

DAS NEUE KUNSTEREIGNIS IM DIGITALEN ZEITALTER
THE NEW ART EVENT IN THE DIGITAL AGE

GLOBAL

New Sensorium

Exiting from Failures
of Modernization

5.3. – 4.9.2016



EVANS

////// I < III zkm karlsruhe

New Sensorium

**Exiting from Failures
of Modernization**

5.3. – 4.9.2016

New Sensorium

Exiting from Failures
of Modernization

Yuko Hasegawa

D *New Sensorium – Exiting from Failures of Modernization* thematisiert die sensorischen Erfahrungsbereiche und Möglichkeiten der Menschen / der Existenz / des Universums, die sich in der Ära der Globalisierung und der digitalen Technologien neu herausgebildet haben, die aber, wie es der Untertitel suggeriert, auch Auswege oder Alternativen zu jenen Entwicklungen darstellen, die wir retrospektiv als Fehlschläge der Moderne begreifen können. Die Ausstellung präsentiert vor allem KünstlerInnen aus dem asiatischen oder arabischen Raum – also aus östlich von Europa, gleichwohl innerhalb des eurasischen Kontinents gelegenen Ländern –, den ich folgend als „asiatischer Raum“ bezeichnen möchte. Diese KünstlerInnen nehmen verschiedene Perspektiven gegenüber dem westlichen Denken ein, bei dem das Subjekt im Zentrum steht, während sich die nicht-menschlichen Akteure außerhalb davon befinden. Das Überhandnehmen menschlicher Eingriffe, die die Moderne erforderlich macht, übt auf unsere Mitmenschen inzwischen weltweit Druck aus. Die westliche Weltanschauung, geprägt von der Subjekt-Objekt-Teilung beziehungsweise -Spaltung und durch den vorherrschenden Anthropozentrismus, hat zum Entstehen dieses Umfelds beigetragen. Die Vielzahl hybrider Formen dieser Orientierung, die die Modernisierung, verstanden als eine Ausweitung der durch die Moderne initiierten Prozesse, im Laufe der Zeit hervorgebracht hat, kann mit Bruno Latour bereits als Versagen des erkenntnistheoretisch-ontologischen Vorhabens der Zweiteilung von Natur und Gesellschaft interpretiert werden – zumindest in Hinsicht auf die funktionalen Versprechen.

Das ist der Ausgangspunkt, an dem wir ansetzen, von dem aus wir mit dieser Ausstellung zum *New Sensorium* [neuen Empfindungsvermögen] aktiv werden möchten. Die Ausstellung konzentriert sich dabei auf modernste Methoden, die Welt wahrzunehmen und tatsächlich zu empfinden, die im Wesentlichen vom Konzept der Entsubjektivierung charakterisiert werden sowie dadurch, Objekte als wirkende Kräfte – als Akteure – anzuerkennen. Von einer neuen Sichtweise angeregt, sprechen die hier gezeigten Arbeiten aktuelle Probleme an, zeigen neue Wege auf, um den Fehlschlägen der Moderne zu entkommen, und um alternative Möglichkeiten vorzuschlagen sowie die potenziell vorhandenen Elemente zu nutzen. Der „Sinn“ im Wort „Sinnesapparat“, dem „Sensorium“ bezieht sich nicht nur auf die menschliche Sinnesempfindung und die Wahrnehmung, sondern auch auf das menschliche Urteilsvermögen oder auf das Bewusstsein. Das Empfinden ist ein Prozess, der eine Sensibilität erfordert, die den jeweiligen biologischen, politischen und ethischen Situationen anpasst werden muss, um entstehende Krisen adäquat zu erfassen und mit ihnen umgehen zu können. In diesem Sinn kann die Ausstellung als Versuch verstanden werden, die „Sensibilität“ zu verstehen, die wir uns – als Subjekte, die in einer Medienökologie leben – angeeignet haben, während wir die Infosphäre sowie den tatsächlichen Raum durchmessen haben, und die unsere Existenz als empfindsame Maschinen radikal verändert hat.

Die Veränderungen in unserer datenbasierten und informationstechnischen Umwelt, ebenso wie die Entwicklungen und Durchdringungen der digitalen Technologien, ändern die Beziehungen zwischen

Materie (dem Materiellen), Information und unserer eigenen Körperlichkeit. Der neue Materialismus und die Akteur-Netzwerk-Theorie wurden beide als Strategien gegen jene westlichen modernen Strömungen entwickelt, mit der das Menschliche vom Materiellen getrennt wurde. Diese Theorien haben den Anspruch, das Verhältnis des Menschen zu seiner Umgebung (wieder) auszubalancieren, indem sie menschlichen und nicht-menschlichen Größen denselben Wert beimessen.

Pantheismus, animistische Weltanschauungen und intuitives inkorporiertes Wissen sind westliche Konzepte, die sich im Zuge der Moderne herausgebildet haben. Sie haben sich auch in nicht-westlichen Ländern verbreitet, erfahren dort aber gerade eine Neubewertung. Die Triebwerke des Wissens, die in Einklang mit dem Körper arbeiten, durch eine Verbindung, die nicht komplett durch den Logos (bei dem der einzige Weg zum Verständnis zu gelangen über den Intellekt geht) gesteuert wird – werden im asiatischen Raum angewandt; sie tragen ihren Teil dazu bei, diese neue Problematik der globalen Neuordnung der epistemologisch-ontologischen Grundlagen (wieder) herzustellen. Hierzu möchte auch die Ausstellung beitragen.

Die KünstlerInnen dieser Ausstellung entdecken, verwenden und erfinden potenzielle Medien (intermediäre Kommunikationsmittel) oder Medialität in einem größeren, alles umfassenden Kontext, der auch Körperlichkeit, Emotionen und Beziehungen mit der Umwelt miteinbezieht. Der Begriff „Medialität“ basiert hier nicht auf dem Konzept der „Vermittlung“, wenn zwischen zwei kommunizierenden Personen ein Austausch stattfindet, oder auf „Interaktion“, das heißt der Reaktion von Dingen aufeinander. Medialität soll eher unter den Voraussetzungen der Medienökologien diskutiert werden, verstanden als Zustand, bei dem alles miteinander in Verbindung steht, bei dem sich „Intra-Aktionen“ (eine von Karen Barad eingeführte Neologie)^[1] ereignen, die aus den Subjekten und Objekten heraus entstehen, die dieses Ökosystem einschließt.

So kann zum Beispiel der Fetisch, den ein so neuer Gebrauchsgegenstand wie das Smartphone darstellt, durchaus als eine Art zeitgenössische Manifestation des Animismus oder Neo-Animismus betrachtet werden. Alexander Zahlten betont, dass animistisches Denken dann entsteht, wenn die Beziehung zwischen Menschen und Objekten einen Wendepunkt erreicht, eine Schwelle des menschlichen Erkenntnis- und Wahrnehmungsvermögens, an der die bestehenden sensorischen Systeme, mit denen wir die Welt verstehen, neu konfiguriert werden. Jetzt sind wir vielleicht am Höhepunkt einer solchen Zeit angekommen.

Die KünstlerInnen dieser Ausstellung präsentieren Praktiken, bei denen Digitalität und Körperlichkeit beziehungsweise Emotionalität nicht dichotome Konzepte sind, sondern vielmehr miteinander verschmelzen, ineinander übergreifen und intra-agieren. Die Beteiligten untersuchen Materialitäten, basierend auf dem Konzept einer wirkungsvollen Medialität. Indem sie das tun und ihre Arbeiten somit keine „Repräsentationen“ von Ideen und Informationen mehr sind, werden die Arbeiten selbst zum Objekt der Interpretation.

Der Zusammenhang von Wissen und Körper ist verbunden mit der Sensibilität, die über die Körperlichkeit oder Verkörperung sowie Materialisierung von Information hinausgeht. Die hier ausstellende Generation von asiatischen KünstlerInnen kann als Beispiel für einen höchst einzigartigen und innovativen Prozess gelten, der mehr ist als,

sagen wir, der Entwurf für eine anspruchsvolle Infografik: Sie haben die Fähigkeit, alle Sinne zu aktivieren, um Daten und Information zu verstehen, zu interpretieren und ihnen eine Form (Materialität) zu geben. Die „ganzheitliche Gesamtheit“ ihrer Methoden, die nicht nur auf das Physische, sondern auch auf das Materielle angewandt wird, reflektiert die Prinzipien der Kybernetik oder eine Idee von einheitlicher Kontrolle.

In dem Versuch, das Publikum auf eine neue emotionale Ebene oder erweiterte Sphäre der Erfahrung zu führen, verwenden einige der hier im ZKM | Karlsruhe ausgestellten KünstlerInnen Technologie und digitale Information organisch und mit Gefühl. Sie verstehen Design als etwas, das seine Wirkung auf Menschen auf der Bewusstseins- und der Gefühlsebene ausübt. Hier werden Affekt und Angebotscharakter aktiver angewendet als strategische Konzepte und in Kunst beziehungsweise in künstlerische Produkte verwandelt.

Einige KünstlerInnen untersuchen alternative sensorische Bereiche, indem sie die menschliche Perspektive entweder mit der von Robotern und Maschinen überschneiden (beispielsweise *Menstruation Machine* von Sputniko! und ihrem „Lunar-Girl“-Charakter in Form eines Cyborgs), oder mit der von Insekten und Tieren (Mirai Moriyamas Bewegungen spiegeln die von Insekten und anderen Tieren wider, die für Menschen völlig unpassend sind, Nile Koetting erschafft kleine kreaturenen-ähnliche Organismen, die aus unterschiedlichen Teilen zusammengesetzt sind), oder genetische Informationen verwenden (Rohini Devashers Arbeiten erinnern an den Erschaffungsprozess von neuen Kreaturen durch den Einsatz von Gentechnik), um innovative Ansätze und Visionen zu entwickeln. Ausgehend von einer neuen Perspektive erobern die KünstlerInnen Umwelt, Objekte und Informationen zurück, um das Potenzial der Subjekt-Objekt-Beziehung, der Beziehung zwischen Mensch und Objekt, zu beleben oder überhaupt erst hervorzubringen. Basierend auf der Weltanschauung, dass wir keine eigenständigen Wesen sind, die vor jedem Austausch existieren, sondern Phänomene, die unter der Kontrolle der Umwelt und der Objekte stehen, entwickeln die KünstlerInnen ihre Projekte.

Die KünstlerInnen gehören zu den sogenannten „Digital Natives“. Geboren in den späten 1980er-Jahren, sind sie nun, im Kontext der rapiden Hinwendung Asiens zum Kapitalismus und der zunehmenden Urbanisierung im Laufe der letzten zwanzig Jahre, in der instabilen, doch dynamischen Situation, das vormoderne oder traditionelle kulturelle Gedächtnis mit dem „Zeitgenössischen“ zu verbinden und auch wieder voneinander zu lösen. Um in dieser Umbruchsituation nicht ihren Verstand zu verlieren, nutzen sie digitale Medien als Hilfsmittel, mit welchen sie sich neue Umwelten schaffen. Sie operieren im digitalen Raum, der als Plattform dafür dient, gemeinschaftlich Überlebensmethoden für politische, soziale und ökonomische Krisen zu entwerfen. Durch einen solchen Prozess können Empfindungsvermögen, Sensibilität, Wahrnehmung und Erkenntnis im Kontext der Medienökologien und in einem Umfeld, das den tatsächlichen Raum umfasst und beeinflusst, eine produktive, kritische und poetische Macht entwickeln.

Aspekte der Welt und unserer Umwelt haben sich drastisch geändert, und so die Art, wie wir Dinge wahrnehmen, komplizierter gemacht.

Der Geschwindigkeitsunterschied zwischen den Vermittlern unserer Wahrnehmung, also unseren Körpern, und den digitalen Medien führt oft zu einer Sinnestäuschung und erzeugt Irritationen in unserem Bewusstsein, ruft somit Furcht und Verwirrung hervor. Die KünstlerInnen hier nehmen jedoch Objekte und Informationen, bringen sie in unterschiedliche Beziehungen zueinander und beobachten diese aus einer neuen Perspektive, um gewisse Zustände festzuhalten, nicht ohne auftretende Störgeräusche und Verzögerungen stets miteinzubeziehen anstatt sie zu ignorieren. Durch ihre Methoden werden die Eigenarten von Materialien verbessert, werden den digitalen Informationen Formen gegeben und neue Ökosysteme entwickelt.

Unter den sechzehn mitwirkenden KünstlerInnen und Künstlergruppen in dieser Ausstellung erkennen wir daher vier Themenbereiche: Neue Medienökologien im Post-Internet-Zeitalter; Neue Formen von Medialität, Materialität und Erkenntnis in der Infosphäre; Objekte und alternative Zukünfte; Experimente mit organischen Stoffen.

Neue Medienökologien im Post-Internet-Zeitalter

Der Prozess der Suche nach neuen „Umwelten“, die sich aus den Beziehungen zwischen digitaler Information und Materialität ergeben, kann als „Empfinden“ bezeichnet werden. Für KünstlerInnen, die sich mit diesem Prozess der Empfindung befassen, ist es das erklärte Ziel, ein lebensfähiges Ökosystem zu konstruieren und zu testen.

Paranoiapp von Valia Fetisov, Nicolay Spesivtsev und Dzina Zhuk lädt die BesucherInnen ein, die „dunkle“ Seite zu erleben – jene Ängste und Entfremdung, versteckt in dem unmittelbar mit unserem Leben verbundenen, multimedialen Ökosystem des Internets –; indem sie die verstörenden Fiktionen rekonstruieren, die durch Überwachungskameras und Ortungssysteme offenbart werden.

In seiner neuen Arbeit *Auspex* präsentiert Bruce Quek eine Art horoskopisches Lesen, indem er die Kondensstreifen von Flugzeugen mit Darstellungen von Wetterlagen kombiniert. Gewisse animistische Zeichen werden als Deutungen der Passagiere eines Flugzeugs geteilt, die in dem Moment fliegen und gemeinsam eine Art Gesellschaft oder „Nation“ darstellen. Queks Arbeit zeigt gewaltige Datenmengen, beispielsweise die Anzahl an Menschen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt gerade in der Luft sind, und die er als „sprudelnde“ Nation bezeichnet; diese werden augenblicklich und andauernd durch neue Passagiere aktualisiert. Indem er die statistische Recherche taktvoll mit affektiven und emotionalen Elementen kombiniert, lässt Quek eine neue Ökologie entstehen.

Lin Ke lädt ständig Aufnahmen von Landschaften auf seinen Computer, die live aus der Natur gestreamt werden, um sein eigenes „Umfeld“ für den Tag zu aktualisieren. Für die AusstellungsbesucherInnen scheint sein Lebensraum im Wesentlichen aus seinem persönlichen Computerbildschirm zu bestehen. Dennoch werden Wetterphänomene, vom Donner bis zu tropischem Regen, nicht nur durch die Natur kontrolliert, sondern auch vom Computer. Durch die physische Präsenz des Künstlers entsteht ein neues Ökosystem, gefüllt mit neuer Sensibilität, die man nur schwer als künstlich bezeichnen kann.

Neue Formen der Medialität, Materialität und Erkenntnis in der Infosphäre

Digitale Daten Materialität und physische Form zu verleihen, weckt Emotionen bei den ZuschauerInnen und hat einen aktiven Einfluss auf die Welt. In *Traders* hat Rhizomatiks Echtzeit-Bewegungen von Börsenkursen in eine aufwendige, visuelle Installation umgewandelt. In *chains*, einer neuen Arbeit für diese Ausstellung, werden Daito Manabe (Rhizomatiks Research), Yusuke Tomoto (Rhizomatiks Research) und 2bit Ishii (buffer Renaissance) sogenannte Blockchains visualisieren, also unerlaubte, auf dem Bitcoin-Protokoll basierende Datenbanken, und damit zugleich versuchen, auch die Überprüfung eines neuen Systems für dezentralisierten, freien Handel und kollektive Datengewinnung zu visualisieren.

In Tara Keltons *Time Travel* wird die sich bewegende Landschaft, die durch ein Fenster in einem Zugabteil zu sehen ist, mit dem sich bewegenden Bild auf einem PC synchronisiert, der an der anderen Seite des Fensters steht. Als würde man die sich entfaltende Landschaft mit der Hand verfolgen, wird echter Raum digital „gescannt“ und dadurch ein neues Gefühl von Materialität vermittelt. Shiro Takatani transformiert die Materialität von digitalen Bildern ebenso, indem sie zweidimensionale Objekte in Linien übersetzt. Dieser Prozess ist vergleichbar mit der Umwandlung von Raum in Zeit.

Nile Koetting behandelt Körper und Material *gleichermaßen* als Subjekt seiner Performances. In *Hard in Organics* ist das Sujet ein Piezo-Filmstreifen als Lautsprecher. Texte eines Briefes sind darauf gedruckt, sodass sie ausgelesen und als Stimme abgespielt werden können, die den Text laut vorliest.

Kohei Nawa reflektiert über das sensorische Bewusstsein, das von digitalen Umfeldern erzeugt wird. Dabei nähert er sich jenem zugleich kritisch und versucht ihm zu widerstehen, indem er haptische (manifeste) Materialien verwendet, um dieses Bewusstsein zu visualisieren und ihm so kontrapunktisch Dynamik zu verleihen. Auf seine Serie mit Kristallperlen, die auf eine sinnliche Art und Weise unsere Wahrnehmung von Pixeln widerspiegelt, folgt seine neue Arbeit *Force*, in der metallische Ströme schwarzen Silikonöls wie Regen niedergehen und die Raumwahrnehmung irritieren, weil die Tropfen zwar der Schwerkraft folgen, dabei aber entgegen unserer Wahrnehmungsgewohnheit nicht von den Oberflächen abprallen. Derlei Anspielungen auf die politischen Themen des 20. Jahrhunderts wie Öl, ein einflussreicher Faktor in der Weltwirtschaft, oder der schwarze Regen, der nach dem Abwurf einer Atombombe fällt, oder Strichcodes, fließen in dieser unidentifizierbaren Materialität ineinander.

Objekte und alternative Zukünfte

Critical Design legen mit ihrer Arbeit nahe, dass funktionale Objekte, die man einer breiten Masse zugänglich macht, die Vorstellung alternativer Zukunftsversionen anregen können.

Zu den Produkten, mit denen Sputniko! aus feministischer Perspektive auf das Konzept des neuen Materialismus reagiert, gehört eine Maschine, welche die Menstruation nachahmt sowie ein Mondfahrzeug,

das entwickelt wurde, um Abdrücke von Stöckelschuhen auf der Oberfläche des Mondes zu hinterlassen. Dadurch dass in ihrer Arbeit der menschliche Körper in alltäglichen Kontexten mit Objekten kollidiert, werden bereits bestehende Systeme dekonstruiert und folglich alternative Konzepte vorgeschlagen. Diesen Themenbereich stellt auch Tarek Atoui vor, der im Zusammenhang mit seiner architektonischen Recherche über den Raum Hilfsmittel für hörgeschädigte Menschen entwirft, um deren Sinne zu verbessern.

Experimente mit organischen Stoffen

KünstlerInnen wenden auch experimentelle Methoden an, um die inneren Funktionen von Organismen zu untersuchen und die verschiedenen Auswüchse der Evolution zu visualisieren.

Rohini Devashers Arbeit kreiert fiktive, sich selbst entwickelnde Organismen, indem eine einzigartige Methodik mit dem Namen Video-Rückkopplung verwendet wird. Magdi Mostafa benutzt den Effekt des "Übertragungsverlusts", ein Phänomen, das weitgehend unbemerkt auftritt. Er bedient Klangerinstrumente in einer organischen Art und Weise, um uns so an die Abwesenheit von Zeit und Klang zu erinnern.

In seiner Performance *Upload a New Mind to the Body* installiert Tänzer und Schauspieler Mirai Moriyama ein neues „Betriebssystem“ auf seinem Körper, indem er eine spezielle Substanz auf seine Haut aufträgt. Sobald diese Membrane trocknet, reißt sie und fällt ab, während Moriyamas intensive Bewegungen seine Haut verdrehen und erzittern lassen. Diese Ablösung der Membrane ist vergleichbar mit der Störung eines neuen Betriebssystems, das mit den Standardeinstellungen nicht übereinstimmt. Dieser Prozess der Eliminierung auf Moriyamas Haut verkörpert so auch den Verhandlungsprozess zwischen Evolution und Selektion, der viel komplexer ist als ein simpler Übergang.

Wie sieht dieses neue Bewusstsein aus, dass in unsere Körper hochgeladen wird?

Sorgfältig werden Zieglmuster in Acrylfarbe auf scheinbar unbewusste Weise auf eine auf dem Boden ausgebreitete Leinwand aufgebracht. So ist Maria Taniguchis Methode in der Tat eine, bei der es um die Wahrnehmung einer umgebenden Vielzahl von Elementen, einschließlich digitaler Signale, Bewusstsein und Information, geht. Derselbe Empfindungsprozess ist auch in ihrer Videoarbeit *I See, It Feels* erkennbar, wo ein sich in verlagernden Farbtönen langsam veränderndes Stillleben untersucht wird. Ihre Aussage, dass das beobachtete Objekt dadurch, dass es beobachtet wird, zu fühlen beginnt, enthüllt Bereiche der Sensibilität, die zwischen traditionellen Konzepten der Erkenntnis und der Wahrnehmung angesiedelt sind.

Im Gegensatz dazu zeigen Guan Xiaos Arbeiten *Reading* und *Cognitive Shape*, wie sie eine endlose Vielfalt an Beziehungen zwischen Bedeutungen und Objekten entdeckt, die sich allein auf Information als primäres Umfeld stützen. Ihre kognitiven Experimente machen Raum für die Prozesslogik des kognitiven Selbst.

Das Werk *Dyeing Inayat Khan* von Raqs Media Collective ist eine Animation, die eine zweideutige Schwelle zwischen Leben und Tod, zwischen Mensch und Ding zeigt. Dies ist ein weiterer Aspekt des Sen-

sorium. Indem es diese neue, dritte Domäne des Sinns betritt, verleiht das *neue* Sensorium – ein Miteinander, wo sich weiterhin alle Akteure gegenseitig erkennen, sinnlich wahrnehmen und miteinander interagieren – der physischen Substanz der Information wie auch ihrem Kollektiv, der Ökologie, mehr Tiefe.

Die Ausstellung *New Sensorium* schlägt nicht Utopia als eine Ideologie vor, sondern versucht, basierend auf unseren aktuellen Aushandlungsprozessen, utopische Methoden vorzustellen. Diese Methoden sind in der Realität verankert und resultieren aus der genauen Beobachtung und der feinfühligem Auswertung der Welt. Und dieses Erkenntnis führt zu dem Bewusstsein, dass wir zu den wesentlichen Bestandteilen einer neuen Medienökologie gehören.

[1] Als Beispiel für diese Art der „Intra-Aktion“ (eben nicht als Interaktion verstanden) zwischen den Rhythmen von Objekten, Algorithmen und Menschen kann die Apple Watch gelten – ein Phänomen, das aus dem Versuch hervorging, biologische und mechanische Rhythmen von Menschen und Objekten technisch zu überlagern, auch wenn diese Art der Kategorisierung in sich schon sehr an der Modernisierung orientiert ist.

New Sensorium

Exiting from Failures
of Modernization

Yuko Hasegawa

E *New Sensorium – Exiting from Failures of Modernization* focuses on the sensory realms and shapes of human beings / existence / universe that have newly emerged in the era of globalization and digital technologies. The exhibition features mainly Asian and Arab artists – from the countries east of Europe within the Eurasian continent that we shall hereafter refer to as “the Asian region” – who represent different perspectives on the Western framework of thought where the subject is central and non-human regimes are peripheral to that center. The accelerated overgrowth of human activities as directives of modernization is exerting pressure on our planetary coinhabitants. The Western worldview governed by the subject-object division/split and anthropocentrism has contributed to materializing this landscape. The plethora of hybrid forms of this orientation that we have witnessed during the course of modernization have already proven, as Bruno Latour argues, to turn out failures of the epistemological-ontological enterprise of the nature-society dichotomy, at least in terms of its functional promise.

This is the framework within which *New Sensorium* aims to intervene. The exhibition focuses on state-of-the-art methods of sensing the world, characterized by the idea of de-subjectivation and acknowledging objects as agents. The works presented here smoke out current issues mobilized from a new perspective, suggesting new escape paths from the failures of modernization, and proposing alternative ways of utilizing abundant potential elements. The “sense” in the term “sensorium” refers not only to the human faculty of sensation and perception but also to judgment, or consciousness. Sensing is a process requiring sensitivity, which should be updated accordingly, in order to capture and cope with such predicaments as biological, political, or ethical crises. The exhibition, one may also note, seeks to understand the “sensitivity” that we – as subjects living within media ecologies – have come to acquire in the course of traversing the infosphere and real space, and which is radically transforming our existence as sensory machines.

The changes in our informational environment, as well as the developments and permeations of digital technologies, are altering the relationships between matter (material), information, and our own physicality. New materialism and Actor-Network Theory, which have both emerged as arguments against a Western modernism that separates the human from the material, attempt to (re-)adjust the balance between man and his surrounding environment by placing humans and non-human entities on the same value platform.

In addition, what has been categorized in those words and phrases devised in the enterprise of modernization devised in the West and circulated in non-Western countries, such as “pantheism,” “animistic world views,” and “intuitive, embodied knowledge,” is beginning to be exposed to reconsideration; the engines of knowledge working in union with the body through a circuit not operated entirely by logos (where the faculty of intellect is the sole path to understanding) – are in operation in the Asian region – also help to (re-)adjust this, new problematic of global reshuffling the epistemological-ontological foundation. To which this exhibition is expected to contribute.

The artists in this exhibition discover, select, and invent potential media (intermediary tools of communication) or mediality, in a much larger, comprehensive context that includes physicality, emotions, and relationships with the surrounding environment. Here, the term mediality is not based on the idea of “mediation,” where exchange happens between two communicating agents, or “interaction,” where things act upon one another. Rather, mediality is grasped to be discussed on the premise of media ecologies where everything is pre-connected, and that “intra-actions” (a neologism introduced by Karen Barad)^[1] occur from within subjects and objects comprising that ecology.

Take for example, the fetishism of such new commodities as the smartphone, which can be discussed as a kind of contemporary manifestation of animism, or neo-animism, if you will. Alexander Zahlten points out that animistic thinking arises when the relationship between people and objects reaches a turning point, a threshold of human cognitive and perceptive faculties, at which the existing sensory regimes of understanding the lived world start to shift its configurations. Now is perhaps the peak of one such time.

The artists of this exhibition present practices in which digitality and physicality/emotionality are not dichotomous concepts, but merge, overlap, and intra-act. They explore materiality based on the idea of effective mediality. In doing so, by ceasing to be a “representation” of ideas or information, their work becomes itself an object of interpretation.

The coherence of knowledge and body is connected to the sensibility behind the physicalization and materialization of information. This generation of Asian artists exemplifies a highly unique and innovative process that is more than, say, sophisticated infographic design: They have the ability to mobilize all of the senses when understanding, interpreting, and giving form (materiality) to data and information. The “integrated wholeness” of their practices, applied not only to the physical but also to the material, echoes cybernetics, or unified control.

Some of the artists featured here employ technology and digital information organically and with feeling, in an attempt to guide audiences to a new level of emotion or realm of experiential engagement. They understand design as something that “works on” people on conscious and sensory levels. Here, “affect” and “affordance” are employed more actively, as strategic concepts, and made into artwork/products. Artists explore alternative sensory realms by overlapping human perspective onto robots and machines (Sputniko!’s *Menstruation Machine* and her Lunar Girl character presented as a cyborg), insects and animals (Mirai Moriyama’s movements mirror those of animals and insects unbefitting humans, and Nile Koetting creates small creature-like organics assembled from various elements), and genetic information (Rohini Devasher’s work resembles the creating process of new creatures through genetic operation), developing them into innovative proposals and visions.

Leaving the subject, the artists recapture the environment / objects and information from a new perspective, in order to vitalize or bring out the potential of the subject-object, human-object relationship. They create work based on the worldview that we are not independent entities existing prior to exchanges, but are phenomena under the control of the environment and objects.

Born in the late 1980s, many of the so-called “digital-native” artists were exposed to the unstable, yet dynamic situation of connecting and disconnecting pre-modern or traditional cultural memories with the “contemporary” in the context of Asia’s rapid capitalization and urbanization over the past twenty years. As methods to retain their sanity amid this turmoil, they utilize digital media as tools for creating new living environments. They conduct operations in digital space, which serves as a platform for collaboratively devising survival methods against political, social, and environmental crises. Born from such a process, sensation, sensibility, perception, and cognition potentially have productive, critical, poetic power within the context of media ecologies, within the environment encompassing and affecting actual space.

Aspects of the world and our surroundings have undergone drastic changes that have complicated the way we perceive things. The disparity of speed between our agents of cognition, i.e. our bodies, and digital media often leads to misperception and triggers bugs in our minds, causing inner anxiety and confusion. The artists here, however, take objects and information, place them in different relational contexts, and observe them from a new perspective, to fix situations whilst continually incorporating, but not ignoring, such noises and slippages. Their methods include, for example, enhancing the idiosyncrasies of materials, giving physicality to digital information, and suggesting new ecosystems.

Among the works of the sixteen contributing artists and artist groups in this exhibition we can make out four themes: New Media Ecologies in the Post-Internet Condition; New Forms of Mediality, Materiality, and Cognition in Infospheres; Objects and Alternative Futures; and Experiments in Organics.

New Media Ecologies in the Post-Internet Condition

The process of searching for new “environments” emerging from the relationships between digital information and materiality can be called “sensing.” For artists engaging in this sensing process, the ultimate purpose is to test and construct a viable ecosystem.

Valia Fetisov, Nicolay Spesivtsev, and Dzina Zhuk’s *Paranoiapp* invites viewers to experience the “dark” side – the anxiety and alienation hidden in the ecosystem of the Internet and multimedia directly hyper-connected to our lives – by reconstructing the disturbing fictions revealed through surveillance cameras and tracking applications.

In his new work, *Auspex*, Bruce Quek offers a kind of horoscopic reading by combining aircraft contrails and weather patterns. Certain animistic signs are shared as readings by the passengers of the aircrafts flying at that moment who collectively constitute a community or “nation.” Quek’s work reveals the phenomenal data of the number of people in the air at a given time, which he refers to as a “bubbly” nation, momentarily and continually updated by new residents. By tactfully combining statistical research with affective and emotional elements, Quek gives rise to a new ecology.

Lin Ke continuously downloads sceneries streamed live from nature to his computer, update his own “environment” for the day. For the audience, he is essentially a resident of and beyond the personal computer screen. And yet, weather phenomena ranging from thunder

to tropical downpours are controlled not only by nature but also by the computer, and together with the artist's physical presence form a new ecosystem brimming with fresh sensibility, which is almost difficult to label artificial.

New Forms of Mediality, Materiality, and Cognition in Infospheres

The significance of giving materiality and physical form to digital data is: The outcome awakens emotions in audiences and produces an active effect on the world. In *Traders*, Rhizomatiks has converted real-time changes in stock quotes into an elaborate visual installation. In *chains*, a new work for this exhibition, Daito Manabe (Rhizomatiks Research), Yusuke Tomoto (Rhizomatiks Research), and 2bit Ishii (buffer Renaiss) will visualize blockchains, permissionless distributed databases based on the bitcoin protocols; thus attempting to visualize the examination of a new system for decentralized free trade and collective data mining.

In Tara Kelton's *Time Travel*, the moving landscape seen through a train window is synchronized with the moving image on a personal computer screen sitting on the edge of that very window. Like tracing the unfolding landscape by hand, real space is "scanned" digitally and thereby given a new sense of materiality. Shiro Takatani also transforms the materiality of digital images by translating two dimensional objects into lines. The process is akin to converting space into time.

Nile Koetting treats body and material *equally*, as the subject of his performances. In his *Hard in Organics*, the subject of his performance is a speaker in the form of a film sheet. Texts from a letter are printed on the film, while the voice we hear reading out the text is also played from it.

Kohei Nawa reflects on the sensory consciousness formed by digital environments, while also attempting to critique and resist it by using tangible materials to visualize, and thereby inversely dynamize this consciousness. Following his series using crystal beads, which reflect on our sensory perception of pixels, his new work *Force*, where metallic streams of black silicon oil fall like rain and intercept space (because the droplets drip by gravity without bouncing off surfaces). Such twentieth-century political allusions as oil, an influential factor in world economy, or the black rain following a nuclear bomb, as well as bar codes, all converge within this unidentifiable materiality.

Objects and Alternative Futures

Critical Design suggests that functional objects can encourage the imagination of alternative versions of the future, through and beyond their popularized usage.

Sputniko!'s products, which respond to the concept of new materialism through the lens of feminism, include a machine that emulates menstruation and a moon rover designed to leave high heel marks on the moon's surface. In her work, the human body collides with everyday contexts and objects, deconstructing pre-existing systems and consequently suggesting alternative concepts. This section also introduces Tarek Atoui, who creates instruments for hearing-impaired people, developed in conjunction with his architectural research on space designed to enhance their senses.

Experiment in Organics

Artists also apply experimental methods to explore the inner functions of organisms and visualize diverse possibilities of evolution.

Rohini Devasher's work spawns fictitious, self-evolving organisms using a unique methodology called video feedback. Magdi Mostafa uses the effect of sound transmission loss, which is a phenomenon that occurs unnoticed. He operates sound instruments and elements in an organic way so as to remind us of the absence of time and sound.

In his performance *Upload a New Mind to the Body*, dancer and actor Mirai Moriyama installs a new "operating system" on his body by applying a special substance to his skin. Once this membrane dries, it tears and peels off as Moriyama's intense movements cause his skin to twist and quiver. The way in which elements break away from his body is comparable to the failure of a new operating system conflicting with default settings. This process of elimination on Moriyama's skin thus embodies a negotiation process of evolution and selection far more complex than a simple switchover.

What is the nature of the new mindset being uploaded into our bodies?

Carefully building brick patterns in acrylic paint on canvas laid out on the floor in an act seemingly devoid of awareness, Maria Taniguchi's practice is, in fact, one of sensing an ambient plurality of elements including digital signals, consciousness, and information. The same sensing process is evident in her video work *I See, It Feels* in the slowly changing appearance of a still life being scanned in shifting hues. Her proposition that, through being observed, the object of observation starts to feel, quietly and quickly unfolds areas of sensitivity somewhere between traditional concepts of cognition and perception.

In contrast, Guan Xiao's works *Reading* and *Cognitive Shape* show her discovering a limitless variety of relations between meaning and objects, insisting on information as primary environment. Her cognitive experiments open up processional logic of the cognitive self.

The Raqs Media Collective's *Dyeing Inayat Khan* animation presents an ambiguous threshold between life and death, person and thing. This too is a different aspect of the sensorium. By stepping into this new, third domain of sense, *New Sensorium* – a coexistence which continues to mutually recognize, sense, and interact – gives further depth to both the physical substance of information and to its collective: the ecology.

New Sensorium does not propound utopia as an ideology but attempts to present utopian practices based on our negotiation with the here and the now. The practices are grounded in reality and stem from a close observation and delicate mining of the world. And this awareness summons the consciousness that we are integral parts of a new media ecology.

[1] "Intra-action" (and not interaction) between the rhythms of objects, algorithms, and humans can be most banally detected in the instance of the Apple Watch, a phenomenon resulting from an attempt to technologically layer rhythms, biological or machinery – but, this way of categorizing in itself might be very "modernization"-oriented – of objects and humans.

0

1

Tarek Atoui

0

2

Rohini Devasher

0

3

Valia Fetisov

Nicolay Spesivtsev

Dzina Zhuk

0

4

Guan Xiao

0

5

Tara Kelton

0

6

Nile Koetting

0

7

Lin Ke

0

8

Daito Manabe

(Rhizomatiks Research)

Yusuke Tomoto

(Rhizomatiks Research)

2 bit Ishii (buffer Renaiss)

0

9

Mirai Moriyama

1

0

Magdi Mostafa

1

1

Kohei Nawa

1

2

Bruce Quek

1

3

Raqs Media

Collective

1

4

Sputniko!

1

5

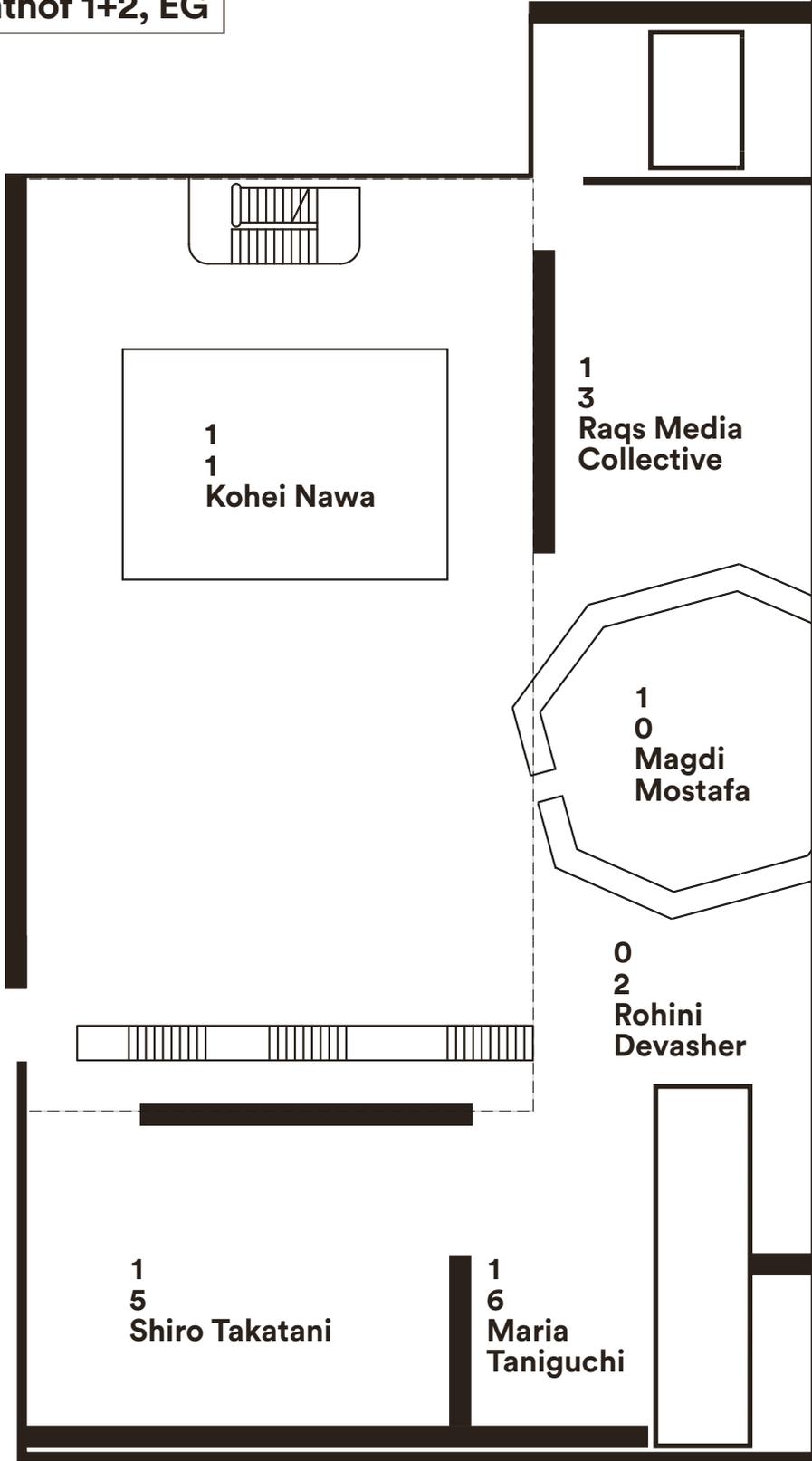
Shiro Takatani

1

6

Maria Taniguchi

ZKM_Lichthof 1+2, EG



0
7
Lin Ke

0
1
Tarek Atoui

1
2
Bruce
Quek

0
5
Tara
Kelton

1
4
Sputniko!

1
4
Sputniko!

0
3

0
8
Daito Manabe
(Rhizomatiks Research)
Yusuke Tomoto
(Rhizomatiks Research)
2 bit Ishii (buffer Renaiss)

Valia Fetisov
Nicolay Spesivtsev
Dzina Zhuk

0
4
Guan Xiao

0
6
Nile Koetting

0
9
Mirai
Moriyama

Tarek Atoui

2012 – fortlaufend/
ongoing

WITHIN

Mixed-Media-
Installation,
Workshop,
Performance

Mixed-media-
installation,
workshop,
performance

*1980 in Beirut,
LB; lebt und ar-
beitet in Paris, FR

Mithilfe eigens entwickelter elektronischer Instrumente und Computer brachte der Musiker und Tonkünstler Tarek Atoui in seinen frühen Werken den menschlichen Körper, Komposition und Instrumente auf völlig neue Weisen zum Ausdruck. Heute geht es bei seinen Projekten um groß angelegte kollektive Aufführungen, die aus seiner intensiven Beschäftigung mit der Geschichte von Musik und Instrumentierung heraus entstehen und neue Formen und Methoden der Ton- und Wisserzeugung erforschen.

*1980 in Beirut,
LB; lives and
works in Paris, FR

With the aid of custom-built electronic instruments and computers, musician and sound artist Tarek Atoui's early works articulated the human body, composition, and instruments in new original ways. Meanwhile, his latest projects feature large-scale, collective performances evolving from extensive research into the history of music and instrumentation, while exploring new forms and methods of sound and knowledge production.



Performance:

4. März 2016, 20:30 Uhr
 March 4, 2016, 8:30 p.m.

5. März 2016, 16:30 Uhr
 March 5, 2016, 4:30 p.m.



Workshop *Within* im ZKM | Karlsruhe, 19.–22. Februar 2016, Fotos: Harald Völkl
 Workshop *Within* at ZKM | Karlsruhe, February 19–22, 2016, photos: Harald Völkl

**TeilnehmerInnen Workshop und Performance / Participants
 workshop and performance:**

Reyk Krombholz, Agatha Gonsior, Henrike Maercklin

Gebärdensprachdolmetscherinnen / Sign language interpreters:
Franziska Allin, Karin Hasenhütel Hanna Heidt

**Beauftragt und produziert von / Commissioned and produced
 by ZKM | Karlsruhe**

Mit Unterstützung von / Supported by Bergen Assembly



Im Verlauf der vergangenen fünf Jahre hat sich Atoui mit der Beziehung zwischen Klang als Vibration, Instrumenten und den Körpern der Darbietenden und des Publikums beschäftigt. Diese Untersuchung resultierte aus seiner Zeit als Gastkünstler bei der Sharjah Art Foundation im Jahr 2008 in den Vereinigten Arabischen Emiraten und mündete 2013 in seinem Beitrag zur Sharjah Biennial 11. *WITHIN* stellt die Quintessenz dieser Auseinandersetzung dar. Im Laufe seines Aufenthalts dort hielt Atoui Workshops an der Al Amal School for the Deaf in Sharjah, 2012 schloss er sich mit der Forschungsagentur Council (gegründet von Gregory Castéra und Sandra Terdjman) zusammen, die in ihrem Projekt *TACET* untersucht, wie Gehörlose Klang erleben und wahrnehmen. Diese Unternehmungen bildeten den Ausgangspunkt für *WITHIN* und legten den Grundstein für den künstlerischen Ansatz und die Konzeption des Projekts.

Für die Ausstellung *New Sensorium* setzt Tarek Atoui seine Untersuchung fort und beschäftigt sich mit der Frage, wie die Art und Weise, wie Gehörlose Klang wahrnehmen, unser Verständnis von Hören und unsere Vorstellung von Sound-Performance – räumlich sowie im Hinblick auf ihre Instrumentierung und Darbietung – beeinflussen kann. Vor diesem Hintergrund schuf Atoui ein internationales und interdisziplinäres Netzwerk von Kunstorganisationen, Universitäten, Forschungszentren und KünstlerInnen mit dem Zweck, Musikinstrumente zu bauen, die Gehörlose und Hörende gleichermaßen ansprechen. Zwei neue Instrumente – die *Square Drum* des Klangkünstlers Thierry Madiot und der *SubBassProtoTon*, eine begehbare Orgelpfeife, ursprünglich entwickelt von Johannes Goebel, dem Gründungsdirektor des Instituts für Musik und Akustik am ZKM | Karlsruhe – werden im Rahmen dieser Ausstellung präsentiert.

WITHIN erforscht und präsentiert den Horizont, den diese Vermittlung eröffnet, sowie die Frage nach ihrem Einfluss darauf, wie Hörende diese Instrumente spielen und mit ihnen arbeiten. Von März bis November 2015 war *WITHIN* bereits am Berkeley Art Museum zu erleben. Dort wurden zwei Instrumente geschaffen, von Meyer Sound, dem Berkeley Centre for New Media und von Thierry Madiot (dessen Werk in der Ausstellung vertreten ist). Gleichzeitig zur Präsentation im ZKM findet das Projekt auch im Experimental Media and Performing Art Center (EMPAC) am Rensselaer Polytechnic Institute (RPI) in Troy, New York, US, statt sowie bei der Bergen Assembly in Norwegen.

Ausstellungen Auswahl

Berkeley Art Museum, Matrix series, Berkeley, US, 2015
(Einzelausst.)
Art or Sound, Fondazione Prada, Ca' Corner della Regina,
Venice, IT, 2014 (Gruppenausst.)
8. Berlin Biennale, Mitglied des künstlerischen Teams, Berlin,
DE, 2014 (Gruppenausst.)
Re:emerge – Towards a New Cultural Castography, Sharjah
Biennial 11, AE, 2013 (Gruppenausst.)
dOCUMENTA 13, Kassel, DE, 2012 (Gruppenausst.)

E Over the past five years, Atoui has researched the relationships between sound as vibration, instruments, and the bodies of the performer and the audience. This inquiry, encapsulated in his project *WITHIN*, which grew out of a 2008 residency at the Sharjah Art Foundation in the United Arab Emirates, culminated in his contribution to the Sharjah Biennial 11 in 2013. Throughout the course of his residency, he conducted workshops at the Al Amal School for the Deaf in Sharjah, and in 2012, he joined forces with the research agency Council (founded by Gregory Castéra and Sandra Terdjman), whose project *TACET* explores how deaf people experience and perceive sound. These different conversations formed the core of *WITHIN* and became the foundation of its artistic approach and conception.

For the exhibition *New Sensorium*, Tarek Atoui has continued his exploration into how the perception of sound by the deaf can influence our understanding of what hearing is and the way we think sound performance – its space, instrumentation, and representation. In this context, Atoui has created an international transdisciplinary network of art institutions, universities, research centers, and artists for the building and imagining of musical instruments that address the deaf and the hearing alike. Two new instruments, the *Square Drum* by sound artist and composer Thierry Madiot, and the *SubBassProtoTon*, a walk-in organ pipe – developed by Johannes Goebel, the founding director of the Institute for Music and Acoustics at ZKM | Karlsruhe – will be presented to the audience of the exhibition.

WITHIN at the exhibition *New Sensorium* will therefore explore and present the horizons this mediation opens, and how it affects the way hearing people play those instruments and work with them. Prior to ZKM, *WITHIN* took place between March and November 2015 at the Berkley Art Museum. In Berkley, two instruments were created in by Meyer Sound, Berkley Centre for New Media and Thierry Madiot (who's work is in the exhibition). Currently, the project is simultaneously taking place at the Experimental Media and Performing Art Center (EMPAC) at Rensselaer Polytechnic Institute (RPI) in Troy, New York, US and at the Bergen Assembly in Norway.

Exhibitions selection

Berkeley Art Museum, Matrix series, Berkeley, US, 2015
(solo exhib.)
Art or Sound, Fondazione Prada, Ca' Corner della Regina,
Venice, IT, 2014 (group exhib.)
8th Berlin Biennial, member of the Artistic Team, Berlin, DE,
2014 (group exhib.)
Re:emerge – Towards a New Cultural Castography, Sharjah
Biennial 11, AE, 2013 (group exhib.)
dOCUMENTA 13, Kassel, DE, 2012 (group exhib.)

Bloodlines

Mixed-Media-Installation, 1-Kanal-Video auf Stoff projiziert, Farbe, Ton, 41:45 Min., Druck auf Hahnemühle Fine-Art Baryta-Papier, 152 x 152 cm
Courtesy die Künstlerin und Project 88, Mumbai

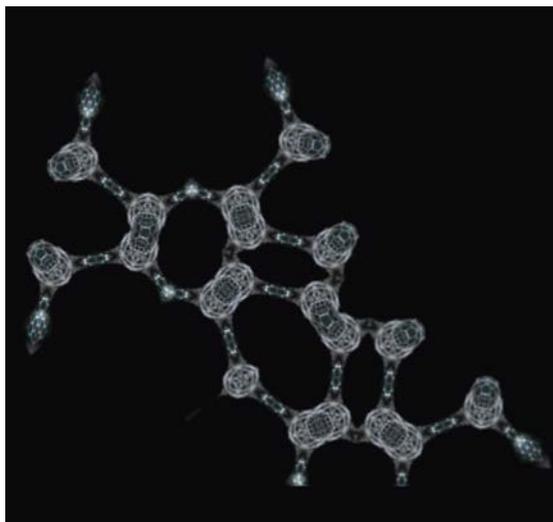
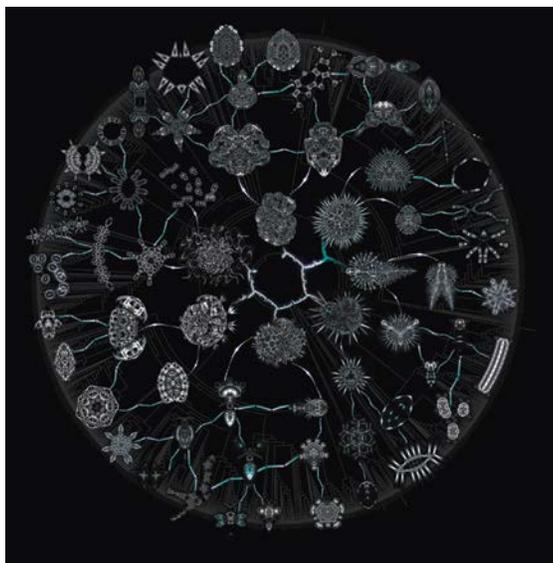
Mixed-media installation, 1-channel video projected onto fabric, color, sound, 41:45 min., print on Hahnemühle Fine Art Baryta paper, 152 x 152 cm
Courtesy of the artist and Project 88, Mumbai

*1978 in Neu-Delhi, IN; lebt und arbeitet in Delhi

Devashers Arbeiten entstehen, indem die Künstlerin Objekte und Räume an der Schnittstelle von Wissenschaft, Natur, Kultur, Wahrnehmung und Produktion beobachtet, aufnimmt, fiktionalisiert und re-imaginiert.

*1978 in New Delhi, IN, lives and works in Delhi

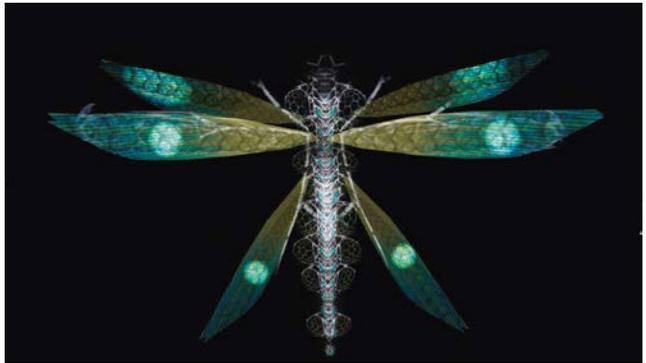
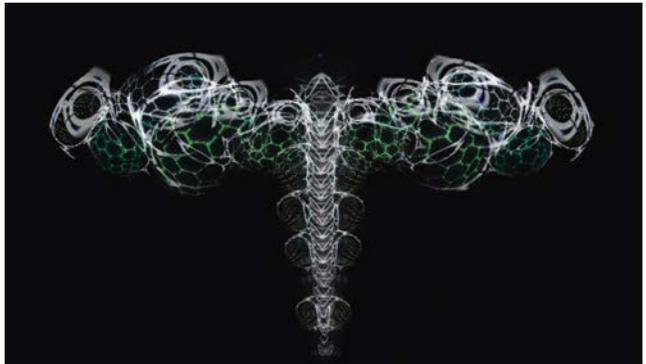
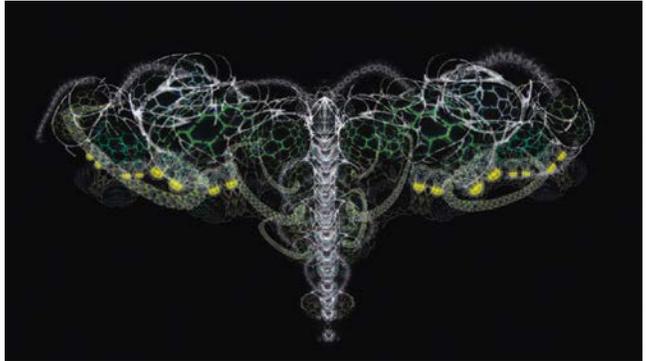
Devasher's work is constructed by observing, recording, fictionalizing, and re-imagining objects and spaces that exist at the interface between science, nature, and culture, perception and production.



Doppelgänger

2-Kanal-Video,
Farbe, ohne Ton,
5:12 Min.
Courtesy die
Künstlerin
und Project 88,
Mumbai

2-channel video,
color, no sound,
5:12 min.
Courtesy of the
artist and Project
88, Mumbai



D Rohini Devashers Werk vereint verschiedenste Medien, unter anderem große ortsgebundene Zeichnungen, Videos, Digitaldruck und Klang. Dabei geht es ihr insbesondere um Komplexität und darum, wie diese Komplexität in einer natürlichen Ordnung entsteht. *Bloodlines* und *Doppelgänger*, unterschiedliche, aber doch verwandte Motive und Episoden, spielen mit organischen Grenzen und erfundenen Mikrokosmen. Dabei beschäftigt sich jede Episode mit der Frage, wie sich komplexe morphologische Beziehungen mittels Video-Rückkopplung und Rekursion untersuchen lassen. Die Werkfolge erkundet mittels einer technischen Matrix Wachstums- und Evolutionsprozesse.

Devasher bezeichnet ihre Arbeit *Bloodlines* als „ein Warenhaus voll unmöglicher Monster“, eine Idee, die auf das Buch *Der blinde Uhrmacher* (1987) des Evolutionsbiologen Richard Dawkins zurückgeht. Dawkins, der sich mit der Theorie der kumulativen Selektion beschäftigt, beschreibt diese als ein gigantisches Raster, einen riesigen Bügel, mit unendlich vielen sogenannten Biomorphen, die sich in alle Richtungen erstrecken. Ausgangspunkt des Videos sind sieben „Eltern“-Formen, die jeweils durch den graduellen Aufbau einer komplexen Skelettstruktur aus einzelnen, händisch platzierten Videoebenen entstanden sind. In dem Werk sehen wir einen Stammbaum, in dem jedes „Elternteil“ mehrere Nachkommen hervorbringt, die ihrerseits eigenen Nachwuchs erzeugen. Ausgangsmaterial war eine Video-Rückkopplung, die im Prinzip dem alten Kaleidoskop recht ähnlich ist: Video-Rückkopplung entsteht, wenn eine einfache Handkamera an ein Fernsehgerät angeschlossen und auf den Bildschirm gerichtet wird. Dieses Filmmaterial wird dann mithilfe einer Schnittsoftware auf mehreren Ebenen und durch händisches Aufeinanderstapeln räumlich geschnitten, bis das endgültige Werk entstanden ist.

In *Doppelgänger* werden nebeneinander zwei Libellen aus Linien einer Video-Rückkopplung „gezeichnet“. Die Formen sind hybrid, bewusst geschichtet und so konstruiert, dass eine neue taxonomische Struktur entsteht. So eigenständig die beiden Videos sind, beziehen sie sich doch aufeinander. *Doppelgänger I* zeigt einen langsamen Evolutionsprozess, der an Komplexität gewinnt, *Doppelgänger II* hingegen ein invariantes Muster mit variablen Details. Das heißt, einige Elemente, wie etwa der Thorax des Insekts, bleiben stets gleich, während sich die Details anderer Teile – der Flügel, der Gliederung etc. – verändern. Beide Libellen durchlaufen mehrere Wandlungen, wobei die Form in einem Fall an Komplexität gewinnt, während sich die andere mal unauffällig, dann wieder stark verändert, allerdings bei stets gleich bleibenden Grundstrukturen.

Ausstellungen Auswahl

Temporal Turn: Art and Speculation in Contemporary Asia, Spencer Museum of Art, Lawrence, US, 2016 (Gruppenausst.)
The Missing One, Dhaka Art Summit, BD, 2016 (Gruppenausst.)
5. Fukuoka Asian Art Triennale, JP, 2014 (Gruppenausst.)
Deep Time, Khoj Studios, Delhi, IN, 2013 (Einzelausst.)
Rendez-vous 12, Iziko Museums, Cape Town, ZA (Gruppenausst.)
Kochi-Muziris Biennale, Kochi, IN, 2012 (Gruppenausst.)
Connect: In India and far Beyond, Khoj International Artists' Association, Delhi, ifa-Galerie, Stuttgart, DE, 2011 (Gruppenausst.)

E Rohini Devasher works in a variety of media, including large site-specific drawings, video, digital printing, and sound. Her works are about complexity and how complexity is built into the natural order. Playing with organic boundaries and imaginary microcosms, *Bloodlines* and *Doppelgänger*, are distinct yet related motifs or episodes; each episode exploring the way complex morphological relationships can be explored via video feedback and recursion. This suite of works explores processes of growth and evolution through a technological matrix.

Bloodlines emerges from an idea put forward by evolutionary biologist Richard Dawkins in his book *The Blind Watchmaker* (1986) about “a warehouse full of impossible monsters...”

Exploring the theory of cumulative selection, Dawkins asks us to imagine a huge grid, a massive hanger with an infinite number of shelves extending in all directions. *Bloodlines* begins with seven “parent” forms, each stemming from the gradual construction of an intricate skeletal structure made of individual, manually placed layers of video. The work introduces us to a family tree where each “parent” breeds a set of progeny, which in turn produce offspring of their own. The raw footage for the video was video feedback. In principle very similar to the old kaleidoscopes, video feedback is created when any ordinary hand-held camera is plugged into a TV and then made to point at itself. This footage is then sliced and edited by layering and manually stacking within a video-editing software to create the work.

In *Doppelgänger*, two dragonflies, side by side, are “drawn” with lines of video-feedback. The forms are hybrid, deliberately layered and constructed to begin a new taxonomic structure. The two videos are related yet distinct; *Doppelgänger I* charts a slow process of evolution gaining in complexity. *Doppelgänger II* explores the idea of invariant pattern linking variable detail, i.e. some elements such as the dragonfly’s thorax remain constant while other structures such as wings, segmentation, etc. vary in detail. Both dragonflies go through several transitions, where in one case the form increases in complexity; while the other changes, sometimes subtly, sometimes drastically but always with the same basic structures in place.

Exhibitions selection

Temporal Turn: Art and Speculation in Contemporary Asia,
Spencer Museum of Art, US, 2016 (group exhib.)
The Missing One, Dhaka Art Summit, BD, 2016 (group exhib.)
5th Fukuoka Asian Art Triennale, JP, 2014 (group exhib.)
Deep Time, Khoj Studios, Delhi, IN, 2013 (solo exhib.)
Rendez-vous 12, Iziko Museums, Cape Town, ZA
(group exhib.)
Kochi-Muziris Biennale, Kochi, IN, 2012 (group exhib.)
Connect: In India and far Beyond, Khoj International
Artists’ Association, Delhi, ifa Gallery, Stuttgart, DE, 2011
(group exhib.)

Valia Fetisov

*1989 in Moskau, RU; lebt und arbeitet in Moskau

Valia Fetisov arbeitet vorwiegend im Zwischenbereich von Sozialpsychologie und neuen Medien. Er beschäftigt sich mit dem Einfluss neuer Möglichkeiten auf das menschliche Verhalten und die Reaktion von Menschen auf neue künstliche Regeln, Algorithmen oder einfache Aufforderungen.

*1989 in Moscow, RU; lives and works in Moscow

Valia Fetisov mostly works in between social-psychology and new media, exploring the effects of new possibilities on human behavior, as well as human reactions to new artificial rules, algorithms, or simple instructions.

Nicolay Spesivtsev

*1984 in Minsk, BY; lebt und arbeitet in Moskau, RU

Nicolay Spesivtsev interessiert sich für Diffusionsmedien und urbane Räume, die miteinander in Kommunikation treten können, und für das Konflikt- und DisSENSpotenzial, das diese in sich tragen.

*1984 in Minsk, BY; lives and works in Moscow, RU

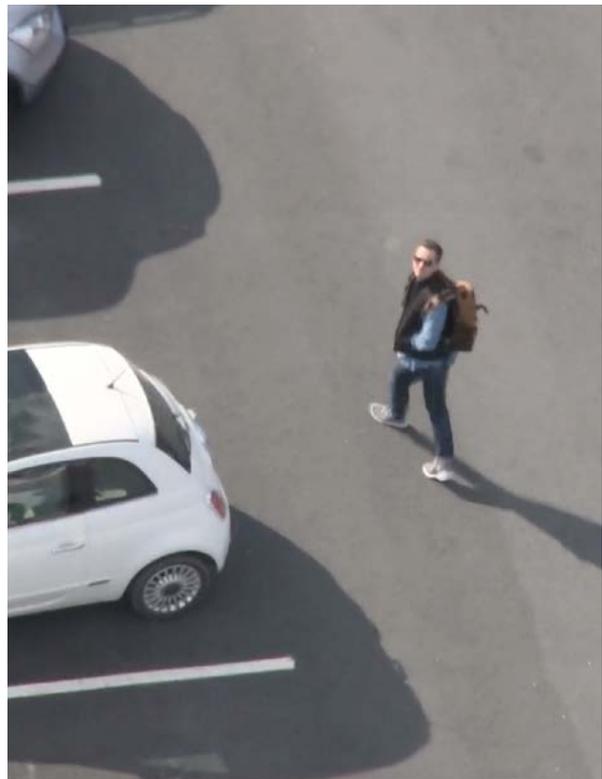
Nicolay Spesivtsev works with diffusion media and urban spaces that can evolve into zones of inter-communication, with all the resulting potential for conflict and public disagreement.

2015

Paranoiapp

Mixed-Media-Installation, App
Courtesy
die Künstler

Mixed-media
installation,
mobile application
Courtesy
of the artists



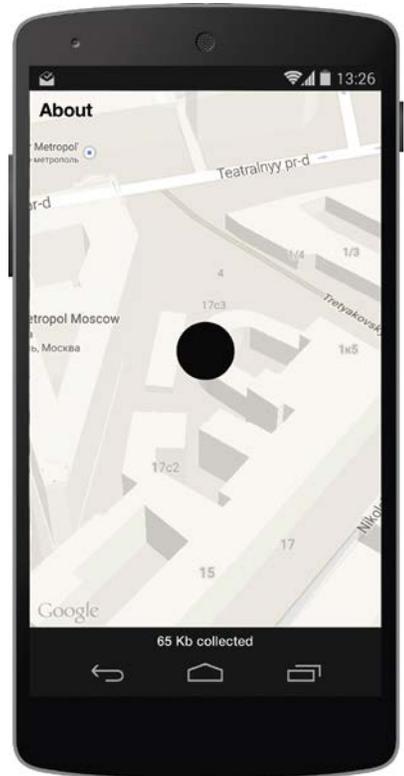
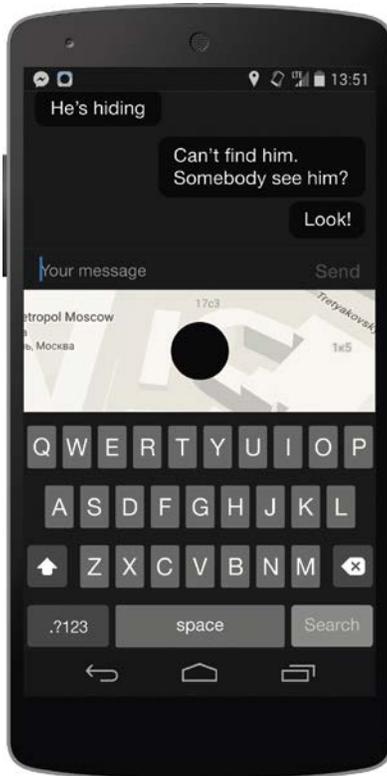
App-Download:
<https://paranoiapp.net>

***1986 in Minsk, BY; lebt und arbeitet in Moskau, RU**

Dzina Zhuk beschäftigt sich mit der Frage, wie staatliche und militärische Kontrolle auf persönlicher Ebene erlebt wird und wie wir selbst neue Techniken beherrschen können.

***1986 in Minsk, BY; lives and works in Moscow, RU**

Dzina Zhuk explores ways of experiencing government and military control on a personal level, and how we ourselves can control new technologies.



Screenshots der App und Visualisierung: Karalevich Maxim
Screenshots of the mobile application and visualization: Karalevich Maxim

Valia Fetisov

<http://valiafetisov.com>

Nicolay Spesivtsev

<http://eeefff.org/>

Gruppenausstellungen Auswahl

Inside, Palais de Tokyo, Paris, FR, 2014
IK-00, Casa dei Tre Oci, Venedig, IT, 2014
Re:emerge – Towards a New Cultural Cartography, Sharjah Biennial 11, AE, 2013
Angry Birds, Museum of Modern Art in Warschau, PL, 2012
Infusion, Laboratoria Art & Science Space, 4th Moscow Biennale of Contemporary Art, RU, 2011
Rebellion mausoleum, Stella Art Foundation, Moskau, RU, 2009

Group exhibitions selection

Inside, Palais de Tokyo, Paris, FR, 2014
IK-00, Casa dei Tre Oci, Venice, IT, 2014
Re:emerge – Towards a New Cultural Cartography, Sharjah Biennial 11, AE, 2013
Angry Birds, Museum of Modern Art in Warsaw, PL, 2012
Infusion, *Laboratoria Art & Science Space*, 4th Moscow Biennale of Contemporary Art, RU, 2011
Rebellion mausoleum, Stella Art Foundation, Moscow, RU, 2009

Gruppenausstellungen Auswahl

PsychoData, UrbanForum, Moskau, RU, 2015
Momentum 8, *Tunnel Vision*, 8th Nordic Biennial of Contemporary Art, Moss, NO, 2015
Hacktivism and new technologies, MedialImpact, Moskau, RU, 2013

Group exhibitions selection

PsychoData, UrbanForum, Moscow, RU, 2015
Momentum 8, *Tunnel Vision*, 8th Nordic Biennial of Contemporary Art, Moss, NO, 2015
Hacktivism and new technologies, MedialImpact, Moscow, RU, 2013

Die *Paranoiapp* ist ein sozialpsychologisches Experiment in Gestalt einer App für Mobiltelefone und eines Algorithmus für die Interaktion von UserInnen. TeilnehmerInnen schließen sich einer Gemeinschaft von Menschen an, die möglicherweise von den anderen verfolgt werden, und setzen sich damit auf freiwilliger Basis Angst aus. Die App gibt ständig ihren gegenwärtigen Standort bekannt und übermittelt ihn anderen, durch den Algorithmus bestimmten UserInnen.

Wer den Vertragsbedingungen von *Paranoiapp* zustimmt, willigt in eine Beobachtung ein. Jede kleinste Veränderung des Standorts wird dokumentiert, gespeichert, analysiert und an andere UserInnen übermittelt. Niemand kann mit Sicherheit sagen, wer verfolgt wird – man kann, muss aber nicht selbst die betreffende Person sein.

Um in einer ganzen Stadt Angst zu verbreiten, werden ein oder zwei Individuen bestimmt, die verfolgt werden. Die VerfolgerInnen sind via Chat vernetzt, um sich über ihre Zielperson austauschen zu können. Zur Teilnahme an dem Experiment muss man *Paranoiapp* auf sein Mobiltelefon installieren.

<http://eeefff.org/>Gruppenausstellungen Auswahl

PsychoData, UrbanForum, Moskau, RU, 2015
Momentum 8, Tunnel Vision,
 8th Nordic Biennial of Contemporary
 Art, Moss, NO, 2015
Cat scout, Udarnik, Moskau, RU, 2015
DeSerial, Sokol Contemporary Art
 Center, Moskau, RU, 2014
Weissensee Lake Advertisement,
 Migrating Art Academies, Weißensee
 Kunsthochschule Berlin, DE, 2013

Group exhibitions selection

PsychoData, UrbanForum, Moscow,
 RU, 2015
Momentum 8, Tunnel Vision,
 8th Nordic Biennial of Contemporary
 Art, Moss, NO, 2015
Cat scout, Udarnik, Moscow, RU, 2015
DeSerial, Sokol Contemporary Art
 Center, Moscow, RU, 2014
Weissensee Lake Advertisement,
 Migrating Art Academies, Weissensee
 Art Academy, Berlin, DE, 2013

E *Paranoiapp* is a social-psychology experiment combining a mobile application with an algorithm of users' interaction. Participants are invited to voluntarily explore fear by joining a community of individuals, who are each potentially being followed by everyone else. For this purpose, the application continuously leaks one's geolocation, sending it to another user chosen by the algorithm.

By agreeing to the terms and conditions of *Paranoiapp*, one agrees to being watched. Every little change of location is collected, stored, analyzed, and sent to other users. You may be the one followed, you cannot know for sure.

To induce fear on a city-wide scale, one or two people are chosen to be followed. Followers collaborate with each other in a chat, where they can discuss their target. Participation in the experiment requires installing *Paranoiapp* on one's mobile phone.

Guan Xiao

2013

Reading

2-Kanal-HD-Video, Farbe, ohne Ton, 5:38 Min., 2 Monitore
Courtesy die Künstlerin und Antenna Space, Shanghai

2-channel HD video, color, no sound, 5:38 min., 2 screens
Courtesy of the artist and Antenna Space, Shanghai

*1993 in Chongqing, CN; lebt und arbeitet in Peking, CN

Guan Xiaos Markenzeichen ist die Gegenüberstellung: Vergangenheit und Zukunft, das Primitive und das Klassische, das Unfertige und Hightech. Diese unterschiedlichen Elemente führt sie dann zu einer unverkennbaren, einzigartigen formalen Ästhetik zusammen.

*1993 in Chongqing, CN, lives and works in Beijing, CN

Guan Xiao is known for juxtaposing the past and future, primitive and classical, crude and high-tech, and combining the various elements into a distinct and unique formal aesthetic.

阅READING

读READING



事物总是给我们可供选择的假象
Choosable illusions are always provided us by things

但
But
很快我们发现
Soon we discovered

选择是徒劳的
Choosing is ineffectual

2013

Cognitive Shape

3-Kanal-HD-
Video, Farbe,
Ton, 8:12 Min.
Courtesy die
Künstlerin und
Antenna Space,
Shanghai

3-channel HD
video, sound,
8:12 min.
Courtesy of
the artist and
Antenna Space,
Shanghai



D Guan Xiao setzt ihre Kunst als Mittel ein, um auf die von Digitalisierung und Globalisierung verursachte alltägliche Bilderflut zu reagieren. Dafür löst sie Bilder aus ihrem ursprünglichen Kontext und ordnet sie einer persönlichen Logik entsprechend neu an, um zu verstehen, was es bedeutet, Bilder von einer globalen Perspektive aus zu sehen. In ihren Triptychon-Videos und ihren skulpturalen Collagen beschäftigt sie sich mit dem inneren Gleichgewicht von Objekt und Subjekt, Alt und Neu, dem Selbst und dem Anderen, und zwar von einem Standpunkt aus, der sich der Intuition zu widersetzen scheint.

In dem traumartigen zweiteiligen Videoessay *Reading* ist auf dem linken Kanal die visuelle Wiedergabe mehrerer virtueller Säulen zu sehen, die von oben nach unten durch das Bild laufen. Rechts wird dieses visuelle Material als Text, unterteilt in sechs Kapitel, wiedergeben. In dieser gestischen und rhythmischen Analyse der künstlerischen Komposition veranlasst die Mischung der visuellen Ornamente aus verschiedenen Quellen die BetrachterInnen dazu, sich Gedanken über die mögliche Herkunft dieses Materials zu machen. Der Text wiederum beschreibt die Botschaft, die hinter diesen Kompositionen virtueller Objekte steht: Wiederholung, Hyperbel, Analogie, und so weiter. Jeder legt einen bestimmten Gedankengang hinsichtlich der Herstellung von Bedeutung nahe.

Cognitive Shape ist das erste Video, für das Guan Xiao im Triptychon-Format arbeitete. Dafür setzte sie unterschiedliches Material aus ihrer Bilddatenbank zu einem Videoessay zusammen. Die Künstlerin agiert als indexikalische Figur, um den kognitiven Prozess des Sehens zu schildern. In dem Video folgen untereinander in einer absteigenden Reihenfolge steinerne und technische Objekte, oder das fatalistische Bild einer fressenden Schlange gepaart mit dem klinischen Bild eines MRT-Scans. Dazu hören wir didaktische Erklärungen der futuristisch gekleideten Künstlerin. So bekommen selbst zeitgenössische Gegenstände eine prähistorische, an ein Totem gemahnende Aura. Zunächst reflektiert die Stimme mit und ohne das Konzept der Sprache über den kognitiven Prozess, in späteren Sequenzen dann überprüft die Künstlerin ihre früheren Schlussfolgerungen mithilfe einer verbalen Interpretation und veranlasst die BetrachterInnen so, die Bilder auf die von ihr nahegelegte Art zu sehen.

Ausstellungen Auswahl

- ICA, London, GB, 2016 (Einzelausst.)
- Emotional Supply Chain*, Zabludowicz Collection, London, UK, 2016 (Gruppenaust.)
- La vie moderne*, 13. Biennale de Lyon, Lyon, FR, 2015 (Gruppenaust.)
- Rare Earth*, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Vienna, AT, 2015 (Gruppenaust.)
- New Museum Triennial*, New Museum, New York, US, 2015 (Gruppenaust.)
- Don't You Know Who I Am? Art After Identity Politics*, The Museum of Modern Art, Antwerpen, BE, 2014 (Gruppenaust.)
- Accidental Message: Art Is Not A System, Not A World*, 7. Shenzhen Sculpture Biennale, CN, 2012 (Gruppenaust.)

E Guan Xiao sees her art-making as a means to comment on the current image circulation enforced by digitality and globality. In her works, images are taken out of their original context and arranged according to a personal logic, so as to understand what it means to experience images from a global standpoint. Her triptych video works and sculptural collages study the internal equivalence between object and subject, the old and the new, and the self and the other, from a view point that appears to be counter-intuitive.

The dreamy video essay *Reading* consists of two parts: on the left channel, we see the visual rendition of a group of virtual pillars sliding down the frame from the top to the bottom; the essayistic lines on the right reads these visual materials in six chapters. In this gestural and rhythmic analysis of her artistic composition, the mixing of the visual ornaments from various sources eventually stop the viewers to conceive the possible origin of the visual material. Meanwhile, the subtitle in the right hand side described the message behind these compositions of the virtual objects in detail: repetition, hyperbole, analogy, and so on. Each has specific lines of thought regarding the production of meaning.

Cognitive Shape is the first film of Guan Xiao utilizing a triptych format, weaving various materials selected from her image database into a video essay. The artist has made herself acting as an indexical figure to narrate the cognitive process of seeing. In the video, there are lithic and technological objects descending in a row, or the fatalistic image of snake feeding vis-à-vis a clinical image of MRI scanning, explained with an artist's didactic tone, wearing a futuristic outfit. In such a way, it seems that even contemporary utilities are infused with the pre-historical totem-liked aura. While her voice speculates on the cognitive condition with and without the conception of language, viewers would find her in later sequences testing her previous conclusion with her verbal interpretation, luring the audiences to view in the way she suggests.

Exhibitions selection

ICA, London, GB, 2016 (solo exhib.)
Emotional Supply Chain, Zabudowicz Collection, London, UK, 2016 (group exhib.)
La vie moderne, 13th Biennale de Lyon, Lyon, FR, 2015 (group exhib.)
Rare Earth, Thyssen-Bornemisza Art Contemporary, Vienna, AT, 2015 (group exhib.)
New Museum Triennial, New Museum, New York, US, 2015 (group exhib.)
Don't You Know Who I Am? Art After Identity Politics, The Museum of Modern Art, Antwerp, BE, 2014 (group exhib.)
Accidental Message: Art Is Not A System, Not A World, 7th Shenzhen Sculpture Biennale, CN, 2012 (group exhib.)

Tara Kelton

2009

Time Travel

1-Kanal-Video,
Farbe, ohne Ton,
10:54 Min.
Sammlung
Radhika Chopra
und Rajan Ananda

1-channel video,
color, no sound,
10:54 min.
Collection of
Radhika Chopra
and Rajan Ananda

*1981 in Arlington,
Texas, US; lebt
und arbeitet
in Bangalore, IN

Tara Kelton ist
Künstlerin, Gra-
fikerin und Mit-
begründerin des
Residency-Pro-
gramm T.A.J. &
SKE Projects in
Bangalore.

*1981 in Arlington,
TX, US; lives
and works in
Bangalore, IN

Tara Kelton is an
artist, designer,
and a founder
of the residency
program T.A.J. &
SKE Projects in
Bangalore.

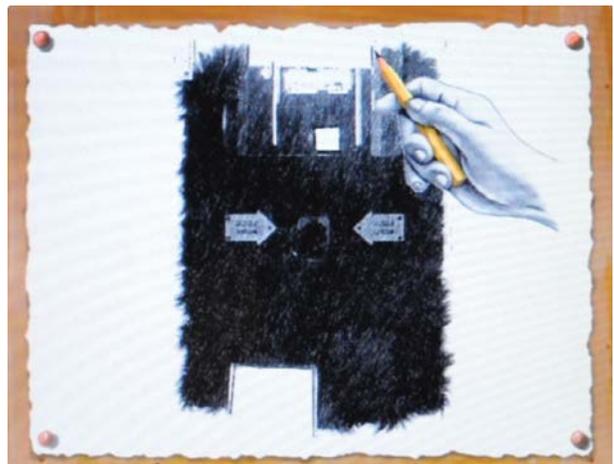


2011

Leonardo

1-Kanal-Video,
Farbe, Ton,
0:55 Min., Inkjet-
Print auf Papier,
28 x 21,5 cm
Courtesy die
Künstlerin

1-channel video,
color, sound,
0:55 min., inkjet
print on paper,
28 x 21,5 cm
Courtesy of the
artist



Action Painting (200, 266, 400, 720)0
5

3 Inkjetprints
auf Papier,
je 37,4 × 26,2 cm
Courtesy die
Künstlerin

3 Inkjet prints
on paper, each
37,4 × 26,2 cm
Courtesy
of the artist



D Tara Kelton beschäftigt sich in ihrem Werk mit verschiedenen Arten des Zeichnens sowie mit der Beziehung zwischen Mensch und Maschine vor dem Hintergrund neuer technischer Möglichkeiten und Werkzeuge für die Bildproduktion. Einen bedeutenden Teil ihrer Arbeit stellen zudem Experimente sowie Kollaborationen zum Thema Automatisierung und Verfahren dar, bei denen üblicherweise auf die Kontrolle des entstehenden Werks nach ästhetischen Gesichtspunkten verzichtet wird.

In *Leonardo* platziert die Künstlerin einen Spiegel in der Aufnahmebox eines Automaten, der in einem Einkaufszentrum Porträts der Passanten „zeichnet“, und bringt diesen so dazu, sich selbst zu porträtieren. Während der Automat die Zeichnung herstellt (in Wirklichkeit ist es ein Softwareprogramm mit Filter, das die Fotografie sofort umsetzt und wie handgezeichnet wirken lässt), ist auf dem in der Kabine stehenden Monitor ein Film zu sehen. Darin sieht man die „zeichnende Hand“ eines Künstlers, und eine zuvor aufgenommene Stimme (angeblich die Stimme des Künstlers) sagt „Uh oh“, wenn die Hand einen Fehler macht, und „What a masterpiece!“ [Ein wahres Meisterwerk!], wenn das Bild fertig ist. Nach dem Ende des Videos gibt der Automat eine Zeichnung mit der Signatur „Leonardo“ aus.

In *Action Painting* malt die Künstlerin auf die Oberfläche eines in Funktion befindlichen Scanners und versucht, dessen Licht mit dem Pinsel einzufangen. So entstehen fragmentierte Bilder mit sich überlappenden digitalen Artefakten in zwei gleichzeitigen „Aufnahmen“: das Festhalten des Scannerlichts durch die Künstlerin einerseits und die digitale Aufnahme ihrer sich bewegenden Hand andererseits.

In *Time Travel* benutzte die Künstlerin eine Videokamera und einen Laptop, um im Zug von Bangalore nach Bangarapet das Zeitreisen zu erforschen: Sie platzierte die zur Tür hinausgerichtete Videokamera vorne im ersten Zugwaggon. Die Bilder dieser Kamera wurden zum Laptop gesendet, der vor einer zweiten Tür im hintersten Waggon stand. Mit einem Blick auf den Laptop konnte die Künstlerin etwa eine Zehntelsekunde in die Zukunft sehen.

Die Arbeit ist ein Versuch, mittels einfacher Geräte das physikalisch Unmögliche möglich zu machen. Für den Bruchteil einer Sekunde fragen sich die BetrachterInnen, ob sie tatsächlich eine Zeitreise unternehmen, bevor ihnen bewusst wird, dass sie nicht die Zukunft erleben, sondern eine mögliche Version der Zukunft – oder die Gegenwart einer anderen Person. Die Installation dieses Werks in einem Pendlerzug verstärkt noch den täglichen Eindruck, zwei Orte zur gleichen Zeit zu durchqueren, oder zwei Zeiten am selben Ort, oder beides.

Ausstellungen Auswahl

Common Ground #2, Clark House Initiative, Mumbai, IN, 2015 (Gruppenausst.)

Seeing the Elephant, Bakalar & Paine Galleries, Massachusetts College of Art and Design, Boston, US, 2015 (Gruppenausst.)

Kochi Muziris Biennale, Kochi, IN, 2014 (Gruppenausst.)

Karizma (Outsourced: Un-Publish), or-bits.com / Banner Repeater, London, GB, 2013 (Einzelausst.)

Her Stories, Queens Museum of Art, New York, US, 2012 (Gruppenausst.)

Slipstreams, Contemporary Artistic Practice and the Shaping of Time, Franklin Street Works, Stamford, US, 2011 (Gruppenausst.)

E Tara Kelton's works investigate forms of drawing, and the relationship between human and machine, in light of new technology and tools of image production. Experiments and collaborations with digital labor, and processes typically involving relinquishing aesthetic control over the outcome, also form an important part of her work.

In *Leonardo*, the artist manipulates a portrait-“drawing” machine at a shopping mall by placing a mirror inside the portrait booth, causing the device to create its own portrait. As the machine creates the drawing (in reality a software program and filter that instantaneously processes the photo to make it appear hand-drawn), it displays a video on a screen inside the booth. In the video, an artist's “hand” is seen drawing and a pre-recorded voice (representing the voice of the artist) can be heard saying “uh-oh” when the hand makes a mistake, and, “What a masterpiece!” when it reviews its creation. After the video plays, the machine outputs a drawing, signed “Leonardo”.

In *Action Painting*, the artist paints on the scanner surface while it is in motion, trying to catch the scanner light with a brush. This produces fragmented images with overlapping digital artifacts, as well as two simultaneous “recordings” – the artist's recording of the scanner light in paint, and the digital record of the moving hand of the artist.

In *Time Travel*, the artist used a video camera and a laptop to explore time travel on a train from Bangalore to Bangarapet. At the front of a train car, she installed a video camera pointed out the door. The live video feed from this camera was sent to her laptop placed in front of a second door at the back of the train car. While viewing the laptop, she was able to see approximately one tenth of a second into the future.

The work is a sincere attempt at achieving the physically impossible, using a simple apparatus. For a split second, viewers wonder whether they are truly time traveling, before realizing that it isn't the future they are experiencing, but a possible version of the future – or someone else's present. Situating the piece on a commuter train heightens the daily sensation of traveling through two places at one time, or through two times at one place, or both.

Exhibitions selection

Common Ground #2, Clark House Initiative, Mumbai, IN, 2015 (group exhib.)

Seeing the Elephant, Bakalar & Paine Galleries, Massachusetts College of Art and Design, Boston, US, 2015 (group exhib.)

Kochi Muziris Biennale, Kochi, IN, 2014 (group exhib.)

Karizma (Outsourced: Un-Publish), or-bits.com / Banner Repeater, London, GB, 2013 (solo exhib.)

Her Stories, Queens Museum of Art, New York, US, 2012 (group exhib.)

Slipstreams, Contemporary Artistic Practice and the Shaping of Time, Franklin Street Works, Stamford, US, 2011 (group exhib.)

Nile Koetting

2015–2016

Hard in Organics

2-Kanal-Video
mit Mixed-Media-
Installation,
Video, Farbe, Ton,
23:58 Min.
Courtesy der
Künstler und
Yamamoto Gendai

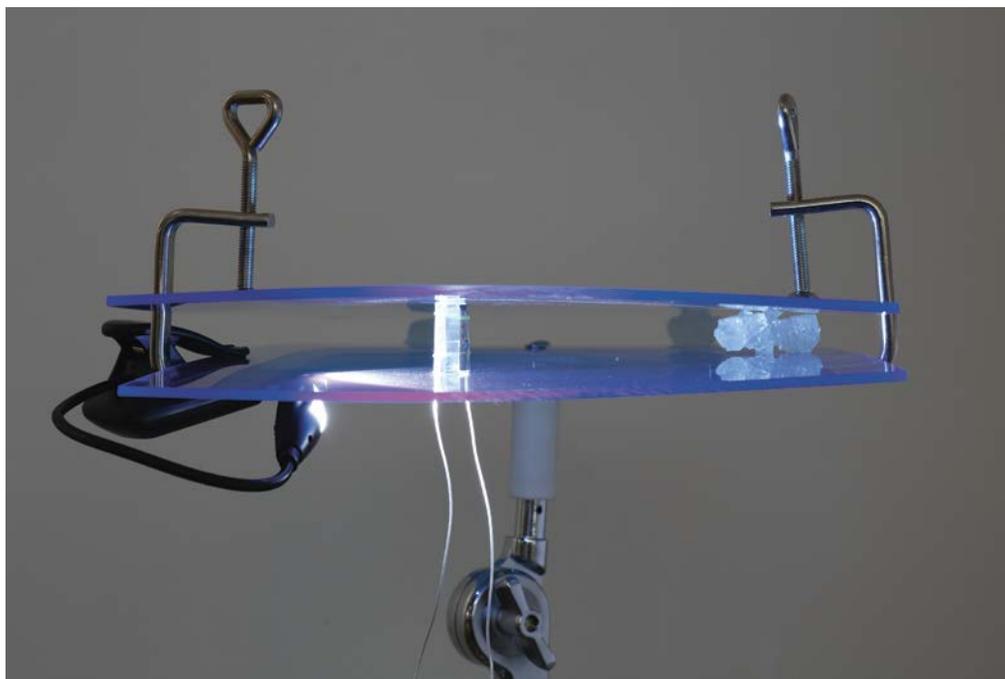
2-channel video
with mixed me-
dia installation,
video, color,
sound, 23:58 min.
Courtesy of
the artist and
Yamamoto Gendai

*1989 in Kama-
kura, JP;
lebt und arbeitet
in Berlin, DE

Mithilfe einer
ganzen Bandbreite
von Medien be-
schäftigt sich Nile
Koetting in seinen
Arbeiten mit einer
neuen Körper-
lichkeit in unserer
Zivilisation.

*1989 in
Kamakura, JP;
lives and works
in Berlin, DE

Nile Koetting's
work explores a
new corporeality
in our civilization,
using a diverse
range of media.



Mit Unterstützung von Yamamoto Gendai
Supported by Yamamoto Gendai



Installationsansichten, Yamamoto Gendai, Tokio, JP, 2015, Fotos © Nile Koetting
Installation views, Yamamoto Gendai, Tokyo, JP, 2015, Photos © Nile Koetting

Das verbindende Element in Nile Koettings Werken ist die durchgängige Thematisierung des „Empfindens“, wobei sich der Künstler einer ganzen Bandbreite von Medien bedient, unter anderem Performance, Ton, Installation und naturwissenschaftlichen Materials. Aufgrund seiner Erfahrung als Bühnendarsteller reflektieren seine Arbeiten unweigerlich Ideen von theatraler Struktur, zugleich beschwören sie in unserer Zivilisation und Umwelt eine neue Perspektive und Landschaft des „Seins“.

Eine der bedeutendsten Leistungen von Pierre Curie, dem berühmten französischen Physiker und Ehemann von Marie Curie, war die Entdeckung der Symmetrie kristalliner Strukturen und des piezoelektrischen Effekts. Der Piezoeffekt bestimmter Kristalle diente später als physikalische Grundlage für bestimmte Sensoren und Lautsprecher. Im Zweiten Weltkrieg wurde Curies Entdeckung in verschiedensten Bereichen der Kommunikationstechnologien eingesetzt.

In der Installation *Hard in Organics* verwendet Nile Koetting Kristalle, Video und Ton zur Darstellung von Beziehungen zwischen den verschiedenen Möglichkeiten, Körperhaftigkeit wahrzunehmen. Zu dieser Installation gehört auch das Video *Deep Signals* (2015), in dem wir in einem Rundfunksender aus der Zeit der ehemaligen DDR sechs Frauen bei der Untersuchung ihres Körpers beobachten. Durch ihre Aktionen erforschen sie einen unendlichen Horizont, der sich von einem zentralen Punkt aus radial ausdehnt, das heißt nicht in vertikalen Auf- und Abfahrten zwischen der oberen, göttlichen Ebene und der unteren, animalischen. Die im Umkreis des Videos ausgestellten Klangskulpturen – unter anderem ein Stück mit einem unter Strom gesetzten Kristall, einer aus zahlreichen Drucksensoren bestehenden Skulptur und einem unter Strom gesetzten Blatt Staniolpapier, auf das ein Liebesbrief Pierre Curies an Marie gedruckt ist – erzeugen eine ganze Klanglandschaft, die in den dramatischen und den musikalischen Raum vordringt.

Der italienische Philosoph Mario Perniola sagte: „Musik ist der Klang, der von der Anziehungsbewegung, der zu Dingen gewordenen Körper, entspringt.“^[1] Die verzerrten Töne, die ständig aus diesen Medien dringen, sowie die Schwerkraft ihrer Körper üben eine Anziehungskraft auf etwas aus und schlagen es in ihren Bann.

Was ist ein Körper und wie kann Körperlichkeit in die Sprache anderer Disziplinen übersetzt werden? Und wie kann sie nachhallen und „Musik“ erzeugen? *Hard in Organics* beschäftigt sich mit einer neuen Perspektive der Beziehung zwischen „organisch“ und „anorganisch“ und erzählt damit eine neue Geschichte lebender und nicht-lebender Wesen.

[1] Mario Perniola, *Der Sex-Appeal des Anorganischen*, dt. von Nicole Finsinger, Turia und Kant, Wien, 1999, S. 95.

Ausstellungen Auswahl

Roppongi Crossing, Mori Art Museum, Tokio, JP, 2016
(Gruppenausst.)

3HD Festival, HAU Hebbel am Ufer, Berlin, DE, 2015
(Solo-Performance)

Tokyo – Sensing the culture of metropolice, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2015 (Kurator)

ESSE, Tokyo International Forum, Tokio, JP, 2014 (Einzelausst.)

Master Plan, Blockbuster Exhibitions, Berlin, DE, 2014
(Gruppenausst.)

E The works of Nile Koetting share the continuing theme of “sensing”; using a diverse range of media, including performance, sound, installation, and scientific materials. Derived from Koetting’s experience as a stage performer, they constantly reflect ideas of theatrical structure. They evoke a new perspective, as well as a landscape of “being” in our civilization and environment.

One of the most important achievements of Pierre Curie, the famous French scientist and husband of Marie Curie, was the discovery of the symmetry of crystalline structures and the piezoelectric effect. The piezoelectric effect of certain crystals was subsequently applied as the basic mechanism for sensors and speakers. During World War II, Curie’s discovery was put to effective use in numerous types of communications equipment.

Niele Koetting’s installation *Hard in Organics* uses crystals, video, and sound to reference relationships of ways to apprehend the body. Part of the installation is Koetting’s video piece *Deep Signals* (2015), showing six women on their respective voyages of body exploration, at a radio station once operated by the former German Democratic Republic. Their actions probe a never-ending horizon extending outward from a central point, as opposed to moving back and forth in vertical flights between an upper, divine level and a lower, animal one. The sound sculptures exhibited around the video – which include a piece applying electrified crystal, a sculpture made out of numerous pressure sensors, and a sheet of electrified tin foil printed with one of Pierre Curie’s love letters to Marie – generate an entire soundscape that merges into the theatrical and musical space.

The Italian philosopher Mario Perniola has stated: “Music, after all, is the sound generated from the movement of attraction of bodies become things. [sic]”^[1] The distorted sounds constantly emanating from these mediums and the gravity of their bodies are attracting and mesmerizing something.

What is body, and how can corporeality be translated into the language of other disciplines? And how can it resonate and generate “music”? *Hard in Organics* explores a new perspective on the relationship between “organic” versus “inorganic” and, by doing so, writes a new narrative of living and non-living beings.

[1] Mario Perniola, *The Sex Appeal of the Inorganic: Philosophies of Desire in the Modern World*, Continuum, New York, 2004, p. 70.

Exhibitions selection

Roppongi Crossing, Mori Art Museum, Tokyo, JP, 2016 (group exhib.)
3HD Festival, HAU Hebbel am Ufer, Berlin, DE, 2015
 (solo performance)
Tokyo – Sensing the culture of metropolice, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2015 (curation)
ESSE, Tokyo International Forum, Tokyo, JP, 2014 (solo exhib.)
Master Plan, Blockbuster Exhibitions, Berlin, DE, 2014
 (group exhib.)

Lin Ke

2011–2015

Link

Videoinstallation,
Monitore, Head-
sets
Courtesy Yang
Gallery, Beijing

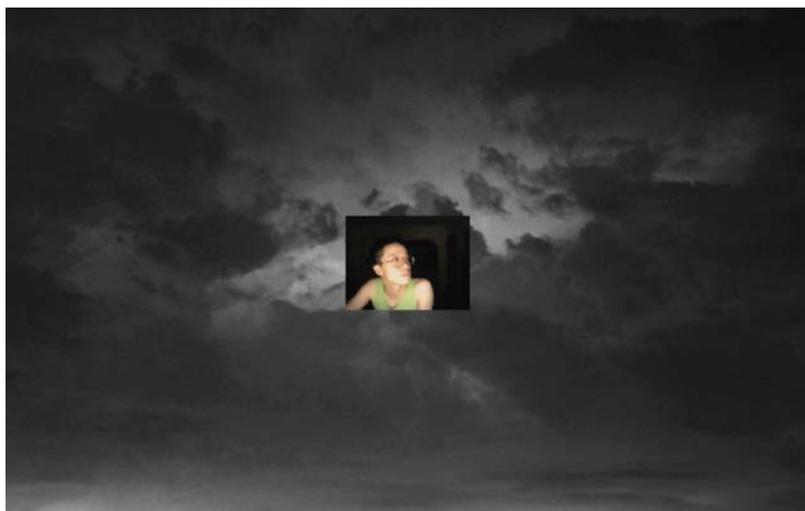
Video installation,
monitors, head-
sets
Courtesy of Yang
Gallery, Beijing

*1984 in Zhejiang,
CN; lebt und
arbeitet in Peking,
CN

Lin Kes Studio
ist sein Computer.
Mithilfe einer
Monitor-
Mitschnitt-
Software nimmt
er Computer-
Bildbearbeitungen
auf, probt auf
dem Bildschirm
und erzeugt
Videodateien.

*1984 in Zhejiang,
CN; lives and
works in Beijing,
CN

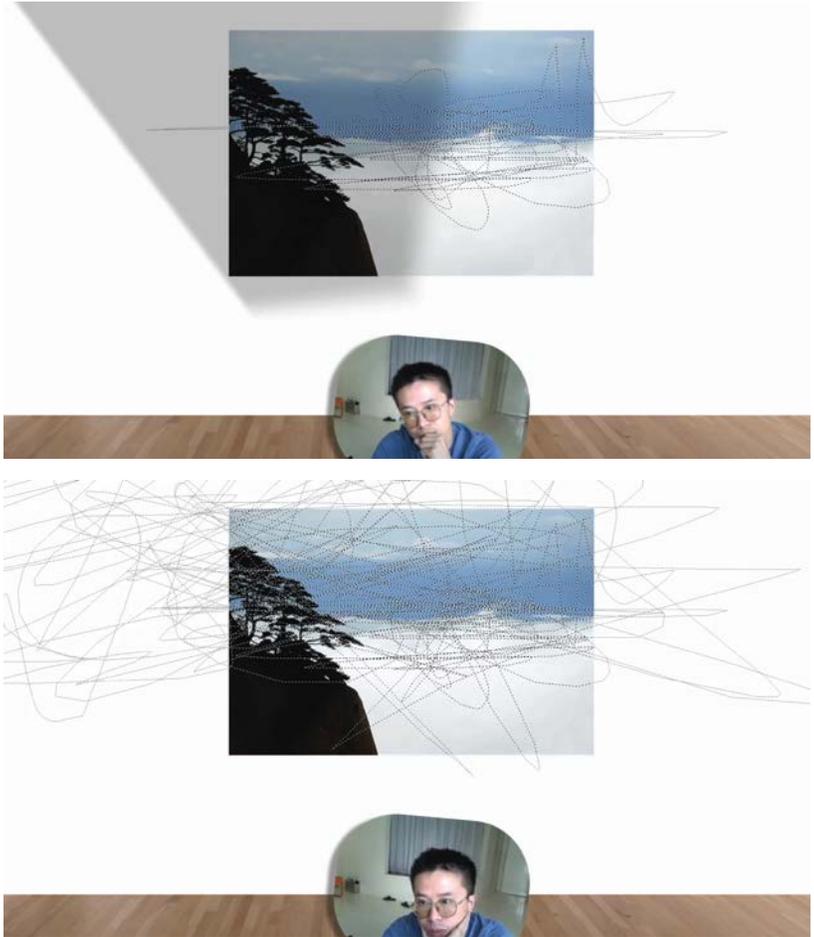
Lin Ke's studio
is his computer.
With the aid of
desktop recording
software, he
records computer
operations,
rehearses on the
screen, and gener-
ates video files.



看02 / *Watching 02*, 2015, Video, Standbild, Courtesy der Künstler
看02 / *Watching 02*, 2015, video, screenshot, courtesy of the artist



闪电02 / *Lightning02*, 2015, Video, Standbild, Courtesy der Künstler
闪电02 / *Lightning02*, 2015, video, screenshot, courtesy of the artist



舵手/*Helmsman*, 2015, Video, Standbild, Courtesy der Künstler
 舵手/*Helmsman*, 2015, video, screenshot, courtesy of the artist

Mit Unterstützung von Yang Gallery
 With support by Yang Gallery

D Sechzehn Videostücke, die wie eine Filmserie mittels eines Projektors nacheinander abgespielt werden, dazu vier unabhängige Videos, die mit einem Fernseher abgespielt werden – willkommen in der „Link“-Welt.

Im Chinesischen wird meine Name, Lin Ke, ähnlich wie das englische Wort „link“ ausgesprochen. Dieser Zufall erklärt genau, wie meine Kunst entsteht: Durch einen Mausklick verbinde ich die verschiedensten Bilder und dokumentiere damit meine Gedanken.

Bei Computer-Betriebssystemen liegt hinter jeder Bewegung, die wir machen, eine Reihe verborgener Codes. Wenn ich die Links anklicke, die im Bearbeitungsfenster erscheinen, kann ein Teil von mir – meine Hand – mit der digitalen Welt interagieren. Ohne Maus und Tastatur kann ich sie nicht einfangen.

Im Grunde bedeuten die Titel meiner Stücke nichts, einige allerdings lassen ein Konzept erahnen. Die Titel sind: *Robinson Crusoe* (eine Festplatte, die im Meer treibt), *Pu* (ein mit dem Mund erzeugtes Furzgeräusch, für kreative Daten-Verzeichnisse), *swing swing* (ein um den Mond rotierendes Auswahlquadrat mit Tanzmusik, sodass der Mond eher wie eine Schallplatte wirkt), *Today* (Tageslicht, das sich mittels Photoshop im Lauf des Tages verändert), *Traditional Romance* (mit romantischer Hintergrundmusik, durch Photoshop verändern sich die Lichter in einem Ausstellungsraum), *Fire Desktop* (ein Ordnersymbol auf dem Desktop brennt, aber das ist in Ordnung), *Star Travel (2013)* (in der Abbildung eines Sternenhimmels werden durch Mausklicks einige Sterne durch Linien verbunden, was eine Raumfahrt nachahmt), *Wind of Virtual Memory* (zum Geräusch von Wellen werden Segel bewegt – durch das Herz oder den Wind?), *lightning01* (ein auf dem Mac gemachtes Selfie wird zu einer anderen Art Blitz), *Download Rain No. 02* (das Warten auf einen Download ist wie das Warten darauf, dass es zu regnen aufhört), *Beach of Tokyo* (ich schaffe Musik der Zukunft, ausgehend von klassischer Musik, elektronisch verstärkt), *Engineer* (ein Selfie könnte um die Erde schweben, jeder Mausklick ist dann ein Raumschiff), *Moon Light* (alte chinesische Dichter schrieben Lyrik gerne im Mondlicht), *Lens from E-world* (ein Programmierer ist immer auch ein Pianist), + (das Symbol „+“ ist das Heilige Herz Jesu, Schmerz erfüllt), *Moon* (der Mond ist selbst ein Raumschiff), *Watching 01* und *Watching 02* (natürlich stehe ich hinter dir), *Lightning02* (nachts ein Selfie machen), *Helmsman* (für Daft Punk und Star Trek).

Ausstellungen Auswahl

- Peeoshow*, Long March Space, Peking, CN, 2015 (Gruppenausst.)
The Ballad Of Generation Y, OCAT Contemporary Art Terminal Shanghai, CN, 2015 (Gruppenausst.)
Tokyo Art Meeting VI "TOKYO" – *Sensing the Cultural Magma of the Metropolis*, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2015 (Gruppenausst.)
Jing Shen, PAC Padiglione D'arte Contemporanea, Mailand, IT, 2015 (Gruppenausst.)
Works in Progress – Photography from China, Museum Folkwang, Essen, DE, 2015 (Gruppenausst.)
2014 OCAT – Pierre Huber Art Prize Shortlist Exhibition The Truth About Entropy, OCAT Contemporary Art Terminal Shanghai, CN, 2014, (Gruppenausst.)
Make up, V Arts Centre, Shanghai, CN, 2012 (Gruppenausst.)
Dedicated to Money Makers, Madeln Space, Shanghai, CN, 2010 (Gruppenausst.)

E Combining sixteen video pieces, played in order via projector as if playing a series of films, and four independent videos played via television – welcome to “link” world.

The Chinese pronunciation of my name, Lin Ke, is similar to the English word “link.” This coincidence corresponds to how I make my artworks – mouse-clicking to link all kinds of random images, thus keeping a record of my thoughts.

In computer operating systems, behind each movement we make lies a series of hidden codes. Clicking the links that appear in windows allows a part of myself, my hand, to extend into the digital world. Without a mouse and keyboard, I can’t capture them.

The names of my pieces have no meaning, only some suggest a concept. These titles are: *Robinson Crusoe* (a hard drive drifting in the ocean), *Pu* (the sound of a fart made with the mouth, for creative file folders), *swing swing* (a rotating marquee around the moon, with dancing music, makes it more like a disc) *Today* (daylight changes during a day, by means of Photoshop), *Traditional Romance* (with romantic background music, using Photoshop to alter the lights in an exhibition space), *Fire Desktop* (desktop file folder is on fire, but it’s okay), *Star Travel (2013)* (in a star-filled image clicking a few points into several lines simulates space travel), *Wind of Virtual Memory* (to the sound of waves, sails are moved, by the heart or the wind?), *lightning01* (a Mac-made selfie is another kind of lightning), *Download Rain No. 02* (waiting for a download is like waiting for the rain to stop), *Beach of Tokyo* (I want music about the future, based on classical music, with an electronic amplifier), *Engineer* (a selfie could drift around the Earth, each mouse-click being a spaceship), *Moon Light* (ancient Chinese poets love to make poetry in moonlight), *Lens from E-world* (a programmer is also a pianist), + (the symbol “+” is the Sacred Heart of Jesus, pain-filled), *Moon* (the moon is a spaceship itself), *Watching 01* and *Watching 02* (of course I am behind you), *Lightning02* (taking a selfie at night), *Helmsman* (for Daft Punk and Star Trek).

Exhibitions selection

Peeshow, Long March Space, Beijing, CN, 2015 (group exhib.)
The Ballad Of Generation Y, OCAT Contemporary Art Terminal Shanghai, CN, 2015 (group exhib.)
Tokyo Art Meeting VI “TOKYO” – Sensing the Cultural Magma of the Metropolis, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2015 (group exhib.)
Jing Shen, PAC Padiglione D’arte Contemporanea, Milan, IT, 2015 (group exhib.)
Works in Progress – Photography from China, Museum Folkwang, Essen, DE, 2015 (group exhib.)
2014 OCAT – Pierre Huber Art Prize Shortlist Exhibition The Truth About Entropy, OCAT Contemporary Art Terminal Shanghai, CN, 2014, (group exhib.)
Make up, V Arts Centre, Shanghai, CN, 2012 (group exhib.)
Dedicated to Money Makers, MadelIn Space, Shanghai, CN, 2010 (group exhib.)

Daito Manabe (Rhizomatiks Research)

2016

chains

Interaktive
2-Kanal-Video-
installation,
Interface
Courtesy Rhizo-
matiks Research

Interactive
2-channel video
installation,
interface
Courtesy of
Rhizomatiks
Research

Daito Manabe:
*1976 in Tokio, JP;
lebt und arbeitet
in Tokio

Daito Manabe gibt
einem bekannten
Phänomen oder
Thema eine neue
Interpretation,
indem er es aus
einem anderen
Blickwinkel be-
trachtet. Diese
Sichtweise inte-
griert er in sein
Werk.

Daito Manabe:
*1976 in Tokyo,
JP; lives and
works in Tokyo

Daito Manabe
reinterprets a
familiar phenom-
enon or topic
through a differ-
ent viewpoint and
combines them
into his work.



Die Arbeit *chains* wurde beauftragt
und koproduziert von ZKM | Karlsruhe
The work *chains* was commissioned
and co-produced by ZKM | Karlsruhe

2 bit Ishii (buffer Renaiss)

Yusuke Tomoto:
*1982 in Tokio, JP,
lebt und arbeitet
in Tokio

Yusuke Tomoto
ist Softwareent-
wickler, der die
impliziten Struk-
turen und Regeln
nicht-trivialer
Dinge erforscht.

Yusuke Tomoto:
*1982 in Tokyo, JP,
lives and works in
Tokyo

Yusuke Tomoto
is a software en-
gineer who ex-
plores implicit
structures and
rules for non-triv-
ial things.

2bit Ishii:
*1984 in Fukuoka,
JP, lebt und arbei-
tet in Tokio

2bit Ishii verwen-
det Technologie
auf spielerische
Weise und ist in-
teressiert an den
Analogien und
Unterschieden der
digitalen und ana-
logen Sphären.

2bit Ishii:
*1984 in Fukuoka,
JP, lives and
works in Tokyo

2bit Ishii uses
technology in a
playful way and
is interested in
the analogies and
differences be-
tween the dig-
ital and analog
spheres.



Daito Manabe, *traders at MOT*, Echtzeitvisualisierung der Börse Tokio, 2013, Courtesy Rhizomatiks Research and Museum of Contemporary Art Tokyo, Foto: Eiji INA
Daito Manabe, *traders at MOT*, real-time visualization of Tokyo Stock Exchange, 2013, courtesy of Rhizomatiks Research and Museum of Contemporary Art Tokyo, photo: Eiji IN

D Seit einigen Jahren wächst laut Google Trends das öffentliche Interesse an der Blockchain-Technik, auch in Zusammenhang mit dem Schlagwort „fintech“. Eine der erfolgreichsten Anwendungen von Blockchain ist die Kryptowährung Bitcoin. Dieses Zahlungssystem benötigt im Gegensatz zu herkömmlichen Währungen keine zentrale Abwicklungsstelle. Vielmehr hat es, da es grenzüberschreitenden, absolut anonymen Geldverkehr ermöglicht, einen neuen Modus für geschäftliche Transaktionen geschaffen. Kritiker bemängeln, dass es zugleich aber auch neue Möglichkeiten für Missbrauch eröffnet, etwa Geldwäsche und das Finanzieren antisozialer Gruppen. Aus diesem Grund wird die Internetwährung Bitcoin in unterschiedlichen Ländern unterschiedlich gehandhabt. Es gibt zwar nach wie vor noch Schwierigkeiten, doch das Zahlungssystem ist bereits in der Gesellschaft angekommen; einer seiner bedeutenden früheren Entwickler bemerkt, dass das sogenannte Mining von Bitcoins mittlerweile auch von privaten Personen betrieben wird.

Für ihr Werk *chains* haben die Künstler Visualisierungen entwickelt, um das Blockchain-Prinzip im Zusammenhang mit einem automatisierten Handelssystem zu untersuchen. Zudem wird anhand der Arbeit eine Plattform für digitale Kunst untersucht, die echtes Geld mittels Blockchain-Technologie einbindet.

Daito Manabe Ausstellungen Auswahl

traders, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2013
(Gruppenausst.)
Proportion, NTT InterCommunication Center (ICC), Tokio, JP,
2012 (Einzelausst.)
particles, ARS Electronica Center, Linz, AT, 2011 (Einzelausst.)
particles, Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM),
Yamaguchi, JP, 2011 (Einzelausst.)
UV laser fade out test, Dojima River Forum, Osaka, JP, 2011
(Einzelausst.)

Exhibitions selection

traders, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2013
(group exhib.)
Proportion, NTT InterCommunication Center (ICC), Tokyo,
JP, 2012 (solo exhib.)
particles, ARS Electronica Center, Linz, AT, 2011 (solo exhib.)
particles, Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM),
Yamaguchi, JP, 2011 (solo exhib.)
UV laser fade out test, Dojima River Forum, Osaka, JP, 2011
(solo exhib.)

E In recent years, public interest in blockchain technology has grown along with the rise of the buzzword “fintech” on Google Trends. One of the most successful uses of blockchain is the cryptocurrency bitcoin. Bitcoin does not depend on a central agency, as does conventional legal tender, and because it can perform highly anonymous transactions across borders, it has created a new mechanism for business activities. At the same time, critics have pointed out its potential for such misuse as money laundering and financing for anti-social groups. Accordingly, its treatment differs from country to country. It still has problems even though it has already been implemented in society; for example, one of bitcoin’s main former developers says that mining is also carried out by some private individuals.

For their work *chains*, the artists have developed and displayed visualization for studying blockchain, along with an automated trading system. Additionally, the work examines a platform for digital artworks involving original currency using blockchain.

Yusuke Tomoto
Ausstellungen Auswahl

traders, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2013
(Gruppenausst.)
The Blind Spot of Graphic Design, ginza graphic gallery, Tokyo
(JP), 2015 (Gruppenausst.)

Exhibitions selection

traders, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2013
(group exhib.)
The Blind Spot of Graphic Design, ginza graphic gallery, Tokyo
(JP), 2015 (group exhib.)

2bit Ishii
Ausstellungen Auswahl

Sonar Free WiFi, Studio Coast, Tokyo (JP), 2013 (Gruppenausst.)
Seek and Seenk, ISLAND6, Shanghai (CN), 2014 (Gruppenausst.)
Floating, Shanghai world financial center, Shanghai (CN), 2015
(Gruppenausst.)

Exhibitions selection

Sonar Free WiFi, Studio Coast, Tokyo (JP), 2013 (group exhib.)
Seek and Seenk, ISLAND6, Shanghai (CN), 2014 (group exhib.)
Floating, Shanghai world financial center, Shanghai (CN), 2015
(group exhib.)

Mirai Moriyama

2016

Upload a New Mind to the Body

1-Kanal-Video, Farbe, Ton, 60 Min., Choreografie und Performance: Mirai Moriyama, choreografische Assistenz: Ruri Mito, Musik: Koshi Miura

1-channel video, color, sound, 60 min., choreography and performance: Mirai Moriyama; choreography assistant: Ruri Mito; music: Koshi Miura

*1984 in Kobe, JP

Der Tänzer und Schauspieler wirkte in zahlreichen Bühnenproduktionen und Fernsehfilmen mit. 2004 machte er sich durch seine nuancierte Darbietung in dem Spielfilm *Crying Out Love in the Center of the World* [Sekai no chushin de ai-wosakebu] einen Namen. In den letzten Jahren arbeitete Moriyama an tanzbetonten Aufführungen, 2013 wurde er vom japanischen Amt für kulturelle Angelegenheiten für ein Jahr zum Kulturbotschafter ernannt.

*1984 in Kobe, JP

The dancer and actor has appeared in a long list of stage productions and television dramas. In 2004, he won widespread acclaim for his nuanced performance in the feature film *Crying Out Love in the Center of the World* [Sekai no chushin de ai wo sakebu]. More recently, Moriyama has been working on dance-led performances, and in 2013 he was nominated for a one-year appointment as Cultural Ambassador by the Japanese Agency for Cultural Affairs.



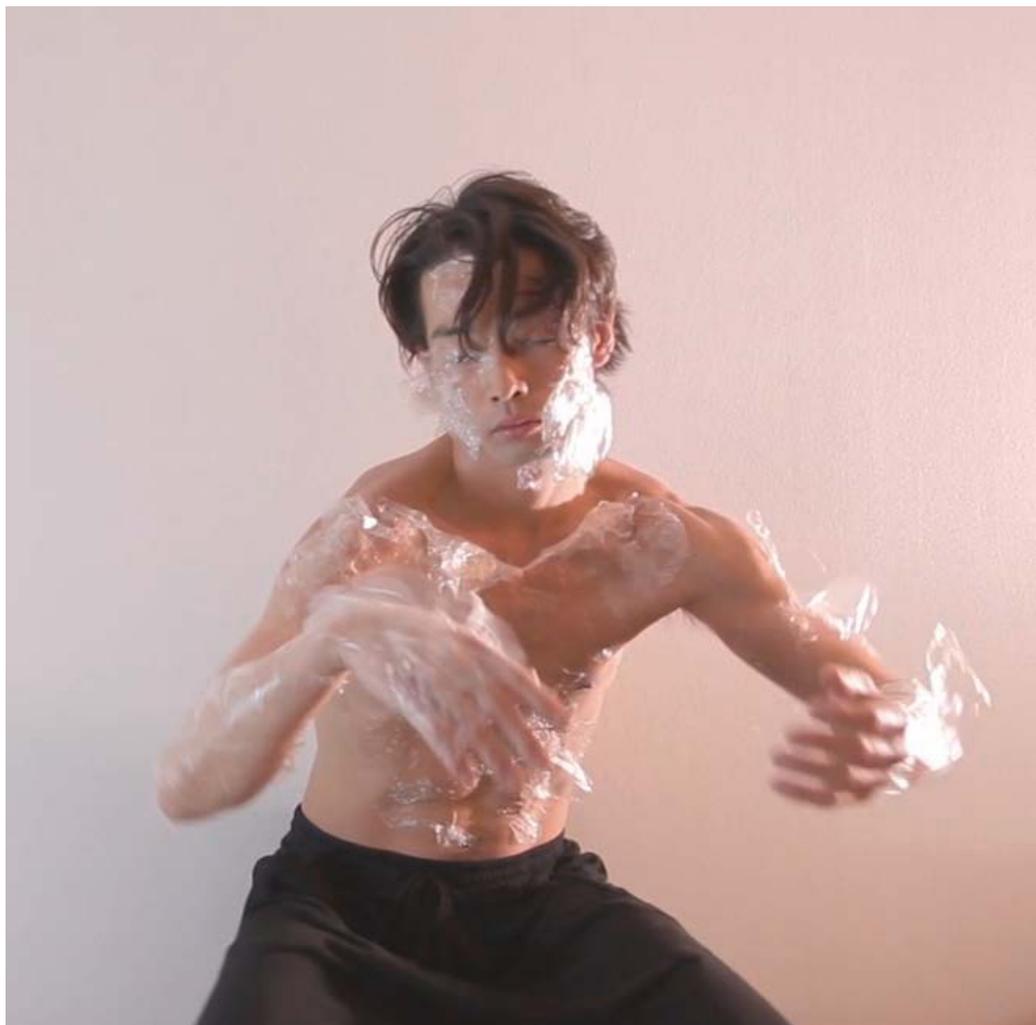
Performance:

16. April 2016, 18 Uhr

17. April 2016, 17 Uhr

April 16, 2016, 6 pm

April 17, 2016, 5 pm



Fotos: Koshi Miura
Photos: Koshi Miura

Beauftragt von ZKM | Karlsruhe
Mit Unterstützung der Japan Foundation
Commissioned by ZKM | Karlsruhe
With support of Japan Foundation

JAPAN FOUNDATION 

D Mirai Moriyama absolvierte eine Ausbildung in zahlreichen Tanzdisziplinen, unter anderem in Jazz, Stepptanz, klassischem Ballett und Hip-Hop, nahm aber auch Schauspielunterricht für Bühne und Film. Seit einiger Zeit arbeitet er an Werken, die mehrere künstlerische Genres und Räume überspannen. Er verfügt über die Fähigkeit, verschiedenste nicht-menschliche Figuren darzustellen, etwa Katzen, Insekten oder Roboter, und erforscht damit die Hybridität des digitalen und analogen Körpers. So versucht er, die Vorstellung eines neuen Sensoriums auf einer bestimmten Metaebene zu verkörpern.

Seine eigens für diese Ausstellung konzipierte Soloperformance *Upload a New Mind to the Body* zielt darauf ab, die Grenzen zwischen Subjekt und Objekt aufzulösen. Mirai Moriyama wird eine Membrane tragen, die ein bestehendes Betriebssystem (OS) darstellt. Diese Membrane trocknet und blättert aufgrund seiner intensiven Körperbewegungen ab, als würde sich ein neues Betriebssystem hochladen und mit den vorhandenen Grundeinstellungen kollidieren. Die Klangkomposition, die die Performance untermalt, zerteilt den Namen des Künstlers in die Silben *MO-RI-YA-MA-MI-RA-I*, was der Darbietung einen dadaistischen Gestus verleiht. Das gleichnamige Video folgt dem Konzept der Performance. Eine spezielle Kamera fängt alle Details von Moriyamas Hautoberfläche sowie seine exakten Körperbewegungen ein, um den Übergang Zeit/Raum darzustellen.

Performances

Wallflower, Tel Aviv Museum of Art, II, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2014
The Cat that Lives a Million Times, Tokyo Art Center, JP, 2013

E Mirai Moriyama is trained in a number of dance disciplines, including jazz, tap, classical ballet, and hip-hop, and also as an actor on stage and film. His recent development has led him to work across multiple artistic genres and spaces. He uses his physical skills to play diverse non-human characters, such as cats, insects, or robots. In his investigations of the hybridity of the digital and analog body, he seeks to embody the idea of a new sensorium on a certain hyperlevel.

His solo performance *Upload a New Mind to the Body*, an original production for this exhibition, aims to eliminate the boundaries of subject and object. Mirai Moriyama will wear a membrane, which represents an existing operating system (OS). It dries and peels off as a result of his intense body movements, as if a newly uploaded operating system conflicted with the existing settings. The sound piece accompanying the performance deconstructs the name of the performer into the syllables *MO-RI-YA-MA-MI-RA-I*, adding a dadaistic gesture to the performance. The video work, bearing the same title, follows the performance's concept. A special camera captures a detailed view of his skin surface and precise body movements in a representation of transitional time / space.

Performances

Wallflower, Tel Aviv Museum of Art, Il, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2014
The Cat that Lives a Million Times, Tokyo Art Center, JP, 2013

Magdi Mostafa

2016

Transmission Loss

Mixed-Media-
Installation

Mixed media
installation

*1982 in Tanta,
EG; lebt und ar-
beitet in Kairo, EG

Magdi Mostafas
Werk umfasst
vorwiegend
standortspezifische
und forschungs-
orientierte
Klangprojekte,
multimediale In-
stallationen und
Experimental-
musik. Bei der Be-
schäftigung mit
der konzeptuel-
len Beziehung von
Klang und Raum
greifen die Ar-
beiten häufig auf
das Interesse
des Künstlers an
phänomenologi-
schen Erfahr-
ungen zurück.

*1982 in Tanta,
EG; lives and
works Cairo, EG

Magdi Mostafa's
work focuses
on site-specific,
research-driven
sound projects,
multimedia instal-
lations, and ex-
perimental music.
Exploring the con-
ceptual relation-
ships between
sound and space,
Mostafa often
draws on his
interests in phe-
nomenological
experiences.

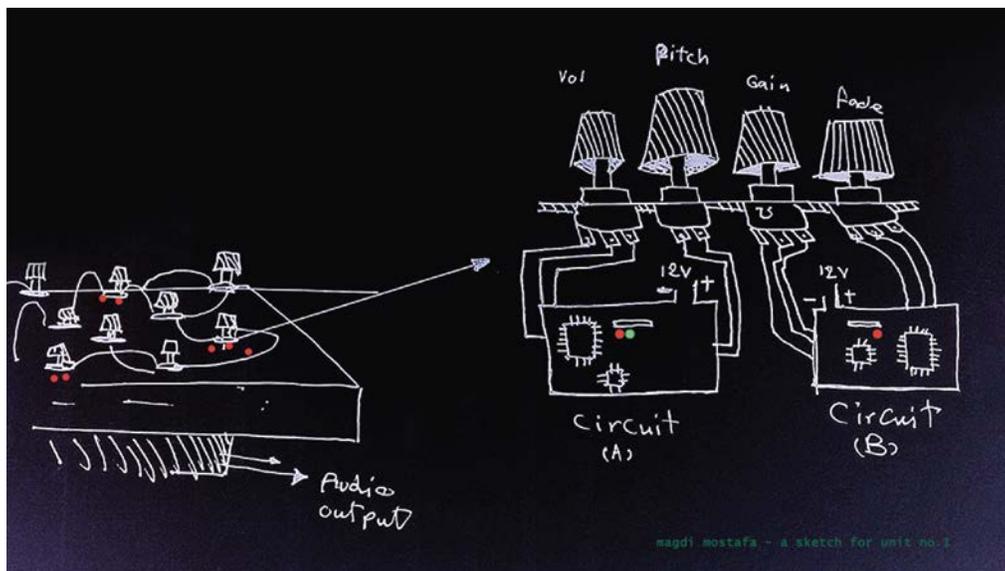


Magdi Mostafa, *Sound Cells (Fridays)*, 2009–2013, Klanginstallation, Foto: Graham Waite
Magdi Mostafa, *Sound Cells (Fridays)*, 2009–2013, sound installation, photo: Graham Waite

Beauftragt und produziert von ZKM | Karlsruhe
Mit Unterstützung durch Sharjah Foundation
Commissioned and produced by ZKM | Karlsruhe
With support of Sharjah Foundation



SHARJAH ART FOUNDATION



Zeichnung eines Schaltkreises vom Künstler, 2015
Circuits set-up sketch by the artist, 2015



Magdi Mostafa, *Sound Cells (Analog frequencies)*, 2009–2013, Klanginstallation, Foto: Graham Waite
Magdi Mostafa, *Sound Cells (Analog frequencies)*, 2009–2013, sound installation, photo: Graham Waite

D In Magdi Mostafas Werk geht es vor allem um den Dialog zwischen Klang und Raum. Eigentlicher Ausgangspunkt seines Konzepts ist der Raum (der architektonische, urbane, private, öffentliche, geträumte oder reale Raum), Klang hingegen lässt frühere Erfahrungen mit erstaunlicher Intensität wieder aufleben und beschwört durch minimale Muster- oder Tonveränderungen unterschiedliche Bilder und Stimmungen herauf.

Bei der Erforschung der konzeptionellen Beziehung zwischen Klang und Raum beschäftigen sich seine Werke mit dem raschen Wandel der Umgebung und verfolgen die Auswirkungen der „Moderne“ auf lokale Traditionen, das phänomenologische Erleben des Einzelnen in der Großstadt und zwischenmenschliche Beziehungen. Dabei beschwören die Arbeiten häufig persönliche oder kollektive Erinnerungen herauf, verweisen etwa auf überkommene technische Errungenschaften oder auf die historische Vergangenheit eines bestimmten öffentlichen Raums.

Transmission Loss ist eine weitere Entwicklung in Mostafas Bestreben, dynamische, variabel skalierbare, auf Vibration basierende Klangskulpturen zu schaffen. Zudem ist das Projekt eine Erweiterung seines früheren Werks *Sound Cells (Analog frequencies)*, das 2009 in Kairo zu sehen war und den Anstoß gab für eine nach wie vor andauernde Untersuchung des Künstlers, über die Fähigkeit Schaltkreise herzustellen und alte, Ton erzeugende Geräte miteinander zu kombinieren.

Der Ausdruck „Übertragungsverlust“ bezeichnet (vor allem in der Akustik) die in der Klangumgebung entstehende Diskrepanz zwischen der Tonenergie an der Tonquelle und am Empfänger der Übertragung, er wird hauptsächlich in der Rundfunktechnik und der Kommunikationstechnik verwendet. Das Konzept wird hier poetisch verstanden, eine Art Klage über eine bestimmte „Abwesenheit“ oder eine Manifestation von ihr, derer wir uns im Moment der Klangerzeugung gar nicht bewusst sind. Womöglich ist es die Abwesenheit von Zeit, was mit dem Verzicht auf Technik zu tun hat, oder unser fehlendes Verständnis für den Wert von Klang selbst, oder sogar beides.

Ausstellungen Auswahl

Surface of Spectral Scattering, La Biennale de Lyon, FR, 2015 (Gruppenausst.)
Surface of Spectral Scattering, Townhouse Gallery, Kairo, EG, 2014 (Einzelausst.)
Sound Element, Mathaf: Arab Museum of Modern Art, Doha, QA, 2013 (Einzelausst.)
Transparent Existence, Biennale Jogja XII, 2013 (Gruppenausst.)
sound cells: FRIDAYS, Sharjah Biennial 11, AE, 2013 (Gruppenausst.)

E The dialog between sound and space is central to Magdi Mostafa's work. The initial generator of the concept is space (architectural, urban, private, public, dreamed, or real space), while sound has an intensely powerful ability to reconstruct past experiences, evoking different images or moods with little more than a minor change in value or tone.

In its exploration of the conceptual relationship between sound and space, his work navigates the rapid transformations of the surroundings, mapping the effects of "modernity" on local traditions, on the phenomenological experience of the individual in the city and interpersonal relationships. As part and parcel of these interests, it often involves the evocation of personal or shared memories, recalling, for instance, outmoded technological innovations, or engaging with the historical past of a certain public space.

Transmission Loss is a new part of the artist's investigations in creating dynamic, variable-scaled, vibration-based sound sculptures. This project is also an extension of his previous work, *Sound Cells (Analog frequencies)*, shown in Cairo 2009, which sparked the artist's on-going research in circuit-making skills and combining simple vintage sound devices.

The term "transmission loss" is by definition (mostly in acoustics) the difference between the sound energy at the source of transmission and that at the transmission receiver, within the sonic environment; and is mostly used in broadcasting and information/communication technology. Here, the concept is a poetic one, referring to a sort of "bemoaning," or a manifestation of a certain "absence" that we don't know during the process of generating these sounds. It might be the absence of time, which has to do with abandonment technologies, or the absence of our understanding of these values of sound itself, or even both.

Exhibitions selection

Surface of spectral scattering La Biennale de Lyon, FR, 2015 (group exhib.)

Surface of spectral scattering, Townhouse Gallery, Cairo, EG, 2014 (solo exhib.)

Sound element, Mathaf: Arab Museum of Modern Art, Doha, QA, 2013 (solo exhib.)

Transparent Existence, Biennale Jogja XII, 2013 (group exhib.)

Sound cells: FRIDAYS, Sharjah Biennale 11, AE, 2013 (group exhib.)

Kohei Nawa

2015

Force

Mixed-Media-
Installation
Courtesy SCAI
The Bathhouse
und Sandwich Inc.

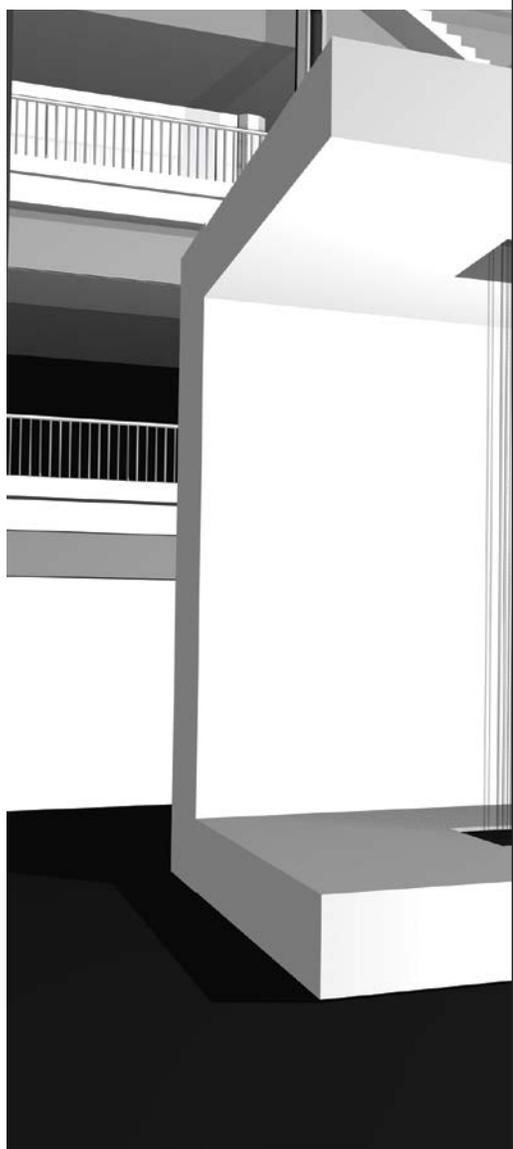
Mixed media
installation
Courtesy of SCAI
The Bathhouse
and Sandwich Inc.

*1975 in Osaka, JP;
lebt und arbeitet
in Kyoto, JP

Kohei Nawa ist
Bildhauer und
Professor für
Kunst und Design
an der Kyoto
University of Art
and Design so-
wie Direktor von
Sandwich, einer
kreativen Platt-
form in Kyoto.

*1975 in Osaka,
JP; lives and
works in Kyoto, JP

Kohei Nawa is a
sculptor and pro-
fessor of Art &
Design Studies
at the Kyoto Uni-
versity of Art &
Design. Director
of Sandwich,
a creative pro-
duction platform
in Kyoto.



Produziert von ZKM | Karlsruhe
Mit Unterstützung durch SCAI The Bathhouse
Produced by ZKM | Karlsruhe
With support of SCAI The Bathhouse **SCAI** THE BATHHOUSE

Matthias Gommel, Konzeptzeichnung zu Kohei Nawas *Force* im ZKM | Karlsruhe, Rendering, 2016, Courtesy Matthias Gommel
Matthias Gommel, concept drawing for Kohei Nawa's *Force* at ZKM | Karlsruhe, rendering, 2016, courtesy Matthias Gommel



Das Kohei Nawas Werk beschäftigt sich mit der Frage, was es bedeutet, Dinge in anderem Licht zu sehen. Aus dem Internet erworbene Alltagsgegenstände versieht der Künstler dabei z.B. mit einer Glasperspexschicht, einer Art zweiten Haut und verwandelt die Gegenstände so in ein abstraktes Neues. Durch die Verschleierung des Alltäglichen forciert er eine intensive Auseinandersetzung des Betrachters mit dem Objekt und der Frage nach dessen eigentlicher Existenz. Es ist ein Spiel mit der Illusion, der Wahrnehmung des Betrachters und einer neuen veränderten Rezeption von Wirklichkeit.

Bei der Installation *Force* geht es um physikalische Phänomene wie Schwerkraft und Trägheit. So visualisiert das Werk durch das Zusammenspiel von Schwerkraft und einer Flüssigkeit mit genau berechneten Eigenschaften die Wirkung der Gravitation.

In der Installation strömen von der Decke unablässig Rinnsale von schwarzem Silikonöl herab, dem eigens die notwendige Viskosität verliehen wurde. Der schwarze Regen bildet auf dem Boden eine Lache und lässt den Unterschied zwischen den Eigenschaften von Feststoffen und Flüssigkeiten verschwimmen. So hat es den Anschein, als würde eine Skulptur in Flüssigkeit verwandelt – und umgekehrt.

Force visualisiert einen andauernden Moment und bringt uns zu Bewusstsein, dass wir in jedem Moment des Lebens zwischen Zeit, Raum und Materialität gefangen sind.

Ausstellungen Auswahl

Takahashi Collection Mirror Neuron, Tokyo Opera City Art Gallery, Tokio, JP, 2015 (Gruppenausst.)
Mission [SPACEART] – beyond cosmologies, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2014 (Gruppenausst.)
Beyond and Between, Leeum, Samsung Museum of Art, Seoul, KR, 2014 (Gruppenausst.)
Aichi Triennale 2013, Aichi, JP, 2013 (Gruppenausst.)
Kohei Nawa – Sculpture Garden, Kirishima Open-Air Museum, Kagoshima, JP, 2013 (Einzelausst.)
Kohei Nawa – Trans, Aragio Gallery, Cheonan and Seoul, KR, 2012 (Einzelausst.)
Bye Bye Kitty, Japan Society, New York, US, 2011 (Gruppenausst.)
Kohei Nawa – Synthesis, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2011 (Einzelausst.)
14th Asian Art Biennale Bangladesh 2010, Dhaka, BD, 2010 (Gruppenausst.)
Synthesis, SCAI THE BATHHOUSE, Tokio, JP, 2010
L_B_S, Maison Hermès, Tokio, JP, 2009 (Einzelausst.)

E In his artwork Kohei Nawas deals with the question about seeing things in a new light. Everyday objects are coated for example with a layer of transparent glass beads. The glass beads give a new skin to the pieces and convert them into an abstract new object. By covering up the everyday objects the artist motivates an intensive interaction between the spectators and the objects asking about the object's fundamental existence. He is playing with illusions and the spectator's perception regarding a new reception of reality.

Force is an installation operating with such physical phenomena as gravity and inertia. The force of gravity is visualized through the interaction between gravity and a liquid with carefully computed qualities.

In the installation, black silicone oil, engineered in the studio to achieve the required viscosity, streams continuously from the ceiling to the floor, where a pool of black rain forms. By blurring the distinction between the characteristics of solids and liquids, this conveys the impression of a sculpture transformed into a liquid – and vice versa.

Through this visualization of an on-going moment, *Force* inspires the awareness that we are caught within time, space, and materiality at every present moment.

Exhibitions selection

Takahashi Collection Mirror Neuron, Tokyo Opera City Art Gallery, Tokyo, JP, 2015 (group exhib.)
Mission [SPACEART] – beyond cosmologies, Museum of Contemporary Art, Tokyo, JP, 2014 (group exhib.)
Beyond and Between, Leeum, Samsung Museum of Art, Seoul, KR, 2014 (group exhib.)
Aichi Triennale 2013, Aichi, JP, 2013 (group exhib.)
Kohei Nawa – Sculpture Garden, Kirishima Open-Air Museum, Kagoshima, JP, 2013 (solo exhib.)
Kohei Nawa – Trans, Aragio Gallery, Cheonan and Seoul, KR, 2012 (solo exhib.)
Bye Bye Kitty, Japan Society, New York, US, 2011 (group exhib.)
Kohei Nawa – Synthesis, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2011 (solo exhib.)
14th Asian Art Biennale Bangladesh 2010, Dhaka, BD, 2010 (group exhib.)
Synthesis, SCAI THE BATHHOUSE, Tokyo, JP, 2010 (solo exhib.)
L_B_S, Maison Hermès, Tokyo, JP, 2009 (solo exhib.)

Bruce Quek

2016

Auspex

Live generierte
2-Kanal-Video-
installation
Courtesy
der Künstler

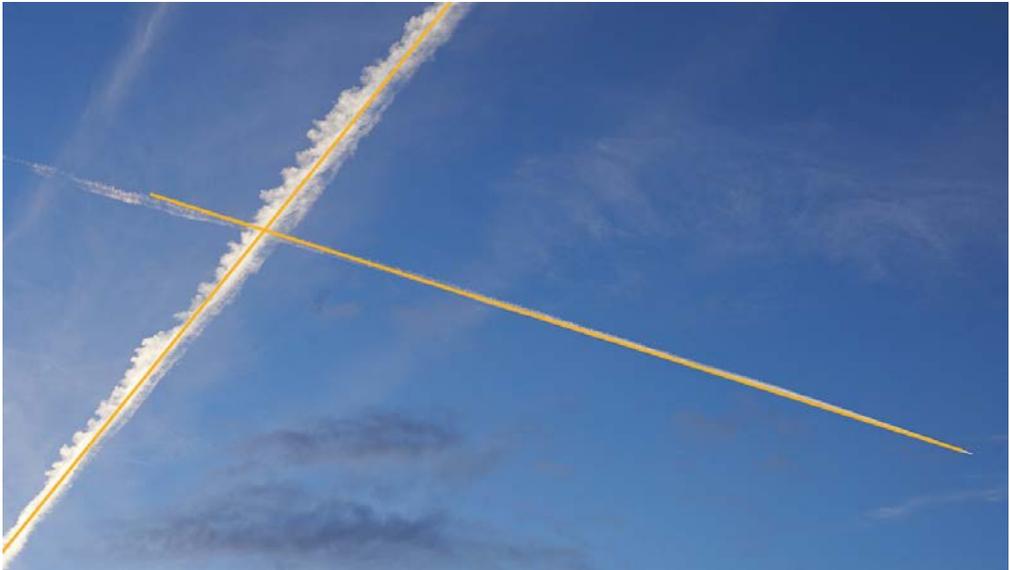
Live generated
2-channel video
installation
Courtesy of the
artist

*1986 in Singapur,
SG; lebt und ar-
beitet in Singapur

Bruce Quek be-
schäftigt sich vor
allem mit der
Verteilung und
Verbreitung von
Informationen
sowie mit der Er-
forschung un-
gewöhnlicher
Folgen des ver-
netzten urbanen
Lebens.

*1986 in Singa-
pore, SG; lives
and works
in Singapore

His work focuses
on the distribution
and dissemination
of information,
as well as on
searching for
unusual conse-
quences of net-
worked urban life.



Mit Unterstützung von National Arts Council Singapore
With support of National Art Council Singapore





Gebō

Gift: sacrifice, or generosity.

In exchanges, such as contracts, or personal relationships.

D Auch hinter Queks neueren Werken steht als Triebfeder die Faszination, die Städte auf ihn ausüben – diese immens gedrängten Anhäufungen von Infrastruktur (sowohl Straßen als auch Hyperlinks), die uns ebenso stark bestimmen, wie wir sie. Die Wurzeln seiner Faszination liegen in William Gibsons Interesse an der Kowloon Walled City als beispielhafter Stadt – dort, wo über Generationen hinweg spontanes, organisches Wachstum stattfand, aus dem eine bestimmte Art von Fremdheit und Abgeklärtheit entstand, die in einer nicht-urbanen Umgebung praktisch undenkbar wären. Letztlich geht es dem Künstler um die Möglichkeiten und Folgen einer Verstrickung menschlicher Gemeinschaften in physikalische und Informations-Netzwerke von exponential wachsender Dichte.

Am deutlichsten kommt das fast obsessive Interesse des Künstlers in zwei seiner großen Serien zum Tragen: *The Hall of Mirrors* (seit 2011) und *Consider()*; (seit 2013). *The Hall of Mirrors* setzt sich mit den Grenzen der Empathie im Zeitalter von Informationsübersättigung auseinander (sowie der Belanglosigkeit künstlerisch-aktivistischer Reaktionen darauf), und zwar in Gestalt einer Sammlung von Uhren, die gemäß der Häufigkeitsrate verschiedenster Grausamkeiten – Vergewaltigung, Mord, Tod durch vermeidbare Krankheiten, ökologische Katastrophen usw. – unablässig läuten. Die Serie *Consider()*;, die als direkter Vorläufer zu *Auspex* gelten kann, stellt eine einfache Frage: Was, wenn die Rolle – die mythopoetische sowie die profane – der Sterne durch unsere eigenen Konstellationen von künstlichem Licht verdrängt worden wäre?

Mit *Auspex* führt der Künstler seine Auseinandersetzung mit der Schnittstelle der Muster erkennenden Gewohnheiten der Menschheit und unserer technikaffinen Gesellschaft weiter und lenkt unseren Blick zum Himmel, um den Mustern, die jeden Tag auf ihn gezeichnet werden, eine Bedeutung zu geben. Ausgehend von der absurden Vorstellung, man könnte Sinn in die Kondensstreifen von Flugzeugen projizieren oder eine Bedeutung aus ihnen ablesen, zielt das Werk darauf ab, einen Prozess zu erzeugen, bei dem innerhalb des gesetzten Experimentierfelds sich wiederholende und monoton Erfahrungen anormaler Bedeutungen bis hin zu solipsistischen Täuschungen erlebbar werden.

Ausstellungen Auswahl

Time of others, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP; National Museum of Art, Osaka, JP; and Queensland Art Gallery of Modern Art, AU; 2015–2016 (Gruppenausst.)
Going, going, until I meet the tide, Busan Biennale Asian Curatorial Exhibition, KR, 2014 (Gruppenausst.)
Reality Distortion Field, Bangkok Art and Culture Centre, TH, 2013 (Gruppenausst.)
Primavera 2, cneai = (Centre National Édition Art Image), Paris, FR, 2013 (Gruppenausst.)
The Singapore Show: Future Proof, Singapore Art Museum, SG, 2012 (Gruppenausst.)
The Hall of Mirrors, The Substation, Singapur, SG, 2011 (Einzelausst.)

E The driving force underlying Quek's recent work remains an obsession with cities – these super-dense concatenations of infrastructure (both street and hyperlink), which define us as much as we define them. This obsession stems in turn from William Gibson's own interest in the Walled City of Kowloon as a sort of exemplary city – compounding generations of ad hoc organic growth, from which emerge the sort of strangeness and serendipity that would be all but impossible in a non-urban environment. In essence, the artist is driven to understand the possibilities and consequences that emerge from human populations being enmeshed in physical and informational networks of exponentially increasing density.

This overriding obsession is most evident in two major series by the artist, *The Hall of Mirrors* (ongoing, from 2011), and the *Consider()*; series (ongoing, from 2013). *The Hall of Mirrors* addresses the limits of empathy in an age of informational supersaturation (and the hollowness of art-activist responses to it), in the form of a collection of clocks ceaselessly chiming the rates of occurrence of all manner of atrocities – rapes, murders, deaths by preventable disease, ecological catastrophes, et cetera. The *Consider()*; series, which may be seen as the direct forerunner of *Auspex*, poses a simple question: What if the roles – both mythopoeic and mundane – of the stars had been supplanted by our own constellations of artificial lights?

Auspex continues the artist's enquiry into the intersection of human pattern-recognizing habits with our technological society, turning our eye to the sky to project meaning onto the patterns etched onto it every day. With its absurd proposition that meaning may be derived from or projected onto aircraft contrails, *Auspex* aims to create a process inducing the repetitive and monotonous experience of abnormal meanings, within that given experiential field, to the point of solipsistic delusion.

Exhibitions selection

Time of others; Museum of Contemporary Art Tokyo, JP; National Museum of Art, Osaka, JP; and Queensland Art Gallery of Modern Art, AU; 2015–2016 (group exhib.)
Going, going, until I meet the tide, Busan Biennale Asian Curatorial Exhibition, KR, 2014 (group exhib.)
Reality Distortion Field, Bangkok Art and Culture Centre, TH, 2013 (group exhib.)
Primavera 2, cneai = (Centre National Edition Art Image), Paris, FR, 2013 (group exhib.)
The Singapore Show: Future Proof, Singapore Art Museum, SG, 2012 (group exhib.)
The Hall of Mirrors, The Substation, Singapore, SG, 2011 (solo exhib.)

Dyeing Inayat Khan

2-Kanal-Video-
installation,
Farbe, ohne Ton,
3:59 Min.
Animation und
Schnitt: Ikroop
Sandhu und
Rajan Singh
Courtesy
die Künstler

2-channel video
installation,
color, no sound,
3:59 min.
Animation and
editing: Ikroop
Sandhu and
Rajan Singh
Courtesy of the
artists

Gegründet 1992
in Neu-Delhi, IN;
Sitz in Neu-Delhi

Das Raqs Media Collective (bestehend aus Jeebesh Bagchi, Monica Narula und Shuddhabrata Sengupta) folgt dem selbst auferlegten Imperativ der „kinetischen Kontemplation“ zur Entwicklung einer Flugbahn, die hinsichtlich der verwendeten Formen und Methoden zwar stets in Bewegung ist, deren spekulative Abläufe jedoch von Beständigkeit geprägt sind.

Founded in 1992
in New Delhi, IN;
based in New Delhi
Raqs Media

Collective, comprising Jeebesh Bagchi, Monica Narula, and Shuddhabrata Sengupta, follows its self-declared imperative of “kinetic contemplation” to produce a trajectory that is restless in terms of the forms and methods that it deploys, even as it achieves a consistency of speculative procedures.





Beauftragt von ZKM | Karlsruhe
Commissioned by ZKM | Karlsruhe

Das Raqs Media Collective tritt mit großer Freude in unterschiedlichen Rollen auf, häufig als Künstler, bisweilen als Kurator, dann wieder als philosophischer Agent Provocateur. Neben der Erstellung von Werken zeitgenössischer Kunst, der sie sich hauptsächlich widmen, haben die Mitglieder des Kollektivs auch Filme produziert, Ausstellungen kuratiert, Bücher herausgegeben, Events auf die Bühne gebracht, mit Architekten, Programmierern, Schriftstellern und Theaterdirektoren zusammengearbeitet und Prozesse ins Leben gerufen, die weitreichende Folgen für die zeitgenössische indische Kultur hatten.

Mit *Dyeing Inayat Khan* erweitern sie ihre Methode, mittels Video in archivarische und historische Spuren einzugreifen. Das Videodiptychon besteht aus dem animierten Faksimile einer Zeichnung, die als Entwurf für eine Mogul-Miniatur entstand, wobei „animieren“ hier als Grenzgang zwischen Leben und Tod, zwischen Belebtem und Unbelebtem zu verstehen ist. Indem die Mitglieder des Kollektivs einem Porträt eines Sterbenden vom Mogulenhof aus dem 17. Jahrhundert Leben einhauchen, ermöglichen sie eine Vermittlung dessen, was Leben (leuchtend, sehnd) im Kontext des Vergehens der Zeit und der Unausweichlichkeit des Todes bedeutet.

Beim ursprünglichen Bild handelt es sich um eine Zeichnung aus dem frühen 17. Jahrhundert im Stil der Mogul-Miniaturen, die Balchand zugeschrieben wird, einem Künstler im Atelier am Hof des Mogulherrschers Jahangir. Die Zeichnung diente als Studie für ein Porträt des sterbenden Edelmanns Inayat Khan und zeigt den bedeutenden Hofbeamten auf dem Sterbebett, wo er seiner Opium- und Alkoholsucht erliegt. Den ausgemergelten Körper Inayat Khans zu sehen, beflügelte die Neugier des Mogulherrschers Jahangir, war ihm zugleich aber auch eine Warnung. In seinen Memoiren beschreibt er den Sterbenden in der Zeichnung als in einem Stadium des Hinübergleitens in einen Zustand der Nicht-Existenz. Heute ist die Zeichnung im Besitz des Museum of Fine Art in Boston.

Ausstellungen Auswahl

- Luminous Will*, School of the Museum of Fine Arts, Boston, US, 2015 (Einzelausst.)
- Untimely Calendar*, National Gallery of Modern Art, Neu-Delhi, IN, 2015 (Einzelausst.)
- All the World's Futures*, 56. Biennale von Venedig, IT, 2015 (Gruppenausst.)
- It's Possible Because It's Possible*, Centro de Arte Dos de Mayo (CA2M), Mostoles-Madrid, ES; Museo universitario arte contemporáneo (MUAC), Mexico City, MX; Fundación Proa, Buenos Aires, AR, 2014–2015 (Einzelausst.)
- Art After Midnight: Modern and Contemporary Art from India*, Queens Museum of Art, New York, US, 2014 (Gruppenausst.)
- The Jerusalem Show VII*, Khalidi-Bibliothek, Jerusalem, IL, 2014 (Gruppenausst.)
- A Museum of Immortality*, Ashkal Alwan, Beirut, LB, 2014 (Gruppenausst.)

E The Raqs Media Collective enjoys playing a plurality of roles, often appearing as artists, occasionally as curators, sometimes as philosophical agent provocateurs. While mainly producing contemporary fine art, the members of the collective have also made films, curated exhibitions, edited books, staged events, collaborated with architects, computer programmers, writers, and theater directors, and have founded processes that have left deep impacts on contemporary culture in India.

With *Dyeing Inayat Khan*, Raqs extend their practice of intervening with video in archival and historical traces. The video diptych is an animation of a facsimile of a drawing for a Mughal miniature – translating “animation” into a mode of traversing the threshold between life and death, between being animate and being inanimate. By breathing life into a seventeenth century portrait of a dying man from the Mughal Court, Raqs offer a meditation on what life (luminous, desiring) means in the context of the passage of time and the inevitability of mortality.

The original drawing is an early seventeenth century drawing in the Mughal miniature style attributed to Balchand, an artist from the atelier of the court of the Mughal emperor Jahangir. The drawing is a study for a portrait of a dying nobleman named Inayat Khan. It shows the close court official on his deathbed, ravaged by opium and alcohol addiction. For Mughal emperor Jahangir, the spectacle of Inayat Khan’s emaciated body was both a curiosity and a warning. In his memoirs, he described the dying man in the drawing as being in a state of passing over into the realm of non-existence. Today the drawing is found in the collection of the Museum of Fine Art, Boston.

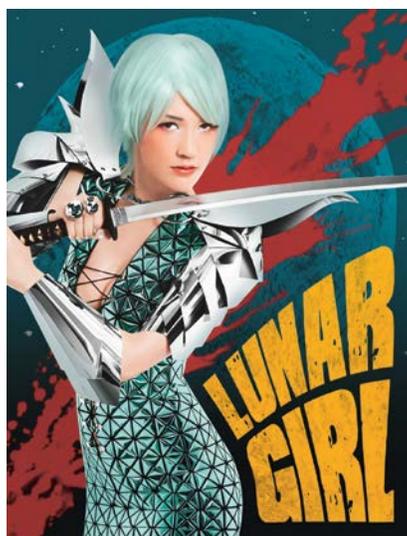
Exhibitions selection

Luminous Will, School of the Museum of Fine Arts, Boston, US, 2015 (solo exhib.)
Untimely Calendar, National Gallery of Modern Art, New Delhi, IN, 2015 (solo exhib.)
All the World’s Futures, 56th Biennale di Venezia, IT, 2015 (group exhib.)
It’s Possible Because It’s Possible, Centro de Arte Dos de Mayo (CA2M), Mostoles-Madrid, ES, Museo universitario arte contemporáneo (MUAC), Mexico City, MX; and Fundación Proa, Buenos Aires, AR, 2014–2015 (solo exhib.)
Art After Midnight: Modern and Contemporary Art from India, Queens Museum of Art, New York, US, 2014 (group exhib.)
The Jerusalem Show VII, Khalidi Library, Jerusalem, IL, 2014 (group exhib.)
A Museum of Immortality, Ashkal Alwan, Beirut, LB, 2014 (group exhib.)

The Moonwalk Machine – Selena's Step

Mixed-Media-Installation,
Video, Farbe, Ton,
5:05 Min., Digital-
druck, Mond-
fahrzeug, Stahl,
Aluminium,
115 × 75 × 70 cm
Courtesy die
Künstlerin und
SCAI The Bath-
house, Tokio

Mixed-media
installation, video,
color, sound,
5:05 min., digital
print, device,
steel, aluminum,
115 × 75 × 70 cm,
Courtesy of the
artist and
SCAI The Bath-
house, Tokyo



*1985 in Tokio, JP;
lebt und arbei-
tet in Boston, US,
und in Tokio

Sputniko! kreiert
Musik-, Film- und
Installations-
arbeiten, in denen
sie die Auswir-
kungen der Tech-
nik auf den Alltag
untersucht, und
entwirft alter-
native Zukunfts-
modelle.

*1985 in Tokyo, JP;
lives and works
in Boston, US,
and Tokyo

Sputniko! creates
music, film, and
installation works
exploring technol-
ogy's impact
on everyday life;
and imagines al-
ternative futures.

Künstler/Artist: Sputniko!, Fotografie/photography: Rai Royal, Text/lyrics: Sputniko!, Musikkomposition/musical composition: Katsuhiko Sugiyama (USAGI), Arrangement/musical arrangement: Ram Rider, Besetzung/cast: Selena by Nina Endo, Lunar Girl by Sputniko!, Entwurf und Herstellung des Mondfahrzeugs/rover design & production: Naoki Kawamoto (N and R Foldings Japan), Fahrzeug-Technik/rover mechanics: KIMURA, Metallbauteile/machine metals: Chuetsu Kogyo, Videoregie/video director: Kazuma Ikeda (P.I.C.S. management), Videoproduktion/video production: P.I.C.S. Co., Ltd., Produzenten/producer: Hironori Terai (P.I.C.S.), Takahiko Kajima (P.I.C.S.), Produktionsleitung/production manager: Nobu Enomoto, Kota Yamauchi (P.I.C.S.), Kamera/camera: Tetsuya Kondoh, Kameraassistentz/camera assistant: Ryuji Yamamoto, Beleuchtung/lighting: Koshiro Ueno, Beleuchtungsassistentz/lighting assistant: Takashi Kobayashi, Produktionsdesign/art designer: Ryo Oosato, Künstlerische Produktionsleitung/art production manager: Katsuaki Gotoh (NVC), Innenausstattung/interior stylist: Masaaki Oohira, Schnitt/editor: Yusuke Tsutsumi (IMAGICA), Tonmischung/sound mixer: Naoko Minowa (IMAGICA), Frisur und Maske / hair and makeup: Koji Kasai (UpperCrust), Stylist/stylist (Sputniko!): TAKAO, Fashion Credits/fashion credits: Kurogouchi design office, ANREALAGE, AMBUSH®, ATELIER SWAROVSKI, Daisuke Yoshikawa.
Mit Unterstützung von / Supported by: Agency for Cultural Affairs (Project to Support and Nurture Media Arts Creators, 2013), LUNA & LUNA, HAKUTO, DELL

Menstruation Machine – Takashi's Take

Mixed-Media-
Installation,
Video, Farbe, Ton,
3:23 Min., Digital-
druck, Menstru-
ationsmaschine
Aluminium,
Elektronik, Acryl,
34 x 35 x 34 cm,
Courtesy die
Künstlerin und
SCAI The Bath-
house, Tokio

Mixed-media
installation, video,
color, sound:
3:23 min., digital
print, device,
aluminum, elec-
tronics, acrylic,
34 x 35 x 34 cm,
Courtesy of
the artist and
SCAI The Bath-
house, Tokyo



Videoregie/Video director: Yasuhito Tsuge, Buch/written by: Sputniko!, Videoproduktion / video production: AUGS, Inc., Musik und Text / music and lyrics: Sputniko!, Tonproduzent / sound production: DJ Codomo, Kamera / director of photography: Takahiro Motonami, Stylist/stylist: Shoko Sei, Mode/fashion: galaxxy, MANIAC WORKS, chimaniamu, Emma Lundgren, Amakiru, Grace Du Prez, Anna Schwamborn, Frisur/hair: Yuki Akagi, Maske/makeup: Kanta Mukasa, Herstellung des Modells / device production: Naoki Kawamoto, Metallbearbeitung/metalwork: Longfellowguitars, Image-Fotos / still photography: Rai Royal, Bühnenbild / set design: Sam Frances, Maske /makeup: Hiroe Tomikawa

D In *The Moonwalk Machine – Selena’s Step* wird die Geschichte der Protagonistin Selena erzählt, die sich der Wissenschaft verschrieben hat und ein mit High Heels ausgestattetes Mondfahrzeug entwickelt in der Hoffnung, als erste Frau Spuren auf der Mondoberfläche zu hinterlassen. Zur Installation gehören ein Bild der Superheldin – Lunar Girl –, die zu werden Selena sich erträumt, sowie das eigentliche Mondfahrzeug. Das Gefährt wurde nach Beratungen mit Ingenieuren und Fachleuten des Johnson Space Center der NASA in Houston entworfen und so gebaut, dass eindeutige Abdrücke der Stöckelschuhe auf der Mondoberfläche zurückbleiben. Man könnte den Eindruck bekommen, dass der nächste „riesige Sprung für die Menschheit“ in nicht allzu ferner Zukunft getan werden könnte, allerdings nicht mit dem Zweck, den Wettlauf ins All zu gewinnen, sondern zur Erfüllung eines ganz persönlichen, romantischen Wunschs.

The Menstruation Machine widmet sich einer spannenden Frage, die Sputniko! als Frau zu beantworten versuchte: Weshalb menstruiert der Mensch noch?

Als in den 1960er-Jahren die Antibabypille auf den Markt kam, war sie bewusst so konzipiert, dass die Nutzerinnen jeden Monat eine pillenfreie Woche hatten, in der sie menstruierten. Die Ärzte waren der Überzeugung, die Frauen würden es als beängstigend und inakzeptabel empfinden, nicht zu menstruierten. In den seither vergangenen fünfzig Jahren hat sich in der modernen Technik Gewaltiges getan – Raumfahrt, Mobiltelefonie, Internet, Klonen und genetisch veränderte Lebensmittel –, aber die Frauen bluten noch immer. Es ist eindeutig, dass technischer Fortschritt stark dem politischen, gesellschaftlichen und kulturellen Rahmen der Zeit unterworfen ist.

Was bedeutet die Menstruation also biologisch, kulturell und historisch für die Menschen? Wer entscheidet sich dafür, eine Menstruation zu haben, und wie kann dieser Mensch sie haben? Die *Menstruation Machine* – ausgestattet mit einem Mechanismus, der Blut abgibt, und mit Elektroden, die den Unterleib stimulieren – simuliert die Schmerzen und das Bluten während der fünftägigen Menstruation.

Im Musikvideo baut und trägt der junge japanische Transvestit Takashi die Maschine, um zu verstehen, wie es seinen Freundinnen ergeht, wenn sie ihre Periode haben. Das Video wurde auf YouTube veröffentlicht, um ein Publikum außerhalb des üblichen Galerierahmens anzusprechen. Sofort wurde es auch auf einflussreichen Blogs gepostet und die Geschichte von Takashis Wunsch zu menstruierten löste hitzige Debatten aus. In nur einer Woche wurde das Video bei YouTube 100.000 Mal angeklickt.

Ausstellungen Auswahl

In Our Time: Art in Post-industrial Japan, 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa, JP, 2015 (Gruppenausst.)
The Future is Not What It Used To Be, 2. Istanbul Design Biennale, Istanbul, TR, 2014 (Gruppenausst.)
BUNNY SMASH design to touch the world, Tokyo Art Meeting IV., Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2013–2014 (Gruppenausst.)
Talk to Me, Museum of Modern Art, New York, US, 2011 (Gruppenausst.)
Transformation, Tokyo Art Meeting II, Museum of Contemporary Art Tokyo, JP, 2010–2011 (Gruppenausst.)
Human Nature, Ars Electronica, Linz, AT, 2009 (Gruppenausst.)

E *The Moonwalk Machine – Selena’s Step* unravels a story about the protagonist Selena, a science geek girl, who invents a lunar rover rigged with high-heels, in the hope of leaving her marks as the first female steps on the surface of the moon. The installation includes an image of a super heroine – Lunar Girl – which Selena dreams of becoming, as well as the actual lunar rover. With input from engineers and specialists at NASA’s Johnson Space Center in Houston, the machine was designed to leave high-heel marks firmly imprinted on the moon’s surface – suggesting that the next “giant leap for mankind” might be in the not so distant future, not for the sake of winning the space race, but for the fulfilment of a personal, romantic wish.

The Menstruation Machine deals with an intriguing question. As a female artist, Sputniko! wanted to know: Why are humans still menstruating?

When the contraceptive pill was launched commercially in the 1960s, the regimen deliberately provided for a monthly pill-free week of menstruation. The doctors felt that users would find the loss of their periods worrisome and unacceptable. Fifty years further along, modern technology has accomplished so much more – space travel, mobile phones, the Internet, cloning, and genetically modified foods – but women are still bleeding. Clearly, the advancement of technology is heavily influenced by prevailing political, social, and cultural backgrounds. So what does menstruation mean, biologically, culturally, and historically, to humans? Who might choose to have it, and how might they have it? *The Menstruation Machine* – fitted with a blood dispensing mechanism and electrodes stimulating the lower abdomen – simulates the pain and bleeding of a five-day menstruation process.

In the music video, a Japanese transvestite boy named Takashi builds and wears the machine to fulfill his desire to understand what a period feels like to his female friends. The music video was posted on YouTube to trigger reaction from a wide audience, outside of the traditional gallery environment. It was immediately posted on influential blogs, and the story of Takashi’s desire to menstruate created a viral frenzy of debates, resulting in 100,000 YouTube hits in a mere week.

Exhibitions selection

In Our Time: Art in Post-industrial Japan, 21st Century
Museum of Contemporary Art, Kanazawa, JP, 2015
(group exhib.)

The Future is Not What It Used To Be, 2nd Istanbul Design
Biennial, Istanbul, TR, 2014 (group exhib.)

BUNNY SMASH design to touch the world, Tokyo Art
Meeting IV., Museum of Contemporary Art Tokyo, JP,
2013–2014 (group exhib.)

Talk to Me, Museum of Modern Art, New York, US, 2011
(group exhib.)

Transformation, Tokyo Art Meeting II, Museum of
Contemporary Art Tokyo, JP, 2010–2011 (group exhib.)

Human Nature, Ars Electronica
Linz, AT, 2009 (group exhib.)

Shiro Takatani

2016

Toposcan / Baden- Württemberg

Softwarebasierte
Videoinstallation,
8 HD-Monitore,
2 parametrische
Lautsprecher
Courtesy
der Künstler
Programmierung:
Ken Furudate

Software based
video installation,
8 HD monitors,
2 parametric
speakers
Courtesy of
the artist
Programming:
Ken Furudate

*1963 in Nara, JP;
lebt und arbeitet
in Kyoto, JP

Takatani gehört
seit 1984 der
Künstlergruppe
Dumb Type an,
die er mit-
begründet hat.
Die Arbeiten der
Gruppe erstre-
cken sich über
verschiedene
Medien, sind in
Kunstaustellun-
gen zu sehen oder
in Performances.
Seit 1990 gestaltet
Takatani eigene
Medieninstallati-
onen und ent-
wickelt Performan-
ces in aller Welt.

*1963 in Nara, JP;
lives and works
in Kyoto, JP

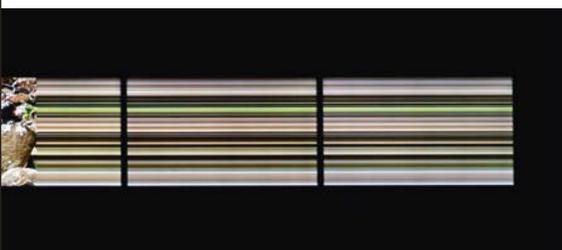
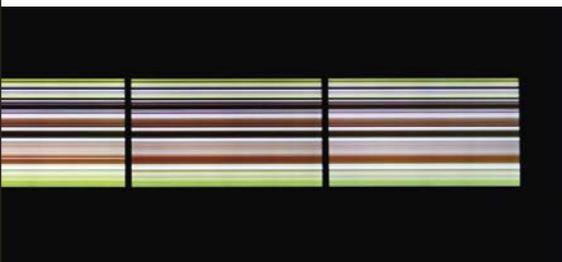
Takatani has been
involved with
the artist group
Dumb Type since
1984, as one of
the founding
members. Dumb
Type's work
ranges across
such diverse me-
dia as art exhibi-
tions and perfor-
mances. Since
1990, Takatani
has created his
own media instal-
lations, while
developing per-
formances all
over the world.





Shiro Takatani, *Toposcan / Ireland*, 2013, Installationsansicht *ICC Open Space 2015*, NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo, Collection of Tokyo Metropolitan Museum of Photography, Foto: NTT InterCommunication Center [ICC] / Keizo Kioku

Shiro Takatani, *Toposcan / Ireland*, 2013, installation view *ICC Open Space 2015*, NTT InterCommunication Center [ICC], Tokyo, Collection of Tokyo Metropolitan Museum of Photography, photo: NTT InterCommunication Center [ICC] / Keizo Kioku



Beauftragt von ZKM | Karlsruhe
Commissioned by ZKM | Karlsruhe

Besonderer Dank / Special thanks:
Stadtbibliothek Stuttgart,
Yi Architects, Pia Müller-Tamm
(Staatliche Kunsthalle Karlsruhe)

D Bei dieser Installation handelt es sich um eine experimentelle Simulation nicht-menschlichen Sehens, bei der Zeit sowohl als Bewegung (Transition) als auch als Akkumulierung (Sedimentierung) gezeigt wird.

Ausgangsmaterial ist ein beeindruckendes 360°-Panoramavideo, das als sich bewegendes Bild-„Fenster“ von links nach rechts langsam über eine Reihe von acht 16:9-Monitore wandert. Dabei verwandelt sich der einpixelige linke Rand fortlaufend zu einem Band horizontaler Streifen. Dann wandert das Fenster von rechts nach links zurück, und der rechte Rand hinterlässt pixelbreite senkrechte Standbildstreifen, die sich schrittweise zeitverzögert zu einem Bild fügen.

Im Gegensatz zur Sehweise des menschlichen Auges verbindet das Werk damit drei verschiedene visuelle Formate – horizontale Streifen, die schließlich eine Landschaft bilden, weite Landschaftsaufnahmen sowie zeitverzögert entstehende Standbilder aus dem Schwenkmaterial –, die eher an optische Geräte wie Scanner und Fotokopierer erinnern, die Gegenständliches in Linien verwandeln, oder an Kameras, die die Räumlichkeit ohne die Tiefe oder den Fluchtpunkt der linearen Perspektive abbilden.

Shiro Takatani entwickelte *Toposcan / Baden-Württemberg* gemeinsam mit dem ZKM | Karlsruhe. Bei dem Werk handelt es sich um eine neue Version einer fortlaufenden Serie, es wurde eigens für *New Sensorium. Exiting from Failures of Modernization* produziert. Alfred Birnbaum

Ausstellungen Auswahl

Art Robotique, Cité des sciences et de l'industrie, Paris, FR, 2014 (Gruppenausst.)

CAMERA LUCIDA, Tokyo Metropolitan Museum of Photography, JP, 2013 (Einzelausst.)

Re:emerge Towards a New Cultural Cartography, Sharjah Biennial 11, AE, 2013 (Gruppenausst.)

Digital Life, Fondazione Romaeuropa, La Pelanda / MACRO – Museo d'arte contemporanea Roma, IT, 2010 (Gruppenausst.)

Vom Funken zum Pixel, Martin-Gropius-Bau, Berlin, DE, 2007 (Gruppenausst.)

Rising Sun, Melting Moon, The Israel Museum, Jerusalem, IL, 2005 (Gruppenausst.)

E This installation is an experimental simulation of non-human vision, showing both time as movement (transposition) and time as accumulation (sedimentation).

Source imagery from a 360° sweeping panoramic video forms a moving image “window” that slowly travels left-to-right across a bank of eight 16:9 ratio monitors. As the window advances, the single-pixel left edge stretches out into a trail of horizontal bands. Then, as the window moves back right-to-left, the right edge deposits pixel-width vertical freeze-frame stripes, creating an incremental build-up of instant-by-instant image delays.

Unlike how the human eye sees, the work thus combines three different visual formats – horizontal bands that ultimately form a landscape, sweeping landscape footage, and still delays from the panning footage – rather more akin to such optical devices as scanners and copy machines, which translate objects into lines, or cameras, which capture pictorial space without the depth or vanishing points of linear perspective.

Shiro Takatani developed *Toposcan / Baden-Württemberg* in collaboration with ZKM | Karlsruhe. It is a new version of an ongoing series, specially produced for *New Sensorium. Exiting from Failures of Modernization*. Alfred Birnbaum

Exhibitions selection

Art Robotique, Cité des sciences et de l'industrie, Paris, FR, 2014 (group exhib.)
CAMERA LUCIDA, Tokyo Metropolitan Museum of Photography, JP, 2013 (solo exhib.)
Re:emerge Towards a New Cultural Cartography, Sharjah Biennial 11, AE, 2013 (group exhib.)
Digital Life, Fondazione Romaeuropa, La Pelanda / MACRO – Museo d'arte contemporanea Roma, IT, 2010 (group exhib.)
Vom Funken zum Pixel, Martin-Gropius-Bau, Berlin, DE, 2007 (group exhib.)
Rising Sun, Melting Moon, The Israel Museum, Jerusalem, IL, 2005 (group exhib.)

Maria Taniguchi

2014

Untitled (3)

Acryl auf Leinwand,
304 x 137 x 2,5 cm
Courtesy die Künstlerin and Carlier | Gebauer

Acrylic on canvas,
304 x 137 x 2,5 cm
Courtesy of the artist and Carlier | Gebauer

*1981 in Dumaguete City, PH;
lebt und arbeitet in Manila, PH

Auf Maria Taniguchis geraster-
ten Ziegelgemälden entstehen
aus kleinen, vorab festgelegten
Details und einem repetitiven Mar-
kierungsablauf einheitliche,
in sich geschlossene Bilder.

*1981 in Dumaguete City, PH;
lives and works in Manila, PH

Maria Taniguchi's gridded brick paintings build uniform, cohesive images from small, predetermined details and a repetitive mark-making process.

2015

Untitled (1)

Acryl auf Leinwand,
304 x 545 x 4,5 cm
Courtesy die Künstlerin and Carlier | Gebauer

Acrylic on canvas,
304 x 545 x 4,5 cm
Courtesy of the artist and Carlier | Gebauer

2015

Untitled (4)

Acryl auf Leinwand,
304 x 137 x 2 cm
Courtesy die Künstlerin and Carlier | Gebauer

Acrylic on canvas,
304 x 137 x 2 cm
Courtesy of the artist and Carlier | Gebauer



Untitled (3), 2014, photo: Nick Ash
Untitled (3), 2014, Foto: Nick Ash

2015

I See, It Feels

1-Kanal-HD-Video,
Farbe, ohne Ton,
7:30 Min.
Courtesy die
Künstlerin and
Carlier | Gebauer

Single-channel
HD video, color,
no sound, 7:30 min.
Courtesy of the
artist and Carlier |
Gebauer



I See, It Feels, 2015, photo: Nick Ash
I See, It Feels, 2015, Foto: Nick Ash



Untitled (1), 2015, photo: Nick Ash
Untitled (1), 2015, Foto: Nick Ash

D Maria Taniguchis Gemälde und Videos lenken die Aufmerksamkeit auf den Vorgang des Komponierens, Konstruierens und Rahmens. Bei ihrer fortlaufenden Serie *Untitled (Brick Paintings)*, für deren Bilder die Künstlerin jeden Ziegel einzeln malt, geht es um die physikalische Anhäufung von individueller Zeit. Ausgehend von einem einfarbig grauen Untergrund rastert Tanaguchi ein Netz dünner Grafitlinien, das den beim Mauern entstehenden Mustern nachempfunden ist. Dann füllt sie jeden Ziegelstein einzeln mit schwarzer Acrylfarbe unterschiedlicher Farbdichte aus und achtet dabei auf leichte Abweichungen, die im Muster zum Vorschein kommen, wenn Licht auf die glatte Oberfläche fällt. Maria Taniguchis Werk befasst sich mit dem Fortschreiten von Zeit in Bezug zur Ansammlung von Form und Erfahrung im künstlerischen Schaffensprozess. Die Wiederholung und die Modulation einzelner Zeichen lassen sich als kodierte, ständig im Gespräch gefangene Sprache deuten. Scheinbar ist dieses Gespräch inwendig, doch im Grunde ist es offen und für Störungen und spätere Interventionen empfänglich.

Taniguchis großformatige, wandartige Gemälde mit einer Höhe von bis zu fünf Metern nehmen eindeutig skulpturale und architektonische Dimensionen an, wenn sie in Aluminiumrahmen gespannt und auf den Boden gestellt werden, um an die Wand der Galerie gelehnt zu werden. Die Ästhetik einer Außenfläche wird als Phantomschatten einer gebauten Umgebung in den Innenraum gebracht. So reiht sich die Künstlerin in eine Tradition von KünstlerInnen ein, die sich mit zeitbasierter Strukturierung beschäftigten, und zeichnet den Prozess des Selbsterkennens durch das Verständnis für die Kontinuität der Zeit nach.

Ausstellungen Auswahl

HUGO BOSS ASIA ART AWARD, Rockbund Art Museum, Shanghai, CN, 2015 (Gruppenausst.)

APT8, Asia Pacific Triennial of Contemporary Art, Gallery of Modern Art (GOMA) und Queensland Art Gallery (QAG), Brisbane, Queensland, AU, 2015 (Gruppenausst.)

Sights and Sounds: Global Film and Video, Jewish Museum, New York, US, 2015 (Gruppenausst.)

Don't You Know Who I Am? Art After Identity Politics, Museum of Contemporary Art (MHKA), Antwerpen, BE, 2014 (Gruppenausst.)

Rambler's Association (with Adam Avikainen), ARTSPACE, Auckland, NZ, 2012 (Einzelausst.)

Echo Studies, Jorge Vargas Museum, Manila, PH, 2011 (Einzelausst.)

E Maria Taniguchi's paintings and videos draw attention to acts of composing, constructing, and framing. Her ongoing series *Untitled (Brick Paintings)*, which the artist paints brick by brick, draws attention to the physical accumulation of individual time. Beginning with a monochrome grey background, Taniguchi maps out a network of small graphite lines mimicking the designs used in bricklaying. Then, using varying densities of black acrylic paint, each brick is meticulously filled in – allowing for slight aberrations to be brought out in the formal patterning as light reflects off the smooth surface. Her work deals with the progression of time, in relation to the accumulation of form and experience in artistic production. The repetition and modulation of individual markings read like a coded speech locked in persistent conversation. It is a conversation seemingly closed in, while in fact being open to present interruptions and future engagements.

Taniguchi's large-format, wall-like paintings, measuring up to 15 feet tall, also take on dimensions that are decidedly sculptural and architectural: Stretched on aluminum frames, they are set on the floor, gently leaning against the gallery walls. The aesthetic of exterior surface is brought into the interior, as a phantom shadow of a built environment. Continuing the line of artists dealing with time-based patterning, Taniguchi maps the process of self-awareness through an understanding of the continuity of time.

Exhibitions selection

HUGO BOSS ASIA ART AWARD, Rockbund Art Museum, Shanghai, CN, 2015 (group exhib.)
APT8, Asia Pacific Triennial of Contemporary Art, Gallery of Modern Art (GOMA) and Queensland Art Gallery (QAG), Brisbane, Queensland, AU, 2015 (group exhib.)
Sights and Sounds: Global Film and Video, Jewish Museum, New York, US, 2015 (group exhib.)
Don't You Know Who I Am? Art After Identity Politics, Museum of Contemporary Art (MHKA), Antwerp, BE, 2014 (group exhib.)
Rambler's Association (with Adam Avikainen), ARTSPACE, Auckland, NZ, 2012 (solo exhib.)
Echo Studies, Jorge Vargas Museum, Manila, PH, 2011 (solo exhib.)

New Sensorium

Exiting from Failures
of Modernization

5.3.– 4.9.2016

Kuratiert von / Curated by Yuko Hasegawa

Ort / Location: ZKM_Lichthof 1+2, EG / ZKM_Atrium 1+2, ground floor
Teil der Ausstellung / In the context of GLOBALE

Konzept / Concept GLOBALE: Peter Weibel
Projektleitung / Project management GLOBALE:
Andrea Buddensieg

Projektleitung / Project management New Sensorium:
Stephan Schwingeler, Philipp Ziegler

Kuratorische Assistenz / Curatorial assistants: Yoshiko Kogi,
Wataru Murakami

Projektmitarbeit / Project team: Melanie Masino
Ausstellungsgrafik / Exhibition graphic design:
2xGoldstein+Fronczek

Logistik / Logistics, registrar: Marianne Meister, Nina Fernandez

Technische Projektleitung / Technical project manager:
Henrike Mall mit / with Matthias Gommel

Aufbauteam / Construction team: Volker Becker, Claudius Böhm,
Mirco Fraß, Rainer Gabler, Gregor Gaissmaier, Ronny Haas,
Dirk Heesakker, Daniel Heiss, Christof Hierholzer, Werner
Hutzenlaub, Anton Kossjanenko, Gisbert Laaber, Marco
Preitschopf, Marc Schütze, Martin Schlaefke, Karl Wedemeyer,
Werner Wenzel

Reisemanagement / Travel coordinator: Silke Sutter

Externe Firmen / External companies: Artinate;
COMYK Roland Merz Karlsruhe; Essential Art Solutions, Pollux
Edelstahlverarbeitung GmbH

Restauratorische Betreuung / Conservation team: Nahid Matin
Pour, Jonathan Debik, Katrin Abromeit

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit / Public relations and
marketing: Dominika Szope, Regina Hock, Verena Noack,
Stefanie Strigl, Harald Völkl, Sophia Wulle

Videostudio / Video studio: Christina Zartmann, Moritz Büchner, Sarah Binder, Johannes Maag, Jonas Pickel, Martina Rotzal

Museumskommunikation / Museum communication: Janine Burger, Banu Beyer, Regine Frisch, Maxie Götze, Kristina Sinn

Veranstaltungstechnik und Veranstaltungsmanagement / Technical production and event managers: Viola Gaiser, Manuel Becker, Hartmut Bruckner, Hans Gass, Victor Heckle, Wolfgang Knapp, Johannes Sturm, Manuel Weber

Sekretariate / Office managers: Ingrid Truxa, Sabine Krause, Alexandra Kempf und /and Julia Beister, Anna Maganuco, Dominique Theise

Bibliothek: Petra Zimmermann, Christiane Minter, Regina Strasser-Gnädig

Mediathek / Library: Claudia Gehrig, Hartmut Jörg

IT-Support / IT support: Uwe Faber, Elena Lorenz, Joachim Schütze, Volker Sommerfeld

Museumsshop und Infotheke / Shop and info desk: Petra Koger, Daniela Doermann, Tatjana Draskovic, Sophia Hamann, Ines Karabuz, Rana Karan, Susen Schorpp, Jutta Schuhmann, Marina Siggelkow

Besonderer Dank an / Special thanks to: den KünstlerInnen / the artists; den Leihgebern / the lenders; Konrad Assem; Andreas Beitin; Henrike Bundenthal; Richard Castelli / EPIDEMIC; Haishu Chen; Sonja Fertig; Ulrich Gebauer / carlier gebauer; Goethe-Institut Kairo / Goethe-Institut Cairo; Sree Goswami / Project 88; Petra Hüttenbräuker; Keisuke Kitatno / Ritsumeikan University, Kyoto; Tokiko Kiyota; Hideki Kurokawa; Bruno Latour; Koichi Makise / Maison de la Culture du Japon à Paris; Marie-Kristin Meier; Lisa Morita; Jinpeng Mu / Gallery Yang, Gallery SKE; Hoor Al-Qasimi; Masami Shiraiishi / SCAI The Bathhouse; Masakazu Tachikawa; Katharina Wallisch / Dorky Park; Simon Wang / Antenna Space; Yuko Yamamoto / Yamamoto Gendai

Broschüre / Brochure

Redaktion / Editorial team ZKM | Publikationen

Werktexte / Texts: die KünstlerInnen / the artists, Stephan Schwingeler, Philipp Ziegler, Melanie Masino

Lektorat / Copy editing: Lonnie Legg (E), ZKM | Publikationen (D)

Übersetzungen / Translations: Ursula Wulfekamp (E→D); Haruko Kohno, David d'Heilly; TranslateTrade (Text Yuko Hasegawa)

Grafik / Graphic design: 2xGoldstein+Fronczek

Schrift / Typeface: LL Circular, GLOBALE von 2xG+F

Reprografie / Lithography: 2xGoldstein+Fronczek

Druck / Printing: Stober, Karlsruhe

Papier / Paper: Amber Graphic, 100 g/m²

Titelabbildung / Cover image: Mirai Moriyama, *Upload a New Mind to the Body*, Foto/photo: Koshi Miura

© 2016 ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe

© 2016 Texte: die Autoren / Texts: the authors

Vorstand / CEO and Chairman ZKM: Peter Weibel

Geschäftsleitung / General manager ZKM: Christiane Riedel

Verwaltungsleitung / Head of administration ZKM: Boris Kirchner

New Sensorium. Exiting from Failures of Modernization

Gefördert durch / Funded by



Mit Unterstützung durch / With the support of:

SCAI THE BATHHOUSE



JAPANFOUNDATION



Stifter des ZKM /
Founders of ZKM



Partner des ZKM /
Partner of ZKM



Mobilitätspartner /
Mobility Partner



Die Globale ist ein Projekt im Rahmen des Stadtgeburtstags – 300 Jahre Karlsruhe /
The GLOBALE is a project in the context of the city anniversary – 300 years Karlsruhe

Gefördert durch die /
Sponsored by



Förderer des ZKM /
Patron of ZKM



Medienpartner /
Media partner



**Öffnungszeiten
GLOBALE**

ZKM_Infotheke
Mo und Di 10–16 Uhr
Mi–Fr 9–18 Uhr
Sa und So 11–18 Uhr

ZKM | Shop
Mi–So 11–18 Uhr
Mo und Di geschlossen

ZKM_Lichthöfe 1+2 und 8+9
Mi–Fr 10–18 Uhr
Sa und So 11–18 Uhr
Mo und Di geschlossen

ZKM | Bibliothek
ZKM | Mediathek
ZKM_Globale-Lounge
Mo 10–17 Uhr
Di–So 11–19 Uhr

mint bistro.café.bar
Mi–Fr 9:30–18 Uhr
Sa und So 10:30–18 Uhr
Mo und Di geschlossen

**Opening hours
GLOBALE**

ZKM_Information Point
Mon. and Tues. 10 a.m.–4 p.m.
Wed.–Fri. 9 a.m.–6 p.m.
Sat. and Sun. 11 a.m.–6 p.m.

ZKM | Shop
Wed.–Sun. 11 a.m.–6 p.m.
Mon. and Tues. closed

ZKM_Atrium 1+2 and 8+9
Wed.–Fri. 10 a.m.–6 p.m.
Sat. and Sun. 11 a.m.–6 p.m.
Mon. and Tues. closed

ZKM | Library
ZKM | Media Library
ZKM_Globale-Lounge
Mon. 10 a.m.–5 p.m.
Tues.–Sun. 11 a.m.–7 p.m.

mint bistro.café.bar
Wed.–Fri. 9:30 a.m.–6 p.m.
Sat. and Sun. 10:30 a.m.–6 p.m.
Mon. and Tues. closed

//////<||| zkm karlsruhe

ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe
Lorenzstraße 19
76135 Karlsruhe

Tel. +49 (0)721/8100-1200
info@zkm.de
www.zkm.de

