

Monday, 27. 4. 2009 – Semperdepot, M1

– open to general public

**20:00 student presentation:
Lina Dokuzović, Muzaffer Hasaltay**

Muzaffer Hasaltay, „Können wir miteinander sprechen?“

Videodokumentation, HD, Farbe, ca. 10 min., A 2009

In „Können wir miteinander sprechen?“ ist „MigrantIn“ die Kategorie einer sozialwissenschaftlichen Untersuchung. Als Objekt einer Studie zum Thema Männlichkeitskonstruktionen junger türkischer Migranten wird der Künstler von einem Soziologen interviewt und dafür als „Migrant der 2., 3., etc. Generation“ eingeordnet. Nach einem ersten Interview im Jahr 2004 folgt die Anfrage für weitere Interviews.

Um die Erfahrung der Kategorisierung als ‚der Andere‘ seitens des sich selbst nicht näher definierenden Soziologen sichtbar zu machen und diese Zuschreibung durchzubrechen, macht Hasaltay das nächste Interview zum Thema seiner eigenen Arbeit. Er richtet die Kamera auf den Soziologen, erscheint dabei selbst in einem Spiegel, der als entscheidendes Gestaltungselement der Situation eingesetzt wird: Er soll beide Sprechenden auf ihrer ‚Suche nach der Suche‘ zeigen. Seine Verwendung ist der Versuch, die Subjekt-Objekt-Trennung einer solchen Befragung aufzulösen und sie in ein Gespräch zwischen „Gleichwertigen“ zu transformieren. Das Aufeinandertreffen der Sprechenden ist von der Unvereinbarkeit der beiden Vorhaben geprägt – der Soziologe versucht sein Interview zu führen, während der Filmemacher ein Gespräch über das Interview anstrebt. Die Aufzeichnung dessen bildet das Rohmaterial der Videoarbeit, deren Titel sich auf Gayatri Spivaks Text „Can the Subaltern Speak?“ bezieht.

**Lina Dokuzović, „Social Regulation Under Market Deregulation: A Serious Game On Equilibrium
interactive game installation, 2009**

The interactive project simulates and draws parallels on the current socioeconomic condition – one of instability and “crisis.” The ultimate goal of the capitalist system is to find ever-developing flexible means for maintaining the stability of an inherently unstable structure/market that makes profit through violence, slavery, appropriation and death. Therefore, the main premise of the game is the analysis of the exchange of resources – biological, living or dead labor.

As the game simulates infra- and superstructural elements, the “stability” between an increasingly deregulated economy and social regulation is shown and maintained. The theoretical proposal stands on the First Law of Thermodynamics (Rudolf Clausius, 1850) that “energy cannot be created or destroyed, only converted from one form to another,” using the interlinked elements of capital, finance and social roles. The Second Law of Thermodynamics (Nicolas Léonard Sadi Carnot, 1824), however, introduces entropy as a variable in energy production, stating that there is a perpetual tendency towards a condition of destruction increasing with time. Therefore, a system which cannot ever be in equilibrium on its own, eventually reaches a limit – presented here as the limit to the resources of capital. Therefore, an inward-appropriation of the very modes of entropy result in order to make use of the very conditions of instability, exploiting entropy through “necrotrophy” – the parasitism of living resources resulting in death – posited here as “necropolitics” (Achille Mbembe).

The game exposes the perverse relationship between economic production and the production of modes of life. The choice for a “serious game” presents a critical analysis of an “equilibrium” which cannot be obtained. The interactive project should exist as a self-sustaining experimental learning platform. It consists of the game machine, the playing rules, playing cards and an accompanying reader.

**PRESENTATION
LINA DOKUZOVIC
MUZAFFER HASALTAY**