



P O R T F O L I O

MIKA BANKOMAT

***WE MAY DESTROY YOU.
WHO CARES?!***

© Mika Bankomat, Pa Dares, 2022
Video, Sound, Text, 13:42min

Video und Soundarbeit, entstanden im Rahmen einer Artist Residency auf dem Schiff Eleonore und der Stadtwerkstatt Linz. Der Titel WE MAY DESTROY YOU ist eine Anlehnung an die Serie I MAY DESTROY YOU der Aktivistin Michaela Coel. Wie auch sie, haben wir während unserer Residency die Aufarbeitung und den Umgang mit Gewalterfahrungen thematisiert. Narzistische Gewalt, sexualisierte Gewalt und strukturelle Gewalt wird dabei von der persönlichen Erfahrung ausgehend auf eine breitere, gesellschaftspolitische Ebene gehoben.





Link zum Video: <https://vimeo.com/674959514>



HAST DU MICH TOXISCH GENANNT?

© Mika Bankomat, 2021
Video, Sound, 19min



*The reason I breathe is you
There is nothing that I wouldn't do
I'm so into you
Always and forever, you and me
That's the way our life should be
I must confess, I still believe
I was born to make you*



Glänzend, flauschig, glitzernd. Oberflächenstrukturen. Haut, Metall, falscher Fuchs. Oberflächen Fetischismus. Mir geht das Herz auf, ich lass mich hinreißen. Dann kommt doch wieder die Reflexion dazu - Selbstreflexion und dann der Meta-Wurf: Warum finde ich das gerade so geil? Wie viel hat das mit mir individuell zu tun, wie viel ist das sozialisiertes Verhalten und eine gesellschaftspolitische Fragestellung?

Unter dem Fell schiebt sich eine auditive Struktur durch, die nicht zur schimmernden Oberflächen- und Materialschlacht zu passen scheint. Britney Spears erstes Album „...baby one more time“ wird zerlegt und analysiert auf seine heteronormativen und toxischen Bestandteile. Es eskaliert. Ein Grundrauschen legt sich über den Glitzer, der Noise reißt an den Pailletten und dekonstruiert die Strukturen der Popsongs.

Link zum Video: <https://vimeo.com/666618588>



SVS COLLISIONS

DARK MATTER

Artist Residency in Canfranc, Spanien
In Kooperation mit der TU München und
dem Laboratorio Subterráneo de Canfranc

Artist Residency 24.Juli - 8.August 2021

In Kooperation mit dem **Laboratorio Subterráneo de Canfranc**, einer unterirdischen Forschungsstation für Teilchenphysik, Schwerpunkt dunkle Materie.

Being in two different places at the same time – that sounds more like a pipe dream than reality. And yet scientists have been working on precisely this phenomenon for decades: What is our reality actually like if something can be there and not there at the same time? Is this barely perceptible form of matter even behind one of the greatest mysteries of cosmology, namely the invisible dark matter that is nevertheless necessary for the existence of the universe?

Particle physics and music use a common vocabulary: Waves, Frequencies, Noise, noisecancelling, Transientfiltering etc. – The SVS Collective starts the dialogue with scientists from TU Munich and Laboratorio subterráneo de Canfranc to express common subjects through a common language: Is music subjected to chronology? Can temporal stringency be overcome? Can sound be experienced differently? How do particles sound, wenn they collide?

Together with the media artist Daniel Door, composer Benedikt Brachtel and sound artist Daniel Hermann-Collini launched the series SVS Collisions, to expand the respective artistic focus.

This year's meeting place: The former Art Nouveau railway station of Canfranc.

From 24 July to 8 August 2021 International mixed media artists will work there together with physicists at the Laboratorio subterraneo de Canfranc – one of the leading research laboratories on dark matter – to create an interdisciplinary field of experimentation: In mutual exchange, art forms are to be created that connect both worlds – from multimedia art to visual art to live performances that act as dialogue partners and mediators of science.





Mein persönlicher Fokus während der Residency knüpft an die Auseinandersetzung mit einer Politik der Materialität an. Jedes Material hat als Rohstoff einen historischen Index, beinhaltet eine Materialästhetik und Materialikonografie. In Form gebracht, als nicht mehr rohes Material bekommt es eine Nutzungsbestimmung. Die Produktion und industrielle Fertigung steht als Sinnbild für gesellschaftliche Verhältnisse und repräsentiert somit materialisierte gesellschaftliche Arbeit. Spuren des individuellen Gebrauchs zeigen sich in Verformungen, Verfärbungen und Brüchen und kontextualisieren das Objekt in Bezug auf ein agierendes Subjekt.

Die Zugstation in Canfranc Estacion spielt eine tragende Rolle für die Stadtentwicklung und auch für die Entstehung der Forschungsstation Laboratorio Subterráneo de Canfranc. Einst hat sie als Grenzstation Frankreich und Spanien verbunden, während des Zweiten Weltkriegs war sie Umschlagort zum Handel mit Nazigold und gleichzeitig ein Anlaufpunkt für Menschen auf der Flucht, auf dem Weg nach Amerika. Nach einer Zugentgleisung auf der französischen Seite der Bahnstrecke wurde die Strecke unterbrochen und nie wieder in Betrieb genommen. Aus dem Tunnel, der durch die Pyrenäen nach Frankreich führt, ist später die Forschungsstation entstanden, da der Tunnel und das Gestein die perfekten Bedingungen für die Erforschung dunkler Materie bietet.

Der Leerstand und der Zerfall der alten Gleisanlagen geht einher mit soziologischen Veränderungen und der Stadtentwicklung. Und sie bieten ein Experimentierfeld für meine Fragen an Materialität. Der Eingriff des Menschen und die daraus entstandene Architektur trägt ein Archiv der Berüh-

rung und Nutzung in sich. Jedes Material hat eine Eigenfrequenz, bei der es anfängt zu oszillieren. Diese Schwingung, ausgelöst durch eine immaterielle Berührung, ist Grundlage meiner auditiven Auseinandersetzung mit Material. In Schwingung gebracht machen die Schienen der Bahnanlage ein Narrativ hörbar: Von Zügen, die lang nicht mehr dort ankommen, von ihrer Arbeit, die sie noch heute verrichten oder von Nachrichten, die über sie in Zukunft transportiert werden.





Das Eingangstor zum Laboratorio Subterráneo de Canfranc, sowie die Gleisanlagen werden bespielt mit Resonanzlautsprechern. Das Material wird zur Membran, der Sound hallt in die Tiefen des Tunnels hinein und trägt sich über die Gleise.

Link zum Video: <https://vimeo.com/676412123>



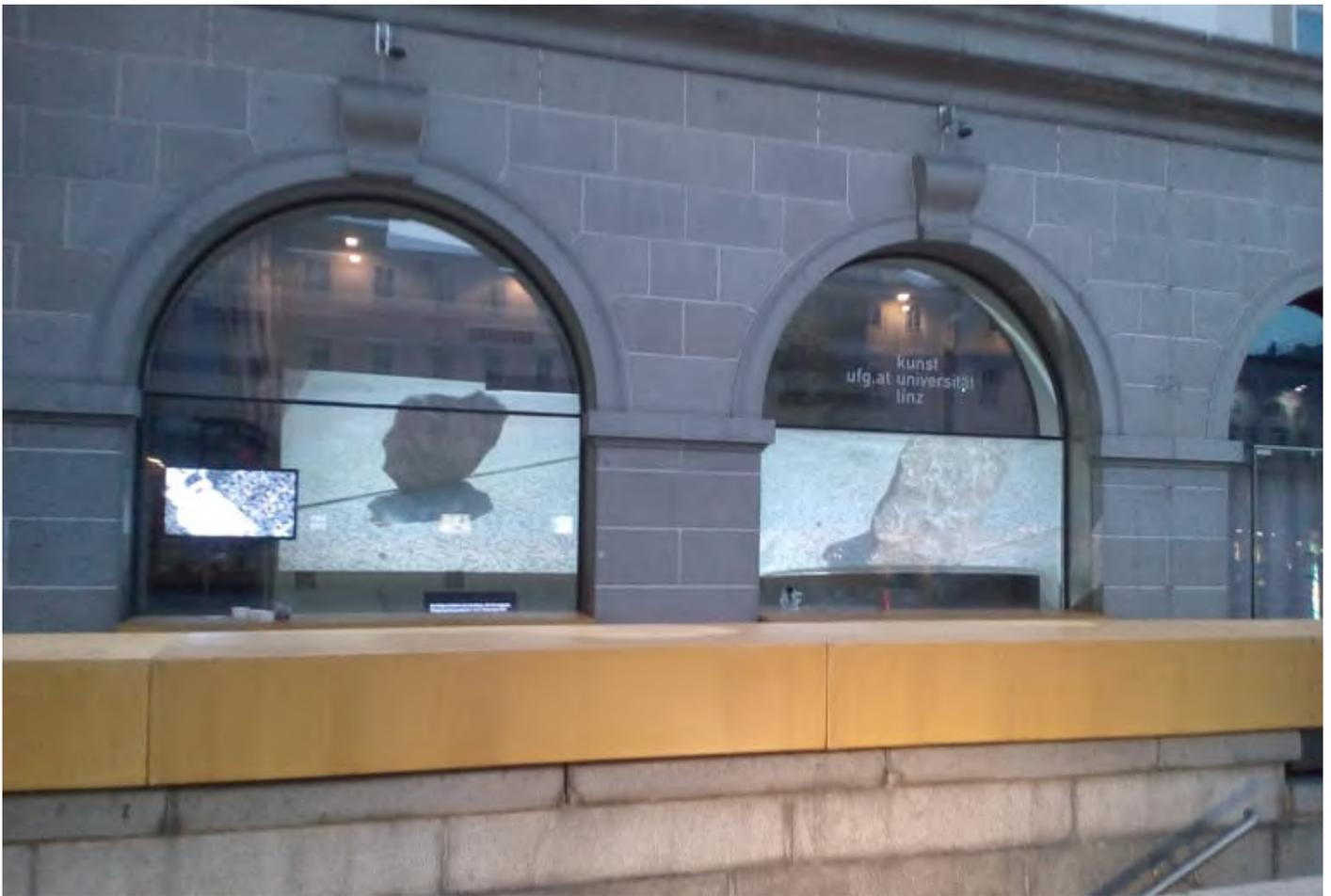
COLLAPSE THROUGH CONFORMITY

© Michaela Andrae, 2020
Noise, Text, Video, 2:34min

Im April 1831 überqueren 70 Soldaten einer britischen Truppe die Broughton Suspension Bridge. Sie marschieren im Gleichschritt. Der Gleichschritt dient der Synchronisierung. Diese Gleichschaltung erleichtert das Vorankommen. Die innere und äußere Kontrolle der marschierenden Füße geht jedoch verloren, als dieser Einklang auch auf die Brücke übergeht. Die Tritte der Soldaten treffen die Eigenfrequenz der Brücke. Sie gerät in Schwingung und synchronisiert sich mit den Überquerenden. Es kommt zur Resonanzkatastrophe und die Brücke stürzt ein. Die Resonanz, ausgelöst durch eine Berührung, führt zum Kollaps des Materials. Kollaps durch Konformität.

Der Kollaps durch Konformität ist eine Beobachtung, die ihre Relevanz potenziert. Die Video- und Audioarbeit *Collapse through conformity* verweist nicht nur auf ein physikalisches Phänomen, sondern auf die verstärkte Schlagkraft einer, im Einzelnen betrachtet, harmlos wirkenden Berührung. Überträgt man dieses Narrativ auf einen konkreten Ort, wird das Brückenkopfgebäude am Hauptplatz in Linz (Österreich) sowie die an sie anschließenden Nibelungenbrücke zu erzählenden Akteuren der Politik der Materialität. Errichtet unter Zwangsarbeit während des NS-Regimes, dem Leitbild *Tot durch Arbeit* folgend, verweist heute nichts mehr auf diese Erzählung außer das Material selbst. Das Material legt ein Grundrauschen über die Stadt. Die Geschichte des Materials wird durch eine maskierende Neubesetzung abgelöst. Die Granitformation hält den sie überquerenden Schritten stand, egal in welche Richtung sie gehen. Als Abdruck bleibt ein Synthese, die ihre eigenen Störgeräusche produziert, doch diese lang nicht mehr wahrnimmt.





Installationsansicht, Splace Linz



Videostill

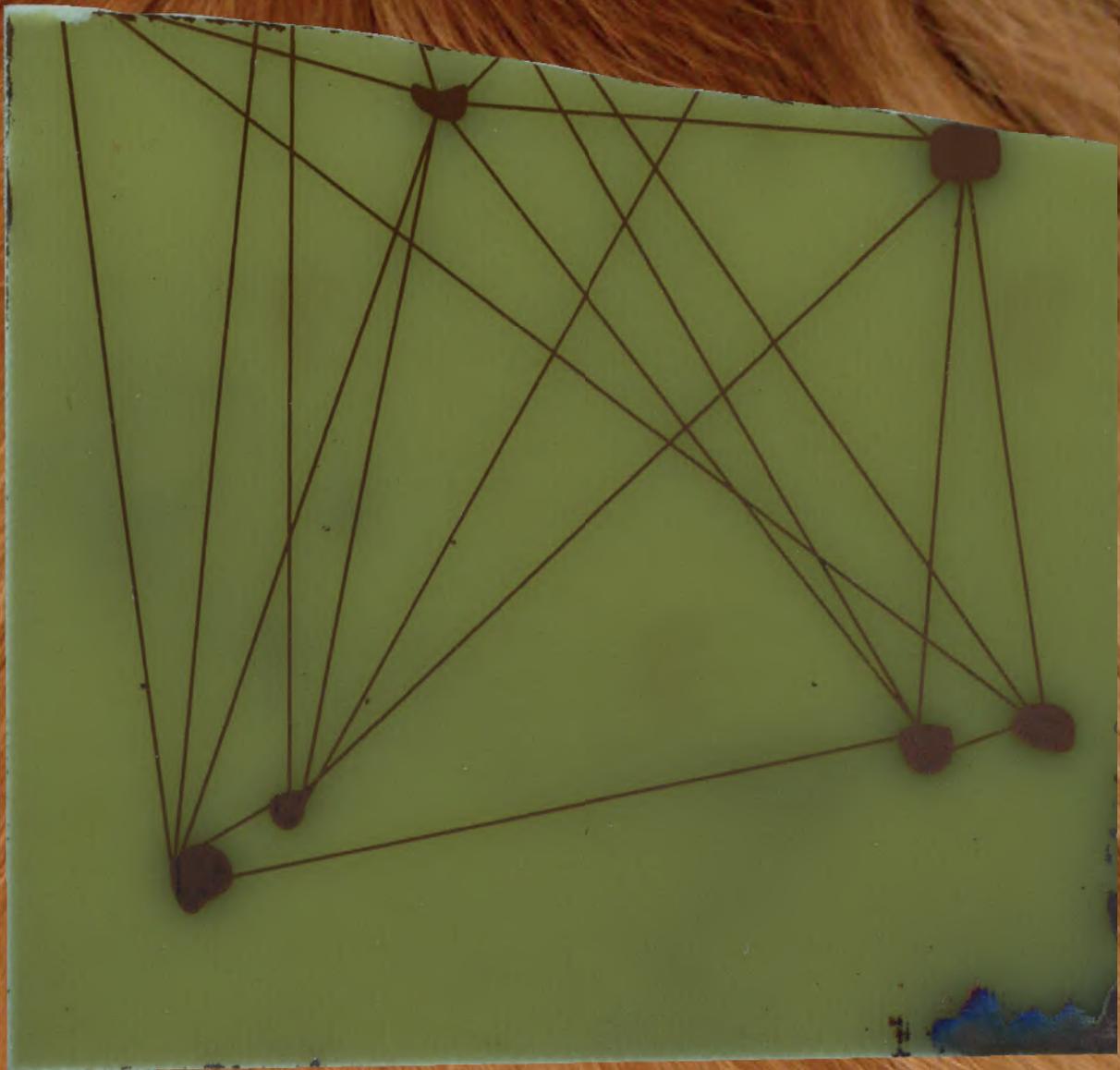
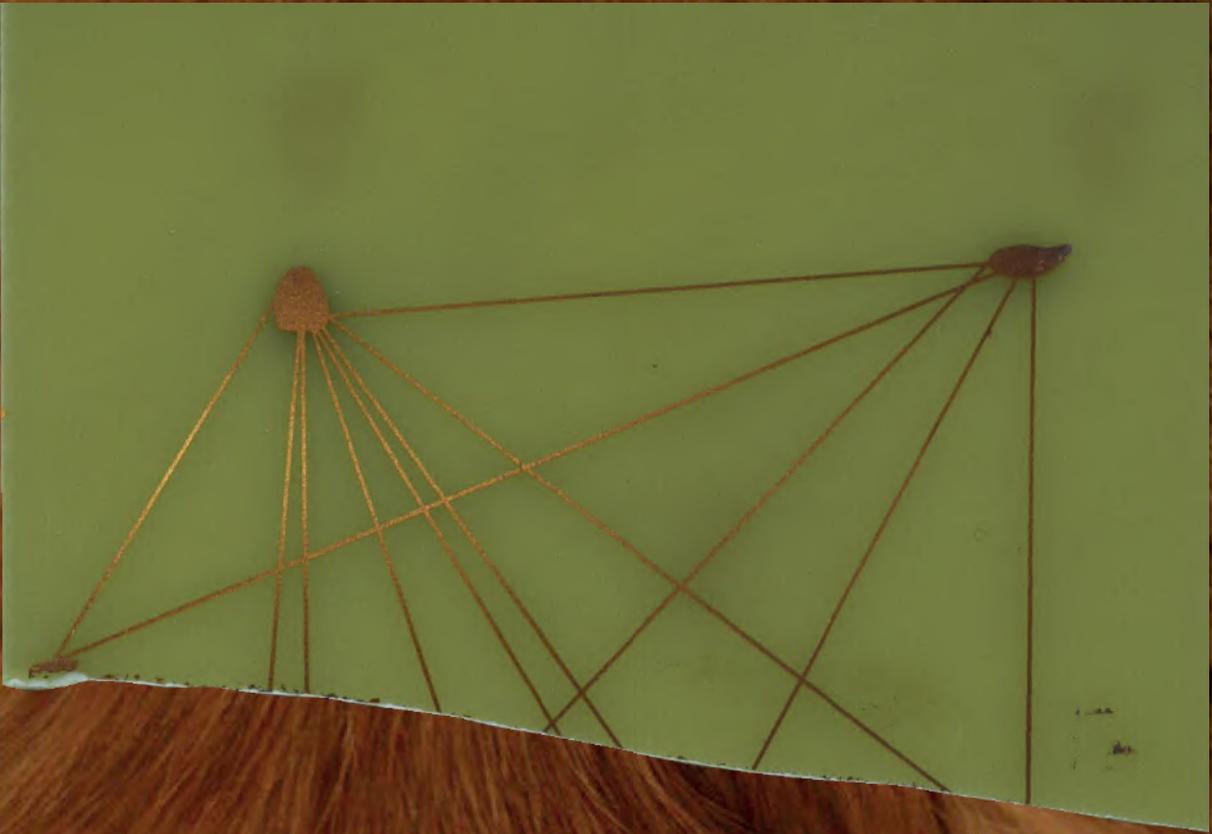


Link zum Video: <https://vimeo.com/452322859>



TECHNO

© Michaela Andrae, 2019
Installation, Collection, Performance



Die Arbeit *Techno* ist eine Kollektion, bestehend aus verschiedenen Kleidungsstücken und Accessoires. Sie skizziert einen Weg dem Kreislauf von Produktion, Begehren und Konsum durch Eigenproduktion und die damit verbundene Hinterfragung von Produktionsbedingungen in Kunst, Mode und Technologie zu entkommen.

Dabei geht sie bewusst auf eine Mode der zeitgenössischen Kunst ein - Ästhetik als Simulation. Ein Spiel mit stereotypen Zuschreibungen von Material und Formen. Das Handwerk des Nähens wird verbunden mit der Dekonstruktion von Alltagsgegenständen sowie technologischer Hardware. Leitende Materialien und Textilien ergeben zusammen mit dem menschlichen Körper einen neuen Regelkreis, der sich nicht dem Forschungsfeld der *Wearables* anschließen möchte, sondern frei von kommerzieller und wirtschaftlicher Forschung an neuen Methoden experimentiert, die Körper, Kleidung und Technologie vernetzen.

Der entstehende Output dieser Koalition ist eine Überwindung des aktuellen Diskurses über ein vermeintlich digitales und technologisches Zeitalter. Das Digitale wird erst durch Selbstbestimmung und Wideraneignung zu einer Revolution, die nicht von Großkonzernen ausgeht. Die entstehende Autonomie ist unabhängig von einem neoliberalen System, das eben diese Autonomie und Individualität methodisch verspricht. Kunst, Mode, Musik und Informatik werden dabei als separierte Disziplinen, die eine Positionierung fordern, verneint.

Nach und nach angezogen, werden die Kleidungsstücke zu Körpererweiterung. Durch die elektrische Spannung auf der Haut werden bei Berührung Sensoren aktiviert. Eine Programmierung startet bei jeder Berührung einen, den einzelnen Objekten zugeordneten Sound. Es entstehen neue Muster an der Grenzen zwischen Mensch, Mode und Technologie. Die Mode transformiert den Menschen. Er trägt die Haut eines anderen Tieres. Doch es ist nicht nur ein Fetisch, sondern die Auslotung des Möglichkeitsraums, der aufgemacht wird, wenn ein Körper eine tote Form belebt. Die Bekleidung wird zur erzählenden Protagonistin.

Link zu den Soundfiles: <https://soundcloud.com/mikabankomat/sets/soundelemente-der-kollektion-techno>

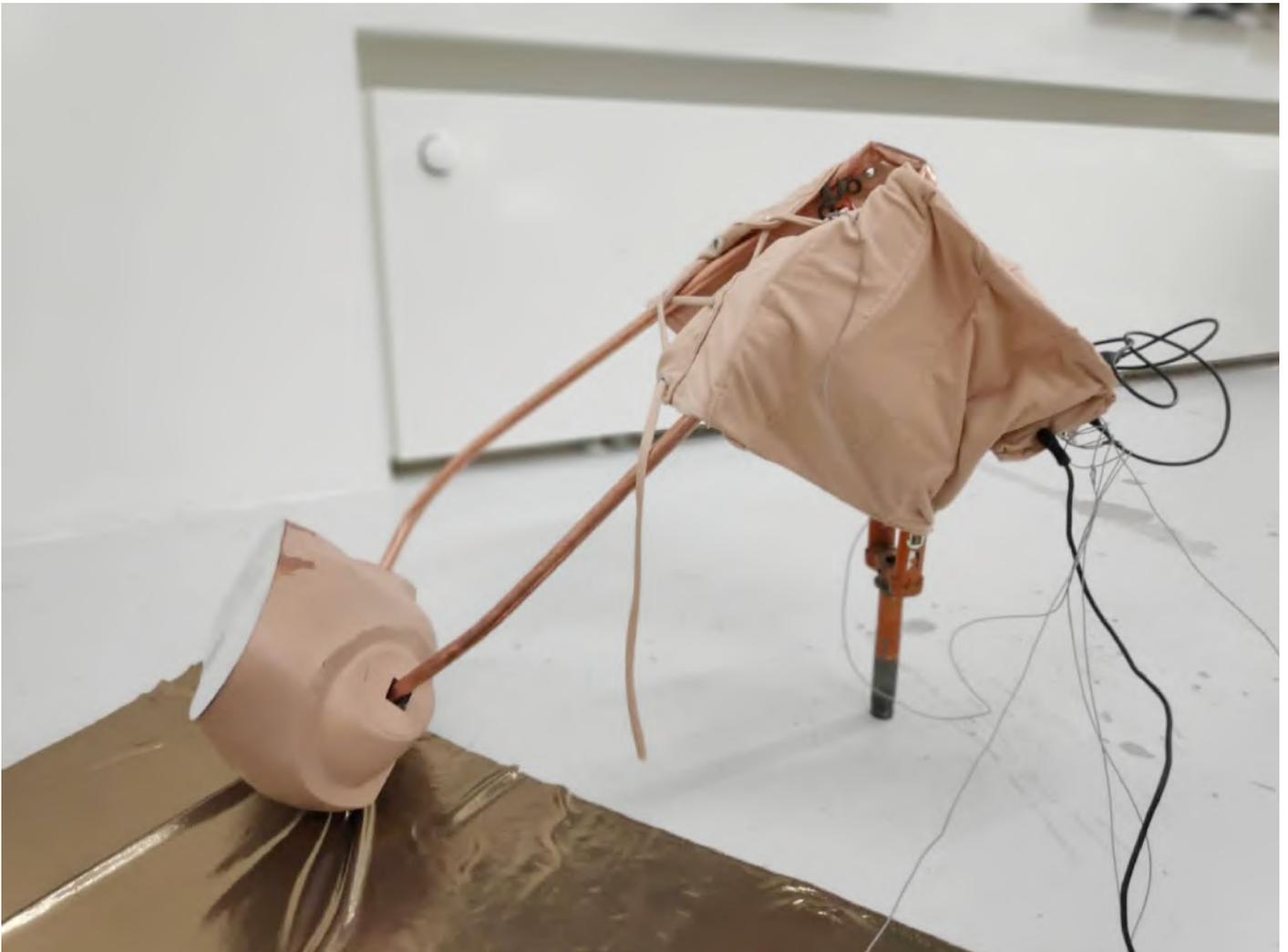


Video: <https://vimeo.com/377577530>
<https://vimeo.com/398550610>
<https://vimeo.com/398670225>



Korsage und Jacke

Erzählen in zwei Teilen die Geschichte eines in Slovenien lebenden Open Source-Ingenieurs. Das zeitgenössische Märchen wird, dem pathetischen Inhalt entsprechend, gesungen.





Part 1:

I love machines. I wanted to be a mechanic.
It looked like a promising future.

But we did not make as much as we thought we would.
And then there are many things, that you can not have access to.
But if you have a machine, that makes machines, you can do so much stuff.



Part 2:

Do it yourself. The Do-it-Yourself mentality means stop buying and start learning.
This was creating a bubble – creating a bubble of expectations from people.

You think what is money, money is credit, credit comes from Latin ,credere', credere is to believe.
We all believe.

We believe, that the Central Bank of Europe makes better quality notes. No?
And we all agree, we have this agreement, it's a believe.

So money is to believe.

So if you change what you believe in - Do you believe in paper, or do you believe in people?



Schuh

Gibt ein Sample des Albums *Silver Apples of the Moon* wieder, das *Morton Subotnick* 1967 komponiert hat und als erstes veröffentlichtes elektronisches Musikstück gilt.

In der elektronischen Musik wird eine Kooperation zwischen Mensch und Maschine sichtbar, die sich an eine produktive und eigenständige Koalition annähert.





Kette

Erweitert den Aspekt der elektronischen Musik von der Produktion auf gesellschaftlich, soziologische Aspekte. Zu hören ist ein Techno-Track aufgenommen auf einer Demonstration. Die Musik wird hier als treibende Kraft eingesetzt, die die Demonstrierenden unterstützt und motiviert. Gleichzeitig verschmelzen Grenzen zwischen Straßen-Rave, Club-Besuch und dem Anlass der Demonstration.





Hantel

Sie dient der Optimierung und Stärkung des Körpers. Ihre Benutzung fordert eine rhythmische Bewegung. Ausgelöst wird dabei ein Techno-Track, der auf Basis einer simplen Schematik erstellt wurde. Seine Einfachheit und Taktung entspricht der Musik, die in Techno-Clubs zu hören ist. Eingefangen werden soll der Moment, in dem die Musik in einem Club die Massen von einer individuellen Bewegung hin zu einem einheitlichen Marsch leitet. Das Freiheitsgefühl einer Community fließt über in Konformität.





Handschuh

Der Handschuh ist mittels 3D-Druck gefertigt. Sein Ursprung ist eine 3D-Datei, die aus dem *Thingiverse* entstammt. Das Universum der Dinge ist eine online Opensource-Plattform, auf der Dateien und Projekte geteilt werden. Diese können benutzt und erweitert werden. Die Prothese wurde entwickelt, um fehlende Finger an einer Hand zu ersetzen. Folgt man den veröffentlichten Projekten, die damit realisiert wurden, dient die Prothese vorwiegend als Halloween-Kostümierung.

In dieser Kollektion wird bei Benutzung eine Computerstimme aktiviert, die den dritten Teil des Opensource-Märchens erzählt





Part 3:

There is so much fighting around the internet.

People want to choose for them selves what they want to read and whom they want to believe.

Until now media was monopolizing everything.

Every aspect of what you believe, what you want, whom you listening to.

But now media is fucked.

Media have no access to the people any more, because people have internet

TIER-WERDEN

© Michaela Andrae, Michael Karmann 2019
Videoinstallation

Ich wurde als Tier geboren. Als Säugetier wurde ich neun Monate und zwei Wochen von meiner Mutter ausgetragen. Die Geburt war mühsam, daher fehlt mir daran jegliche Erinnerung. In meinen ersten Wochen war ich überbrütet, fett und hungrig. Meine Mutter litt unter meinem Durst. Die ersten drei Jahre meines Lebens verbrachte ich im Haus meiner Eltern. Sie versuchten mir zu zeigen, wie ich mich zu benehmen habe. Man nennt diesen Prozess Erziehung. Eine Weiterführung des Domestizierens. Anstalten wurden dafür entwickelt, die diese Erziehung von den Eltern auf Institutionen überträgt. Alle sollen so auf den gleichen Stand von Wissen, Moral und Benehmen gebracht werden.

Ich mochte nicht gehorchen, kroch unter Tische und hinter das Sofa und als Protest gegen meine Erzieher pinkelte ich auf den Wohnzimmerteppich. Das Ungehorsam wurde bestraft mit Degradierung, Liebesentzug und Ignorieren meiner Existenz. Ich habe einen Bruder, ein Menschen-Tier, der diese Bestrafungen brach, indem er mich streichelte und mir zum Trost eine Schale Milch unter den Tisch stellte.

Das wichtigste, das ich in den Erziehungsanstalten gelernt habe ist der Umgang mit anderen Tieren. Spielen war immer leicht. Ich sorgte für Amüsement bei den Anderen. Sie jagten mich über den Pausenhof, streichelten mich und sangen Lieder über mich. Aber was sie und ich am tollsten fanden war das Gassi gehen an der Leine. Ganz im Gegensatz zu meiner Mutter, die das mit Scham erfüllte mich durch die Nachbarschaft zu führen. Auch dass ich das Essen unter dem Tisch so liebte, war ihr unangenehm. Lieber hätte sie mich an einem festen Platz zum Essen gesehen, der dem des Menschen-Tiers entspricht. Das hätte sie bei Besuchen außer Haus nicht so sehr mit Scham erfüllen müssen.

Als sich das Kind-Sein langsam dem Ende näherte, begannen sie mein Hund-Sein nicht mehr zu akzeptieren. Sie beschlossen mein Mensch-Werden. Es fing mit der Sprache an. Ich musste lernen mich anders auszudrücken, als über Blicke und Gesten. Ich musste meine Laute in Worte formen. Die soziale Ordnung sollte eingehalten werden. Der Mensch beherrscht die Sprache. Dadurch definiert er seine Identität und schreibt seine eigene Geschichte und Kultur.

In dieser Geschichte steht, dass ihm bewusst ist, dass er ein Tier ist, dennoch definiert er sich nicht als solches, weil er die Sprache beherrscht. Er definiert sich als sprechendes Lebewesen, das in einem binären System lebt. In einem System, in dem einige von ihnen sich über ihre Sprache und Situiertheit das Recht herausnehmen anderen das Mensch-Sein abzusprechen, entschied ich mich später wieder Hund zu werden.

(Geschichte eines als Frau sozialisierten Hundes)

Video: <https://vimeo.com/501750461>



Videostill: Michaela Andrae, Michael Karmann



STARK REDUZIERT

© Michaela Andrae, Lorenz Mayr, Michael Karmann, 2018
Soundinstallation



Sound: <https://soundcloud.com/mikabankomat/protest>

Die politische Kraft von Sound. Aufgefangen auf einer Demonstration.

Der abstrahierte und in seine Frequenzen zerlegte Ton einer Trillerpfeife wirkt fast so harmlos wie Vogelgezwitscher. Erst der Chor der Vielen lässt die Situation bedrohlich erscheinen.





REVERSE ENGINEERING

© Michaela Andrae, Lorenz Mayr, 2018
Konzeption, Analoger Hack

Die Einführung der *Obikes* in München wird exemplarisch zum Anlass genommen, um digitale Strategien der Shared Economy zu untersuchen. Gesellschaftspolitische Fragestellungen um nachhaltige und alternative Mobilitäten, sowie die sozialen Konflikte um diese, werden mit einem künstlerischen Blick auf die eingesetzten Medien, Mechanismen und Übersetzungen kritisch hinterfragt und aktualisiert. Das Fahrrad der Firma *Obike* scheint als Objekt das dahinter agierende System nicht zu repräsentieren. Vielmehr kann es als bloßes Anhängsel einer komplexen Architektur entlarvt werden, dass durch die Anordnung von Widerständen, Kontrollmechanismen in ein abstraktes Regime des Digitalen transponiert.

Das Prinzip des Teilens gerät in Widerspruch mit einer proprietären Hard- und Software, die das System der Shared Economy als Bestandteil des Konsums des Kapitalismus entlarvt. Das Fahrrad wird nicht sozialisiert, sondern in ein Eigentumsverhältnis des monopolistischen Privatbesitzes überführt. In diesem Sinne erfüllt das Sharewashing eine entscheidende Dimension bei der Kapitalisierung von öffentlichem Raum. Doch die daraus resultierenden Machtverhältnisse bieten Reibungsflächen, die produktiv in Gegenstrategien überführt werden können.

Gegenstrategien, die sich der Kontrolle entziehen, hinken den Strategien von Shared Economy weit hinterher. Es scheint, als ob sich mit den Fahrrädern auch eine neue Erzählung über die Stadt legt, während der Protest gegen die Kommerzialisierung des öffentlichen (und digitalen) Raums an ihr vorbei zielt. Wut und Ohnmacht, die sich an den gelben Fahrrädern in den Großstädten Europas entladen, folgen einem immer gleichen stereotypen Affekt. Dabei verfestigt sich der Protest am physischen, nicht aber dem nichtphysischen Produkt.



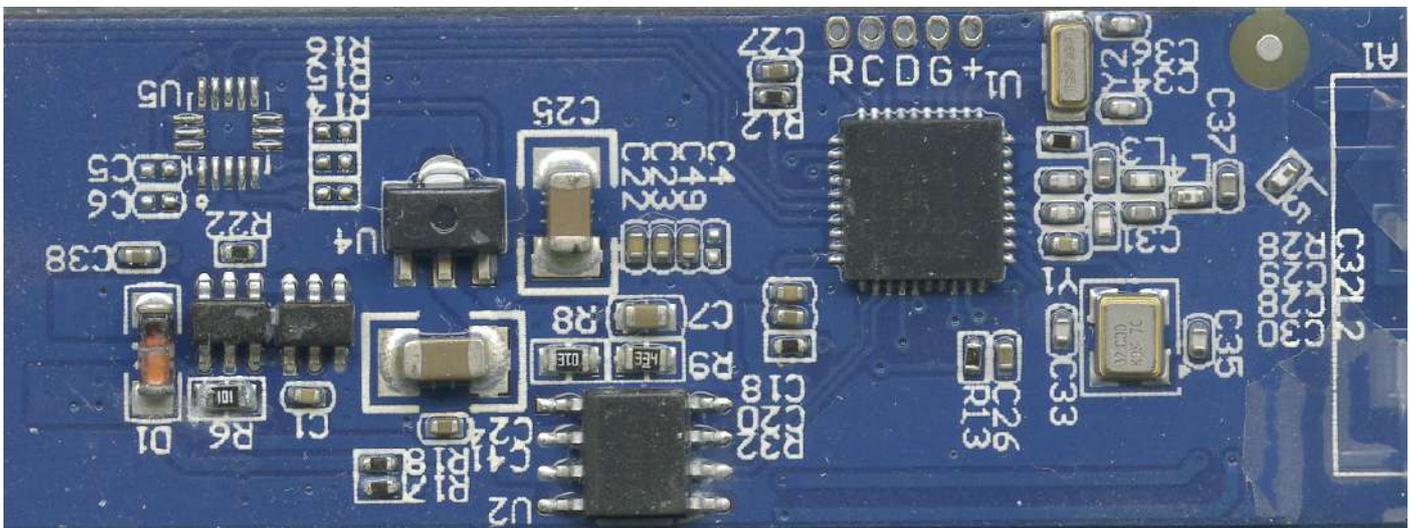
Durch das Rekonstruieren von Datenabläufen über *Reverse Engineering* können Skripte erstellt werden, die eine Transparenz der digitalen Prozesse ermöglicht. Dadurch kann die Nachvollziehbarkeit der entsprechenden gesellschaftlichen Regelungskreise unterstützt werden. Eine Politik der Angst wird unterlaufen, sobald ihr Prinzip spielerisch umgedeutet wird.

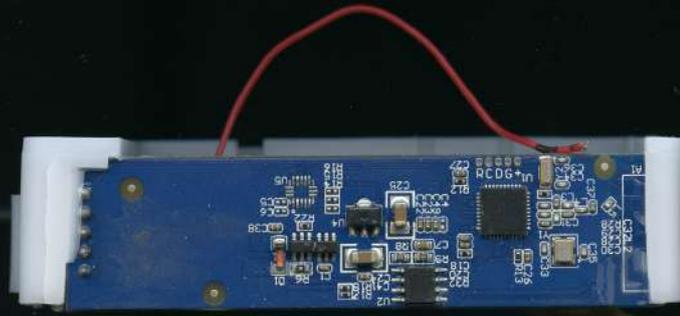
Die Konstruktionspläne der Steuerungsplatine und deren Programmierungsskripte werden vom Hersteller geheim gehalten, um der Konkurrenz die Nachahmung technischer Lösungsansätze zu verwehren - was der Idee der Shared Economy widerspricht. Deshalb ist es kaum möglich die Datentransfers über ein mechanisches Ansteuern der verwendeten Hardware auszulesen. Da die Preise für das Benutzen der Fahrräder derart niedrig sind und es vergleichsweise leicht ist, das Schloss eines Fahrrads manuell zu knacken, scheint die Mühe an der Software anzusetzen ökonomisch unrentabel - und damit nicht in der Sicherheitsarchitektur berücksichtigt. Der sorglose Umgang mit Daten zeigte sich etwa Ende 2017, als eine online zugängliche und weithin ungeschützte Datenbank mit Informationen der NutzerInnen entdeckt wurde.

Die verwendete Software dagegen ist mit professionellem Wissen angreifbar. Die eingesetzte Technik kommuniziert über *Near Field Communication* (NFC). Das individuelle Smartphone scannt einen QR-Code am Fahrrad, das dieses digital ausweist. Über eine App wird mit dem zentralen Server in Kommunikation getreten. Über den Einsatz von *Whireshark-Software* ist ein Mitschneiden des Skripts und des transportierten Inhalts möglich. Daraufhin kann ein Tool entwickelt werden, um die Datenprozesse zu entschlüsseln und die Kommunikation zu rekonstruieren.



Der Kunsttheoretiker Didi-Hubermann beschreibt eine Berührung, deren ausführende Geste einen physischen Abdruck hinterlässt als vollständiges technisches Dispositiv. Die digitale Berührung jedoch hinterlässt keinen sichtbaren Abdruck. Vielmehr wird die Geste übersetzt in ein digitales Skript, dass der Benutzerin nicht zu-gänglich ist. Ein einseitiges Machtverhältnis ist die Folge. Geste und Abdruck als ästhetische Verhaltensweise zur Selbstvergewisserung des Subjekts fallen auseinander. Die Undurchsichtigkeit dieser Anordnung entfremdet User und Technologie. Die wirkenden Mechanismen und Machtstrukturen müssen offengelegt werden. Das Projekt *Reverse Engeneering* versucht nicht anachronistisch den verloren gegangenen physischen Abdruck aufzuspüren. Hingegen können die bei der Interaktion mit Kondensatoren, Spannungswandlern und Schaltkreisen sich vollziehenden Transformationen als mimetische Prozesse untersucht werden, die Gesten medial übersetzen. Anstelle von Strategien des Verbergens, Tarnens und Verschlüsseln, tritt eine Perspektive der Aneignung digitaler Formen von Sprache und Kommunikation. Es entstehen neue Subjektivitäten, Kartierungen und Manipulationen, die auf ihr produktives Potential hin verhandelt werden.





IT'S A TOTAL REVOLUTION!

© Co-Laborativ: Michaela Andrae, Beat Rossmly,
Franziska Wirtensohn, Michael Wittmann, 2015 - 2017
Raumgroßer, manuell betriebener 3D-Drucker





Performativer Druckvorgang



Variation Delta-Drucker

Video: <https://vimeo.com/141804213>

