg klein

Cuts & Creeds  
Dark Matter

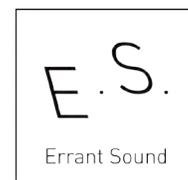
# HATERS

georg klein

**Cuts & Creeds**  
audiovisual installation in 2 parts (2010)

**Dark Matter**  
interactive audiovisual installation (2021)

Holger Schulze	Das Blut der Zeichen. Material und Imaginarium der Gewalt in „Dark Matter“ von Georg Klein	06
	The Blood of Signs. Material and Imaginary of Violence in „Dark Matter“ by Georg Klein	06
Nico Daleman / Georg Klein	Ästhetisierung des Terrors ? Aestheticisation of Terror ?	18 18
Veronika Kracher	[CN: Mord, Antisemitismus] Facebook-Kommentar 9.10. 2019 [CN: Murder, Antisemitism] Facebook comment Oct 9th 2019	32 32
	Material- und Bildverzeichnis / Footage list	42
	Förderer / Funding	44



## Ästhetisierung des Terrors ?

Georg Klein im Interview mit Nico Daleman für Radio Cashmere *The Rest is Music*

**Nico Daleman:** Hallo und willkommen bei Errant Sound in Berlin: Georg Klein präsentiert hier seine Ausstellung *Haters*, mit zwei Stücken: *Cuts & Creeds* und *Dark Matter*. Erzähl uns zuerst etwas über *Cuts & Creeds*, das fast 10 Jahre alt ist. Was ist die Idee dahinter?

**Georg Klein:** Diese Installation besteht aus zwei Teilen, wie schon der Titel *Cuts & Creeds* besagt, und ist eine vergleichende Installation zwischen Ost und West, zwischen Orient und Okzident. Es geht um zwei Attentäter, deren Stimmen ich aus ihren Bekennervideos (aufgenommen vor ihren Selbstmordattentaten) herausgenommen habe. Aber der Ursprung dieser Installation liegt schon etwas früher, im Jahr 2007, als ich durch den Iran reiste. Dort gibt es einen großen Märtyrerkult, man sieht es an jeder Häusercke, wo es ein großes Bild eines Märtyrers gibt, und es gibt sogar riesige Märtyrerfriedhöfe. Dort habe ich fast identische Gräber gesehen, nur mit dem Namen und dem Bild des Märtyrers, immer mit dem Kopf vor blauem Himmel. Hier zeigt sich schon die Ideologie: Wenn man so etwas macht, wenn man jemanden aus „idealistischen“ Gründen erschießt oder in den Krieg zieht und dabei stirbt, dann kommt man als Belohnung sofort ins Paradies.

Diese Ideologie wurde während des iranisch-irakischen Krieges in den 1980er Jahren entwickelt: Khomeini schickte viele junge Leute auf die Minenfelder, um diese explodieren zu lassen, damit dann seine „richtigen“ Soldaten durchkommen können. Das ist eine sehr grausame Geschichte, und es gibt im Iran Hunderte von Gräbern dafür. Wie ist es möglich, dass Menschen zu so etwas überredet werden können? Ich habe über diese muslimische Ideologie recherchiert, die Ursprünge des muslimischen „Orden der Assassinen“ gefunden, und dann habe ich entdeckt, dass es ein Videospiel namens *Assassin's Creed* gibt, das 2006 entwickelt wurde, in dem man in die Rolle eines solchen Assassinen schlüpft. Und wenn man in diesem Videospiel stirbt, befindet man sich wieder: in einem blauen Himmel. Dann kann man natürlich wieder neu anfangen, weil es ein Videospiel ist und nicht

## Aestheticisation of Terror ?

Georg Klein in interview with Nico Daleman for Radio Cashmere *The Rest is Music*

**Nico Daleman:** Hello and welcome to Errant Sound in Berlin: I'm with Georg who is presenting his exhibition *Haters*. There are two pieces in here: one is *Cuts & Creeds*, and the second is called *Dark Matter*. Tell us a bit more about the first piece you created, that is almost 10 years old. What was your idea behind?

**Georg Klein:** This installation has two parts, as in the title *Cuts & Creeds*, and it's a comparing installation between East and West, Orient and Occident. It's about two assassins, I took their voices out of their confession video (before they committed their murdering). But the origin of this installation was quite earlier, in 2007, when I was traveling through Iran. There's a big cult of martyrs and you see it every corner of the houses, there is a big picture of a martyr, and there are even huge cemeteries of martyrs - only for them. There I saw almost identical graves with just the name and the picture of the martyr, always with the face in front of a blue sky. That already shows the ideology: if you make something like that, you shoot someone or go to war and die for a "good reason", then you go to paradise immediately.

That ideology was developed during the Iran-Iraq war in the 1980s: *Khomeini* sent a lot of young people to the minefields to let them explode, so that the real soldiers can go further. That's a very cruel story and that's why there are hundreds of graves in Iran for that. I made more research on this topic: What is so powerful that people can be convinced to do that. I was researching on this Muslim ideology and followed the origins with the *Order of the Assassins*, and then I discovered that there is a video game called *Assassin's Creed*, developed in 2006, in which you are playing the role of such an assassin. And if you die in the video game you will be again: in a blue sky. And then of course you can start again because it's a video game and not real life. This is remarkable that in wes-

das wirkliche Leben. Das ist schon bemerkenswert, dass in der westlichen Kultur daraus ein Attentäter-Spiel wurde.

So bekam ich eine doppelte Perspektive auf dieses Thema und das Ergebnis sind diese zwei Seiten der Installation. Auf der rechten Seite sieht und hört man Video und Ton - beides sehr reduziert - von *Assassin's Creed* und die Stimme eines realen Attentäters, der 2006 in einer Schule in Emsdetten in einem Amoklauf andere Schüler ermordet hat; auf der linken Seite sieht man animierte Fotos dieser muslimischen Märtyrer und hört die Stimme eines muslimischen Selbstmordattentäters, der 2005 in London in der U-Bahn ein Attentat verübt hat. Beide Seiten werden ergänzt durch die Reader A und M, mit Texten dieser Attentäter, Internetkommentaren und gesellschaftlichen Analysen. Die Installation funktioniert also auf drei parallelen Ebenen: Video, Audio, Text - und es ist äußerst aufschlussreich, wieviele Parallelen sich zwischen den beiden Seiten zeigen. Und wenn man ihnen zuhört, geht es nicht nur um Wut und Hass, sondern auch um eine harte Gesellschaftskritik, die durchaus eine Berechtigung hat.

ND: Als ich die Stücke erlebte und den Text las, fing ich an, die Saat all dieser aktuellen Bewegungen der Internetkultur zu sehen, zum Beispiel den Fall der Incels, die wie auch Muslime eine problematische Beziehung zu Sex haben, besonders in Verbindung mit fundamentalistischen Ideen, aber auch in Bezug auf Videospiele.

Die Gamer-Kultur, die damals im Jahr 2010 vielleicht noch nicht so stark im Mainstream vertreten war, ist in den letzten zehn Jahren mit Dingen wie dem berühmten „Gamer-Gate“ und Antifeminismus präsenter geworden, und von dort aus hat sie sich im Grunde zu rechtsextremen und neofaschistischen Bewegungen entwickelt.

GK: Das ist die Entwicklung, mit der ich jetzt in der neuen Installation *Dark Matter* arbeite. Ich war ziemlich schockiert, wie es sich in den letzten zehn Jahren entwickelt hat. Natürlich sieht man viele Gemeinsamkeiten, aber es scheint auch, dass es sich weiter ausgebreitet hat, intensiver geworden ist und mehr Menschen erreicht - und es ist gefährlicher.

ND: Wir sehen auch, wie die Überlagerung durch die Medien, Facebook und das First-Person-Streaming die Sache noch intensiver macht. Kannst du uns etwas über die Entwicklung von *Dark Matter* erzählen?

tern culture they made an assassin game out of that.

Thus, I got a double perspective on this topic and the result are the two sides of the installation. You can watch the video and sound - both very reduced - on the right side by *Assassin's Creed*, and the voice of a real assassin who made a western school shooting and murdered other pupils in a school in Emsdetten in 2006; and on the left side you see animated photos of these Muslim martyrs, and you listen to the voice of a Muslim suicide bomber who made an assassination in London in the subway in 2005.

Both sides are expanded by a reader A and M with texts by these assassins, internet comments and social analyses. Thus, the installation works on three parallel levels: video, audio, text - and it is interesting how many parallels are revealed between the two sides. And if you listen to their voices, it's not just about anger and hatred, but also about a harsh critique of society that is quite justified.

ND: When I was experiencing the pieces and I was reading the texts, I started to see the seeds of all these contemporary movements of internet culture, for example the case of incels and how also Muslims have a problematic relationship with sex, especially combined with fundamentalist ideas, but also very related to video games.

Gamer culture, that maybe back then in 2010 wasn't that strong in the mainstream, has been more present in the last ten years with things like the famous „Gamer-Gate“ with anti-feminism and from there it evolved basically into alt-right and neo-fascist movements.

GK: That's the development I now work with in the new installation *Dark Matter*. I was quite shocked how it developed the last ten years. Of course you see a lot of similarities but also it seems to spread out more, it got more intense and it reaches more people - and it's more dangerous.

ND: We also see how the superimposition to media, Facebook, first-person streaming makes it more intense. Can you tell us about this development of *Dark Matter* ?

Unsere Worte sind tot, bis wir ihnen Leben einhauchen durch unser Blut.

Unsere Motivation kommt nicht von materiellen Dingen, wie diese Welt sie anbietet.

Unsere Religion ist der Islam – Gehorsamkeit gegenüber dem einen, wahren Gott, Allah, auf dem Pfad des Letzten der Propheten und Gesandten Mohammed.... Diese schreibt uns unsere ethischen Standards vor.

Eure demokratisch gewählten Regierungen verüben permanent und kontinuierlich Greuelataten gegen mein Volk in der ganzen Welt.

Eure Unterstützung für sie macht euch direkt verantwortlich.

Solange ihr das Bombardieren, das Vergasen, das Inhaftieren und das Foltern meines Volkes nicht stoppt, werden wir diesen Kampf nicht beenden.

Our words are dead until we breathe life into them through our blood.

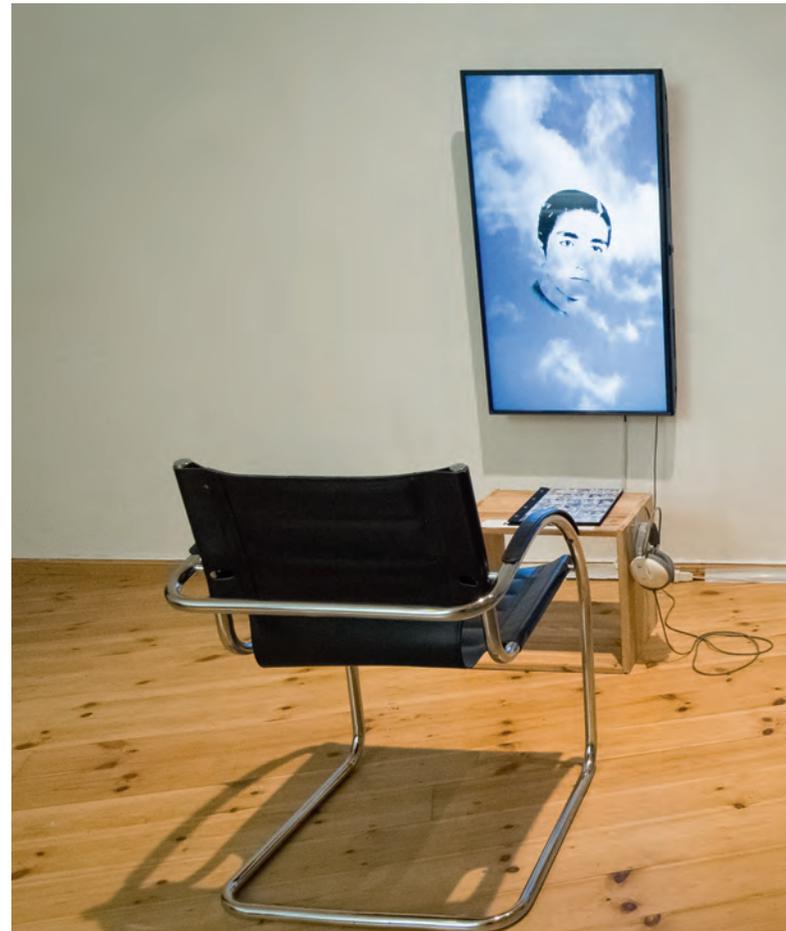
Our motivation does not come from material things as this world offers them.

Our religion is Islam - obedience to the one true God, Allah, in the path of the last of the prophets and messengers Muhammad.... This prescribes our ethical standards.

Your democratically elected governments are permanently and continuously committing atrocities against my people throughout the world.

Your support for them makes you directly responsible.

Until you stop the bombing, gassing, imprisoning and torturing of my people, we will not stop this fight.





Ich will dass ihr erkennt dass niemand das Recht hat unter einem faschistischen  
Deckmantel aus Gesetz und Religion in fremdes Leben einzugreifen!

Ich will dass sich mein Gesicht in eure Köpfe einbrennt!

Ich will nicht länger davon laufen!

Ich will meinen Teil zur Revolution der Ausgestossenen beitragen!

Ich will RACHE!

I want you to realise that no one has the right to interfere in other people's  
lives under a fascist guise of law and religion!

I want my face to be burnt into your heads!

I don't want to run away any longer!

I want to play my part in the revolution of the outcasts!

I want REVENGE!

GK: *Dark Matter* besteht aus drei Teilen. Es ist ein Blick in die Geschichte von 2000 bis 2020. Der Ursprung dieser Arbeit liegt im Jahr 2002, als ich einen kleinen verfallenen Bauwagen auf dem Lande in Ostdeutschland entdeckte. Innen war er voll mit Parolen und Symbolen von Skinheads bemalt. Und dann bemerkte ich seltsame Löcher an der Decke, runde Löcher mit kleinen Kabeln, und ich begriff, dass sie für den Anschluss von Lautsprechern benutzt wurden: Dies war ein Treffpunkt für rechtsextreme Jugendliche, um Rechtsrock zu hören. Im Jahr 2002 konnte ich noch nicht wissen, dass das NSU-Trio, das damals die rassistischen Morde an 9 Menschen verübte, ebenfalls in einem solchen Wagen in

GK: *Dark Matter* has three parts. It is a view into history from 2000 to 2020. The origin of that work is that in 2002 I discovered a small ruined wagon for construction workers in the countryside of East Germany. Inside it was fully painted with slogans and symbols of skin heads. And then I discovered some strange holes at the ceiling, round holes with little cables, and I noticed that they used it for connecting loudspeakers: this was a meeting point for right-extreme young people to hear their right-wing rock music. In 2002 I could not know that the NSU trio, who did the racist murdering of 9 people in that time was also



PA  
Grimm

Ostdeutschland lebte und sich versteckte. Ich wollte immer mit diesem Objekt als Installation arbeiten, aber ich konnte ihn nicht bekommen. Der Wagen verschwand schließlich und es blieb mir nur noch das Videomaterial der Recherche. Viele Jahre später, nach den Attentaten in Halle und Hanau in den Jahren 2019/2020, hatte ich das Gefühl, dass ich jetzt durch dieses Thema hindurchgehen musste, mit der ganzen Entwicklung von Hate Speech in den letzten zehn Jahren, die zu diesen mörderischen Aktivitäten führten.

Der Ursprung ist also dieser Wagen und das Stück beginnt auch in diesem Neonazi-Bauwagen: man hört ihre Musik, deutsche, rechtsextreme Rockmusik, die aber durch Verlang-

living and hiding in such a wagon in East Germany.

I always wanted to work with that object as an installation but I couldn't get it. The wagon disappeared and it was left just some video footage. Many years later, after the assassinations in Halle and Hanau in 2019/2020, I got the feeling that now I had to go through this material and all these hate speech developments of the last ten years leading to murdering activities.

So the origin is this wagon and the piece starts virtually in that wagon, and you hear their music: German

samungen stark transformiert ist. Die Texte bleiben jedoch deutlich, und als ich das erste Mal genauer diesen Songs zuhörte, wurde mir erst klar, dass Hass hier als ein positives Gefühl empfunden wird: „unser Hass, der ist unendlich“. Sie lieben es zu hassen. Die Gesellschaft, die Spießler, das System aus Staat und Kapital.

In der Installation hört man das mit einem Funk-Kopfhörer, allein in diesem dunklen Raum. Die drei Songs, die ich von der Gruppe „Noie Werte“ ausgewählt habe, laufen parallel und wenn man den Kopf in diese oder jene Richtung dreht, kann man sie mal gemixt, mal getrennt hören (über einen Headtracker-Sensor).

right-extreme rockmusic, but transformed by strong slowdowns. The lyrics, however, remain clear, and when I listened to these songs more closely for the first time, I realised that hatred is felt here as a positive emotion: „our hatred, it's infinite“. They love to hate. Society, the bourgeois, this system of state and capital. In the installation you listen to that with wireless headphones, alone in this dark room. Three songs I have chosen by the group „Noie Werte“ (New Values) are playing in parallel but if you turn your head to this or that direction you can hear them more mixed or more separately (by a head-tracker sensor).



ART 1  
ma, 2002

Nach einer Weile bleiben von den Graffiti im Wagen nur die alten rechtsextremen Runen übrig und mehr und mehr Symbole aktueller Neonazi-Gruppen erscheinen.

Im zweiten Teil steigt man direkt ein in einen Live-Leak einer rechten Online-Organisation (*Reconquista Germanica*), die die Bundestagswahl 2017 durch Shitposting und Trolling manipuliert hat, also bestimmte Leute beschimpft und einzuschüchtern versucht hat: „Wir müssen dich töten“ - natürlich nur als Scherz mit einem lustigen Meme. In der Installation sieht man links solche Memes und Hasskommentare und rechts Zitate aus dem „*Handbuch der Medienguerilla*“, in dem sie selbst ihre Strategien beschreiben - geschrieben für

After a while the old right-extreme symbols of the wagon get clearer and more and more symbols of current neo-Nazi groups appear.

The second part steps in a live-leak of the right-wing online organisation (*Reconquista Germanica*) of manipulating the German election in 2017 by shitposting and trolling, to abuse certain people and even say “we have to kill them” - just as a joke of course with a funny meme. In the installation you can see such memes on the left side and on the right you can read quotations of their „*Handbook of Media Guerilla*“ in which they describe their strategies - written for

Follower. Und das finde ich für uns sehr wichtig zu begreifen: dass dieser Hass inzwischen organisiert und politisch instrumentalisiert wird.

In diesem Teil taucht auch immer mehr Musik von links und rechts auf: deutscher Hip-Hop mit rechten Texten über Selbstverteidigung und den Widerstand gegen die linke Mainstreampolitik und die Medien. Es endet mit zwei Ausschnitten aus einem populären Film: 300 - der Kampf der (weißen) Spartaner gegen einen übermächtigen Gegner. Das Symbol auf ihrem Schild wurde zum Symbol der rechten „Identitären Bewegung“ in Deutschland (die stark an diesen Shitposting-Kampagnen beteiligt war). Diese Art von existentiellen Kampf, gepaart mit funny Memes (das „Lachen der Täter“,

followers. And that's what I find very important: that we understand that this hatred is now organised and politically instrumentalised.

During this part music from left and right appears more and more: German Hip-Hop with right-wing texts of self-defense and resistance against the left mainstream politics and media. It ends in two clips of a popular movie: 300 - the fight of the (white) Spartans against an overpowering opponent. The symbol on their shield became the symbol of the right-wing „Identitarian Movement“ in Germany (who were strongly involved in this shitposting campaigns). This kind of existential fight, paired with funny memes (the „The

### Q-Anon

Far-right conspiracy theory. An "anon" is an anonymous or pseudonymous Internet poster. A user named "Q Clearance Patriot" first appeared on the /pol/ board of 4chan on October 28, 2017, posting in a thread titled "Calm Before the Storm"



### Pepe the Frog

Pepe the Frog is a popular internet meme used in a variety of contexts. In recent years it has also been appropriated by white supremacists, particularly those from the "alt right," who use in racist and anti-Semitic or other hateful contexts.



Son  
The so  
symbol  
moder

### Women for Aryan Unity

Women for Aryan Unity (WAU) is a longstanding white supremacist group for women. Its logo is a diamond featuring red and white stripes and stylized letters spelling "WAU."



### ORION

"Our Race Is Our Nation" or "ORION" is a racist slogan proclaiming that racial ties are paramount to all else, transcending national borders or boundaries.

ORION



RAHO

Theweleit), Hasspostings und cooler Musik, ist die ideologische Vorbereitung für das, was im dritten Teil passiert.

Jetzt wird es real – und dieser Teil ist auch ein direkter Verweis auf die Videospieldkultur, die schon hinter den Aktivitäten im zweiten Teil auf dem DISCORD-Channel stand. In Teil 3 kann man den Anfang des Live-Streams des Attentats von Halle verfolgen, das vom Attentäter mit einer Helmkamera gefilmt wurde – doch nun folgt das Video dem eigenen Blick im Raum (durch den Headtracker). Das ist ein sehr faszinierender und zugleich auch sehr unangenehmes Moment.

Laughter of the Killers“, Theweleit), hate postings and cool music, is the ideological preparation for that what is happening in the third part.

Now it gets real – and this part is also a direct link to the video game culture which was already behind the activities in the second part on the Discord channel. In part 3 you can follow the live-stream of the assassination of Halle, filmed with a head camera by the assassin – and now the video follows your view (through the headtracker). This is both a very fascinating and very

Man kann dem Bild nicht entkommen. Und man hört sehr nah die Stimme des Attentäters und wie er versucht, in die Synagoge von Halle zu gelangen. Das Video stoppt mit dem ersten Mord, und zwei verschiedene Analyse-Kommentare beginnen: auf der rechten Seite von einem anonymen US-Amerikaner, der versucht, das Attentat als Fake zu entlarven, als Inszenierung; der andere auf der linken Seite von Veronika Kracher, die am Tag des Attentats einen brillanten Kommentar auf Facebook schrieb – mit einer ähnlichen Schlussfolgerung: es ist eine Inszenierung, aber wie ein real ausagiertes Videospiel. *Gamification of Terror.*

Im Jahr 2010, zur Zeit von *Cuts & Creeds*, gab es die Diskussion, ob das Spielen von Ego-Shooter-Videogames zu

unpleasant moment. You cannot escape the image. And you hear very close the voice of the assassin, the sound of how he tried to get into the Synagogue of Halle. The video stops with the first murder, and two different analyzing comments start: on the right by an US-American man, anonymous, trying to unmask the assassination as a fake, as staging; the other on the left by Veronika Kracher, who wrote same day of the assassination a brilliant comment on Facebook – with a similar conclusion: it's staging of terror, but as a re-enacted video game. *Gamification of terror.*

In 2010 with *Cuts & Creeds* there was this discussion if playing ego-shooter video games leads to assassina-

### Menrad / Black Sun

Menrad or sunwheel is an ancient Indo-European symbol appropriated by Nazi Germany, which has led to its use in day white supremacists to use it as a hate symbol.



### Not Equal

Some white supremacists have adopted the mathematical sign "≠" (Not Equal or Not Equal To) as a white supremacist symbol. The use of this symbol is an attempt to claim that different races are not equal to each other (and to imply that



### Blood & Honour

Blood & Honour is an international neo-Nazi/racist skinhead group started by British white supremacist and singer Ian Stuart.

### Moon Man

"Moon Man" is a meme derived from a character in 1980s McDonald's restaurant commercials that was appropriated by white supremacists, especially from the alt right, who attach it to racist songs, language and imagery.



### Reconquista Germanica

The Reconquista Germanica (RG) is an extreme-right channel running on the Discord gaming channel, which was set up to disrupt the German election of 2017. The group has over 5000 users. It is managed according to hierarchical structures within military, paramilitary and



### RAHOWA

RAHOWA is an acronym for "Racial Holy War," a term created by the Creativity Movement, a white supremacist pseudo-religion, as a rallying cry for the white supremacist cause.

Attentaten führt. Heute ist es das Attentat, das eine Videospielästhetik bekommt. In seinem Manifest beschreibt der Attentäter von Halle nicht nur, was er vorhatte, inklusive Fotos von selbstgebauten Waffen, um mögliche Verfolger zu instruieren, er hat auch eine Liste von „Achievements“ (Erfolgen) zu verschiedenen Mordvarianten erstellt - wie in einem Ego-Shooter-Spiel.

Parallel zu all diesen Entwicklungen in der rechten Szene hat sich auch ihre Musik entwickelt. Angefangen hat es mit einfachem Rechtsrock und Oi-Musik, dann wurde es mehr

tions. Today it's the assassination which gets a video game aesthetics. In his manifesto the assassin of Halle not only describes what he wanted to do, including photos of self-made weapons to instruct possible followers, he also made a list of „achievements“ on different murder styles like in a ego-shooter game.

Parallel to all these developments in the right-wing scene their music also developed. It started with simple right-wing rock and Oi-music, then it's more hip-hop style with German texts and now it's fully international

Hip-Hop mit deutschen Texten und nun ist es voll internationalisiert: In der Installation hört man einen Song des Rappers *Future*, allerdings mit einem rechtsextremen Text von „Mr Bond“ (ein Österreicher, der erst 2021 aufgedeckt wurde). Der Song wurde also einem Schwarzen gestohlen und in ein Lied für „Arier“ umgewandelt.

Der Attentäter von Halle hat ihn benutzt: Man kann sehen und hören, wie er die Musik im Auto anstellt, als er zur Synagoge fährt, wo er versucht, mehr als 50 Menschen zu töten. Diese Musik ist mehr als nur Begleitmusik: sie ist unglaublich mächtig im Erzeugen des richtigen *feelings*, einer coolen Haltung, und die rassistischen *lyrics* brennen sich ins Hirn von ganz allein.

lized. In the installation you hear a song by the rapper *Future*, but with an far-right text by „Mr Bond“ (an Austrian who was only uncovered in 2021). Thus, the song by a black man was stolen and converted into a song for ‚Aryans‘.

The assassin of Halle used it: you can see and listen how he starts the music in the car when he goes to the Synagogue to try to kill more than 50 people. This music is more than just background music: it is incredibly powerful in creating the right *feeling*, a cool attitude and the racist *lyrics* burn into your brain all by themselves.

LiveLeak



*„Aryan, toast up with the gang  
from atlantis to a whole 'nother don  
Hyperborea, i'm the livin' proof...*

ND: Wenn man in den Raum mit der Audiotechnik eintaucht, die auch auf die Bewegungen und die virtuelle Realität reagiert, die man in dem Stück erlebt, ist es definitiv eine sehr intensive Erfahrung, da man erkennt, dass diese Spielrealität tatsächlich die Realität war, die passiert ist! Es ist nicht nur ein „OK, lasst uns einfach ein Spiel spielen und ein paar Leute töten, die nur ein Teil der Spiele-Engine sind“, sondern dann - auch mit diesen Worten des Attentäters „wenn ich nur zwei Leute getötet habe und dann sterbe, dann nur, weil ich ein Loser bin“ - zeigt dies eine sehr starke Trennung von der Realität.

ND: Being in the room immersed with the audio technology that also reacts to your movements and the virtual reality that you are experiencing in the piece, it's definitely a very intense experience as you realise how this game reality was indeed the reality that happened! It is not just “OK, let's just play a game and kill some people and they're just like part of the game engine” but then - also with these words by the assassin “if I only killed two people and if I die it's just because I'm a loser” - this portraits a very strong disconnection with reality.

GK: Stefan B., der Attentäter von Halle, spricht zu seiner Community - er spricht als „Anon“ (Anonymous) nicht zu uns als Publikum - er spricht zu seiner 4chan- und Gamer-Community und sagt: „Wollen wir Freunde sein?“ Und sein Ziel ist noch krasser: Er will zeigen, dass man mit selbstgebaute Waffen so etwas machen kann, um andere aus seiner Spielergemeinschaft davon zu überzeugen, das auch zu tun! Das ist das Gefährliche: es wie ein Spiel zu zeigen, es wie ein Spiel zu inszenieren und für die Anhängerschaft so zu präsentieren. In Deutschland ist es nicht so einfach, Waffen zu bekommen, aber hey schau: man kann sie mit einem 3D-Drucker selbst herstellen - und das ist wirklich eine gefährliche Entwicklung.

GK: Stefan B., the assassin of Halle, talks to his community - he talks as „Anon“ (Anonymous) not to us as an audience - but he talks to his 4chan and gamer community and says “Would you like to be friends?” And his aim is even worse: wanting to show that with his handmade, self-made weapons he can do something like that. He wanted to convince others of his gaming community to do that too! I think that’s the cruel aspect of what he did: to show it like a game, to stage it like a game and to present it in that way for followers. In Germany it’s not so easy to get weapons but hey: you can just make it by yourself with a 3D printer - and that’s a dangerous development.



nain  
“

ND: Es ist wohl klar, dass es ein strukturelles Problem der Gesellschaft ist, wenn wir so viele Spiele im Zusammenhang mit Krieg und einer militaristischen Kultur haben, die in den Vereinigten Staaten und unserer Gesellschaft im Allgemeinen sehr weit verbreitet ist, und wie diese Videospiele diese Dinge verherrlichen. Aber auch, indem Videospiele und die Internetkultur eine Barriere schaffen, eine Isolierung des Subjekts bewirken, machen sie es schwierig zu unterscheiden, was real ist und was ein Videospiele ist. Das soll nicht heißen, dass wir keine Ego-Shooter-Videospiele spielen sollten, aber es gibt einige Verhaltensweisen, die zu dem führen könnten, was wir in diesem Stück sehen.

ND: It’s probably clear that it is a structural problem of society when we get so many games in the context of war and to militaristic culture, which is very prevalent in the United States and our society in general, and how these video games somehow glorify these things up. But also, how video games and Internet culture creates a barrier, it creates isolation of the subject, and therefore makes it difficult to distinguish what’s the real and what’s the video game. That is not to say that we shouldn’t play first-person shooter video games, but that there are some behaviors that could end up in what we see in the piece.

Generell ist dieses Thema extrem politisch aufgeladen und umstritten, und du präsentierst es in einer Kunstgalerie. Es gibt ja immer so eine Dissonanz, wenn wir uns mit politisch provokativen Themen in einer Kunsteinrichtung beschäftigen. Du kommst hauptsächlich aus der Klangkunst, aber die von dir hier gezeigten Werke sind mehr oder weniger medienbasiert, fast wie eine Dokumentation. Ich frage mich also, wie du die Beziehung zwischen Kunst und Politik siehst, insbesondere zu diesen sehr kontroversen Themen, die du im Kontext einer Kunstgalerie zeigst, die missverstanden und missinterpretiert werden könnten. Wie vermeidest du - nicht die Gamifizierung des Terrors - sondern eine Ästhetisierung des Terrors?

GK: Natürlich habe ich mir darüber viele Gedanken gemacht, denn das Material, das ich zeige, ist sehr hart und die meisten dieser Dinge dürfen nicht einmal gezeigt werden. Ich brauchte wirklich einen starken Rahmen, um Voyeurismus zu vermeiden, und deshalb möchte ich es nicht in der Öffentlichkeit zeigen wie in einem Kino: ich brauche einen geschützten Raum. Jeder Besucher muss hinein- und hinausgeführt werden. Das ist ein Stück, bei dem man durch alle Abschnitte gehen muss, und man beginnt an einem bestimmten Anfangspunkt. Es ist keine Installation, in die man rein- und rausgehen kann, wie man will. Das ist sehr wichtig für die Entwicklung des Stücks und dafür, was und wie man es wahrnimmt. Und es sollte eine individuelle Erfahrung sein, so als säße man allein vor seinem Computer: die typische Situation für die Produzenten und die Empfänger von Hate Speech.

Ich denke, in einer solchermaßen gerahmten Situation kann man diesen Hass und dieses Attentat zeigen. Und ich zeige es, weil es deutlich macht, wie es funktioniert, und es lässt einen spüren, was im täglichen Leben auf unseren Straßen jederzeit passieren kann, wo es jeden treffen kann. Eine Besucherin sagte, es sei wie eine „Konfrontationstherapie“. Dies ist ein Raum, in dem man mit vielen Dingen konfrontiert wird, die man nicht sehen will und die man vielleicht ignorieren möchte. Und wenn man über die Nachrichtenmedien damit in Berührung kommt, taucht man meist nicht tief genug ein, um sich der Gefahr wirklich bewusst zu werden.

Und was die Ästhetik angeht, so ist das natürlich immer ein Problem, wenn man in einem Kunstwerk mit Material

In general this topic is extremely politically charged and controversial and you are presenting it in an art gallery. There is always a dissonance when we deal with political provocative themes in an art setup. You are mostly coming from sound art and these pieces that you are showing are mostly media based almost like a documentary. So, I'm wondering how do you address the relationship between art and politics, specially these very controversial topics, you show these topics in the context of an art gallery that might be misread and misinterpreted. How could you avoid, not the gamification of terror but the „aestheticisation of terror“?

GK: Of course, I had a lot of thoughts about that, because the footage I'm showing is very hard and most of these things are even not allowed to be shown. I really needed a strong framing and that's why I do not want to show it in public like in a cinema: I need for that a somehow protected space. Each visitor must be guided in and out. This is a piece you have to go through all parts, and you start at a certain point. It's not an installation you step in and out whenever you want. That's very important for the development in the piece and what and how you perceive. And it has to be an individual experience like you have it alone in front of your computer: the typical situation for hate speech producers and recipients.

I think in such a framed situation you can show this hate and this assassination. And I show it because it makes more clear how it works, and it makes you feel what can happen, in daily live, in our streets, anytime it can hit anybody. One visitor said it's like a „confrontation therapy“. This is a space where you get confronted with a lot of things you don't want to see and maybe you want to ignore. And if you get in touch with it by the media, you don't dive deep enough to be aware of the danger.

And about the aesthetics, of course that's always a problem if you work in an art piece with such footage. In the first part you see right-extreme symbols but it's also framed by a little text beside the symbol: what does it mean and how the white supremacists use it as racist identity symbols. The Moon Man, for example, who sits as a sticker in a photo at Stephan B. on his cap - originally used by McDonalds, now a sign of recognition for the Alt-

wie diesem Video arbeitet. In *Dark Matter* sieht man im ersten Teil rechtsextreme Symbole, aber zugleich einen kleinen Text neben dem Symbol: was es bedeutet und wie die White Supremacists es als rassistisches Identitätssymbol verwenden. Den *Moon Man* z.B., der später auf einem Foto von Stephan B. an seiner Mütze auftaucht – ursprünglich von McDonalds, nun ein Erkennungszeichen der Alt-Right. Der selbsternannte Fakeentlarver auf der rechten Seite der Installation sieht sich auch das genau an und kommentiert nur: „goofy guy“, was ihn somit selbst als rechtslastigen Verschwörungstheoretiker entlarvt. Das zunehmend Dokumentarische des Stücks stellt quasi eine zunehmende *Deästhetisierung* dar. Zuerst ist es nur Ton und Bild, ganz emotional, und dann wird es allmählich zur Informationsflut in Bild, Text und Klang mit immer mehr dokumentarischen Material. Es läuft dann im dritten Teil in eine pure Dokumentation der Wirklichkeit, quasi live – und gleichzeitig kehrt es sich völlig um: die Realität scheint komplett inszeniert zu sein (wie dann auch die beiden Analyseteile beschreiben). Aus diesem Grund besteht auch der gesamte Installationsraum aus einem Vorhang, einem schwarzen Vorhang, der als Projektionsfläche dient. Beim blauen Schlussbild sieht man die Falten deutlich. Der Attentäter warf ja auf der Flucht sein streamendes Smartphone auf die Straße, von wo es - wenn Autos vorbeifahren - nur Licht- und Geräuschblitze sendete (die ich für die drei Kapitelanfänge verwendete). Am Ende wendet es sich plötzlich und streamt: blauen Himmel – wie ein visueller Verweis auf *Cuts & Creeds*.

Letztendlich ist dieser *Dark Matter*-Raum für mich auch wie der Internet-Raum und wie wir ihn nutzen. Man wird überladen mit Informationen von allen Seiten und es ist nicht möglich, alles in dieser Installation mitzubekommen: man ist gezwungen, sich zu entscheiden. Und selbst am Ende muss man sich entscheiden, welcher Seite man folgen will, der rechten oder der linken Seite der Analyse dieses Attentats.

Ich denke, das ist die Situation im Internet jeden Tag, dass man sich entscheiden muss, wem man folgt, welche Stimme man hören will: Bleibst du immer in deiner Filterblase? Oder schaust du auch auf die andere Seite? Und wie entscheidet man, wem man vertraut? Viele dieser Prozesse werden in dem Stück zu einer sehr komprimierten Wahrnehmungssituation verdichtet.

Right. The self-proclaimed fake exposé on the right side of the installation also looks at this and only comments: „goofy guy“ which exposes him as a right-wing conspiracy theorist. On this side you can follow „live“ how such a theory is created, with the right initial questions („So many witnesses. Why there is no police?“) and completely misguided conclusions.

The increasingly documentary nature of the play represents, as it were, an increasing *de-aestheticisation*. First it's just sound and image, more emotional, and then it becomes a flood of information in images, text and sound with a lot of footage. The third part gets pure documentary, shown as live - but at the same time it turns around: reality seem to be completely staged (as described in the two parts of analysis on the left and on the right). That's why the whole installation space is built by a curtain, a black curtain, used as projection area.

In the final image, you can see the wrinkles clearly: after all, the assassin threw his streaming smartphone onto the road as he fled, from where it only sent flashes of light and sound when cars drove by (which I used for the three chapter beginnings). Then suddenly it turns and streams: blue sky – a surprising visual link to *Cuts & Creeds*.

At the end, for me this *Dark Matter* space is also like the Internet space itself and how we use it. You get a lot of information from all sides and it's not possible to get all in this installation: you are forced to decide. And even in the end you have to decide which side do you want to follow, the right side or left side of the analysis of this assassination.

I think that's the situation in the Internet every day, that you have to decide who are you following, which voice you want to hear: Do you stay always in your filter bubble? Or do you look on another side? And how to decide whom you are trusting? I think, a lot of these processes you get in the piece in a very condensed situation.