

# DAM GALLERY

## ARAM BARTHOLL Hurt me plenty

**Ausstellung: 13. September – 1. November 2014**

**Eröffnung: 12. September 2014, 19 – 21 Uhr**

Der Künstler ist anwesend

19:30 Einführung: Olia Lialina, Professorin Neue Medien, Merz Akademie Stuttgart

I'm too young to die.  
Hey. Not too rough.  
Hurt me plenty.  
Ultra-Violence.  
Nightmare!

Performance zur Eröffnung am 12. September 2014 in der DAM GALLERY:

### **DATALOVE**

#### **BYOD – Bring Your Own Drive, and crush it.**

Ausgediente Festplatten von PCs, Laptops und Servern bergen ein hohes Sicherheitsrisiko. DATALOVE verhindert, dass ausrangierte Festplatten-Laufwerke mit sensiblen Daten in falsche Hände geraten. Zur Ausstellungseröffnung sind die Besucher herzlich eingeladen im Rahmen von Bartholls Arbeit DATALOVE ihre alten Datenträger mitzubringen und vor Ort mit einem Hardware-Crusher zu zerstören.

**DAM GALLERY** Neue Jakobstraße 6 10179 Berlin

Tel: +49 30 280 98 135 office@dam.org www.dam.org  
Öffnungszeiten: Di – Fr 12 – 18 Uhr · Sa 12 – 16 Uhr · Und nach Vereinbarung

# DAM GALLERY

**Hurt me plenty!** So eine Aufforderung spricht niemand leichtfertig aus, außer er befindet sich in einer virtuellen Welt, in der Schmerz nicht am eigenen Leib erfahrbar ist. Der Satz stammt aus dem 1993 erschienen Ego-Shooter "Doom" und bezeichnet dort eine der Schwierigkeitsstufen, die der Spieler auswählen kann. Diese überträgt Aram Bartholl in seiner Arbeit **"Choose skill level"** (2014) auf ein virtuelles Blatt Papier, indem er den Text in seiner eigenen, analogen Handschrift per Computermaus abschreibt. Das entstandene Schrift-Bild überführt der Künstler anschließend in Großformat als physisches Werk in den Ausstellungsraum.

Erstmalig in einer räumlichen Umgebung stattfindende Ego-Shooter wie "Doom" oder "Duke Nukem" (1991) bilden den Ausgangspunkt für eine künstlerische Auseinandersetzung, die die Verschmelzung von realer und virtueller Welt thematisiert, deren Anfänge eng mit solchen Spielen verbunden sind. In vielen Ego-Shootern erscheint in der Mitte des unteren Bildrandes eine Hand. Sie dient als verlängerter Arm des realen Spielers, der in den computergenerierten Raum hineinreicht und somit beide Charaktere miteinander vereint. Diese Beziehung greift Aram Bartholl in der Serie **"Come get some"** (2014) und der skulpturalen Arbeit **"What are you waiting for?"** (2014) mit found footage aus "Duke Nukem 3D" (1996) auf. In "What are you waiting for?" bezieht sich der Künstler auf die Finger-knackende Geste des Helden Duke Nukem, der auf den nächsten Schritt des Spielers wartet. In der großformatigen Siebdruck-Serie "Come get some" transformiert der Künstler das Motiv von Duke Nukems Hand, die die schussbereite Waffe hält. In extrem starker Vergrößerung überlagert eine digitale Pixelstruktur ein analoges CMYK-Druckraster, so dass auch hier ein kontrastreiches Bündnis entsteht. Mit der Verwendung des in der Pop Art oftmals gebrauchten Siebdruckverfahrens verweist Bartholl auf die Übernahme von Motiven einer Massenkultur in die Kunst. Bei Bartholl werden Elemente einer virtuellen Alltagswelt künstlerisch verarbeitet und dabei auch in die physische Realität hinein übertragen. Hierbei recurriert Bartholl auf die Pixelästhetik einer vergangenen Zeit – denn die heutige Rechnerleistung erlaubt ein Erscheinungsbild, das von der Realität kaum mehr zu unterscheiden ist. Diese Optik wird durch leistungsfähige Grafikkarten ermöglicht, die nicht nur Computerspielen nützt, sondern auch Hackern dabei hilft, Passwörter von Internet-Accounts milliardenfach zu knacken.

In der Rauminstallation **"TFLOPS"** (2014) beschäftigt sich Aram Bartholl ebenfalls mit Grafikkarten, deren Leistungsfähigkeit in FLOPS (Floating Point Operations Per Second) ausgedrückt wird. Die optische Erscheinung der Hardware, die normalerweise unsichtbar im Computergehäuse eingebaut ist, wird mit der Bildsprache von Werbeanzeigen in Hochglanzmagazinen verknüpft, die in ihrer klaren Formensprache mit kühler, schwarz-silberner Farbigkeit technische Details hervorheben und die Grafikkarte zu einem männlichen Statussymbol stilisieren. Die Arbeit **"Datalove"** (2014) veranschaulicht mithilfe von Hardware-Crushern die Absurdität eines Systems, in dem ein physisches Gerät zur Zerstörung von virtuellen Daten benötigt wird.

DAM GALLERY Neue Jakobstraße 6 10179 Berlin

Tel: +49 30 280 98 135 office@dam.org www.dam.org  
Öffnungszeiten: Di – Fr 12 – 18 Uhr · Sa 12 – 16 Uhr · Und nach Vereinbarung

# DAM GALLERY

Ein Akt, der ohnehin nur sinnvoll wäre, wenn die zu vernichtenden Informationen nicht schon vorab über das Internet übertragen wurden. Mit **"123456"** (2014) bringt Bartholl im Internet gefundene, gehackte User-Passwörter wie "robert79" oder "23flowers" in einer filigranen Plotter-Bleistiftzeichnung zu Papier – eine Technik, die schon Pioniere der Digital Art wie Vera Molnar und Manfred Mohr nutzten. Mit diesen heutzutage als unsicher geltenden Kombinationen erinnert der Künstler daran, dass das System "Passwort" längst überholt ist und Sicherheit hier lediglich einen Vorsprung vor der weiteren Entwicklung von Rechnerleistung darstellt.

Mit der dreiteiligen fotografischen Reihe **"Dropping the Internet"** (2014) – eine Reminiszenz an Ai Weiweis "Dropping a Han Dynastie Urn" (1995) – verweist der Künstler kritisch wie ironisch auf das unwiederbringlich veränderte Wesen des Internets nach den Enthüllungen von Edward Snowden. Auf der Tagesordnung stehen nun globale Massenüberwachung und Datenspeicherung durch Konzerne, Regierungen und Geheimdienste. Dystopische Vorstellungen der Cyberpunk-Literatur der frühen 80er Jahre, die den utopischen Sciene Fiction-Traum in eine düstere anarchistisch-kapitalistische Welt verwandelten, scheinen sich nun erfüllt zu haben.

In seinen Arbeiten thematisiert Aram Bartholl die Verbundenheit von Virtualität und Realität. Er weist darauf hin, dass eigene und fremde Handlungen im Internet direkte Auswirkungen auf unser Leben haben. Unsichere Passwörter und die Nutzung kostenloser Apps als Austausch für private Daten veranschaulichen das geringe Bewusstsein der User für diese Situation. Die Brutalität der Ego-Shooter versinnbildlicht in diesem Zusammenhang die gewaltigen Gefahren, die in der heutigen virtuellen Umgebung lauern – und in der es nur wenige Duke Nukems gibt, die den Kampf mit ihnen aufnehmen. Bei den meisten liegt die Schullektüre von George Orwells "1984" (1949) weit zurück und zudem suggerieren Filme wie "Tron" (1982) oder "Matrix" (1999), dass Menschen via neuronale Schnittstelle an eine virtuelle Welt angeschlossen werden müssen, um die dort stattfindenden Verletzungen selbst physisch erfahren zu können. Diese Vorstellung verhindert die Erkenntnis, dass wir schon längst mittendrin sind.

Text: Tina Sauerländer

## **Öffnungszeiten:**

Dienstag – Freitag: 12 – 18 Uhr

Samstag: 12 – 16 Uhr

Und nach Vereinbarung

**DAM GALLERY** Neue Jakobstraße 6 10179 Berlin

Tel: +49 30 280 98 135 office@dam.org www.dam.org  
Öffnungszeiten: Di – Fr 12 – 18 Uhr · Sa 12 – 16 Uhr · Und nach Vereinbarung

# DAM GALLERY

## **Veranstaltung im Rahmen der Ausstellung:**

**Workshop: 24. September 2014, 19 Uhr**

### **KILLYOURPHONE.COM**

Mit Aram Bartholl in der DAM GALLERY Berlin

Zusammen mit dem Künstler Aram Bartholl wird jedem Teilnehmer die Möglichkeit gegeben, sich selbst eine Handytasche zu nähen, die jegliche Strahlen vom Handy fernhält und es nicht mehr geortet werden kann. Schon beim Nähen stellt sich der Gedanke ein, dass man ohne seinen kleinen Begleiter selbst von der Außenwelt abgeschirmt ist. Eine Teilnahme am "realen" Leben ist heute ohne die virtuelle Welt nicht mehr möglich. Mit den Nachteilen und Konsequenzen müssen wir leben, um zu leben. Oder?

Die Teilnahme ist kostenlos, es ist jedoch eine Anmeldung unter [office@dam.org](mailto:office@dam.org) erforderlich.

**DAM GALLERY** Neue Jakobstraße 6 10179 Berlin

Tel: +49 30 280 98 135 office@dam.org www.dam.org  
Öffnungszeiten: Di – Fr 12 – 18 Uhr · Sa 12 – 16 Uhr · Und nach Vereinbarung