

9.9.17–18.3.18

DATUMSORIA: The Return of the Real

DEUTSCH

Datumsoria: The Return of the Real

Datumsoria: Die Rückkehr des Realen

ZHANG Ga

Künste (um ein altes Wort für eine alte Institution zu übernehmen), Künste unterhalten nur symbolische Beziehungen zu den Sinnesfeldern, die sie voraussetzen. Medien dagegen haben im Realen selber einen Bezug zur Materialität mit der sie arbeiten.¹

Friedrich Kittler

Eine monumental leuchtende, aufrecht stehende Platte strahlt prismatische Farbschattierungen aus dem Weltraum aus. Ein nicht identifizierbares, aus zahlreichen Elementen zusammengesetztes Objekt schwebt in der Luft, und aus dem Torso dieses gigantischen Wesens wächst ein lebender Baum. Daneben befindet sich ein riesiger Metallturm, an dem eine Vielzahl von 80 großen und kleinen Bildschirmen montiert ist. Sie rotieren und schöpfen alternierend Bilder und Wörter aus der Leere des Cyberspace. Diese Kreaturen sind von drei großen Leinwänden flankiert, die von spinnenartigen Robotern geschäftig bemalt werden. Mit der Zeit füllen Spuren vom BMW-Karosseriebau und Verkehrsbewegungen am Brandenburger Tor in Berlin die Leere der Leinwand.

Sie betreten *Datumsoria: The Return of the Real*.

Das generische Reale

Die Suche nach dem Realen war seit langem der moralische Imperativ der Aufgeklärten. In ihrem Streben nach dem Realen als Träger der Wahrheit (Noumenon oder Ding an sich) bekämpften die Vertreter der Moderne das Reale als (Effekt der) Repräsentation (Phänomen) beharrlich durch eine Katharsis der Illusion. Piet Mondrian hat aus seiner Bildsprache schrittweise alle deskriptiven Charakteristika eliminiert. Das

zeigt sich in den sukzessiven Abstraktionen seiner Apfelbaum-Gemälde auf der Suche nach einem visuellen Versmaß von innerer Notwendigkeit. Kasimir Malewitsch hat bereits 1915 die Malerei auf nichts als ein gewisses schwarzes Quadrat reduziert und dabei postuliert, dass diese Transformation in Leere und Nichts zu einem neuen, nicht-objekthaften Realismus führen werde. Robert Ryman hat sechs Jahrzehnte lang vollständig weiße Gemälde geschaffen, um zur Wahrheit als höchsten Wert der Malerei vorzudringen: die vom Kritiker Clement Greenberg geprägte und gepriesene Flächigkeit der Bildebene. Auf diese Weise hat das Reale der weltlichen Dinge durch den Widerspruch und die Verbote der Formalisten seine Beweiskraft verloren.

In seiner überzeugenden Publikation von 1996 fasst der Kunsthistoriker Hal Foster die Entwicklungen in der Kunst seit den 1970ern als eine Forderung nach der Rückkehr des Realen zusammen. Er argumentiert, dass sich das Reale in den wirklichen Körpern und sozialen Orten findet, die in Form von traumatisierten und erniedrigten Subjekten erkennbar sind. „Die konzeptionelle Verschiebung weg von der Realität als einem Effekt der Repräsentation hin zum Realen als einem Ding des Traumas ist für die zeitgenössische Kunst vermutlich bestimmend.“² Die zeitgenössische Kunst, wie wir sie heute kennen, verdankt ihre Existenz der entschiedenen Ablehnung sowohl des bildhaften Realen als auch des illusionistischen Surrealen und beginnt mit einer erneuten Wertschätzung der referentiellen und bedeutungsgebenden Macht des Bildlichen. Zuletzt hat Foster in seinem 2015 veröffentlichten Buch *Bad New Days* seine seit fünfundzwanzig Jahren erprobten

Kategorien der Kunst wieder in Stellung gebracht: abjekt, archival, mimetisch, prekär, oder – mit Fragezeichen versehen – post-kritisch. Durch die Wiederaufnahme einer Reihe von Begriffen, die an seine frühere Untersuchung anknüpfen, hat Foster seine Suche nach dem Realen unter den herrschenden Bedingungen eines vom Neoliberalismus indoktrinierten globalen Kapitalismus neu artikuliert. Am anderen Ende des diskursiven Spektrums informiert uns Sianne Ngai in ihrem 2012 erschienenen Buch *Our Aesthetic Categories* in einem beschwingteren Jargon und der Leichtigkeit von „blöd, nett und interessant“ über eine Reihe ganz anderer Kriterien zur Interpretation des Realen.

KritikerInnen und KommentatorInnen haben politische und soziale Aufstände immer sehr genau als Katalysatoren kultureller Umbrüche und als Barometer neuer künstlerischer Prämissen beobachtet. Es sind viele Überlegungen angestellt worden, wie eine mögliche Beherrschung der Welt mit der digitalen Revolution aussehen könnte; eine erste Ahnung davon gab es bereits im letzten Jahrzehnt des 20. Jahrhunderts. Mit der Veröffentlichung des ersten graphischen Webbrowsers Mosaik wurde das Internet 1993 buchstäblich erwachsen: Die lang versprochene Datenautobahn wurde verwirklicht und mit Bitmaps und Pixellierung ein Welt-Bild geschaffen. Damit ging die allumfassende Verbreitung des binären Codes einher, der sämtlichen digitalen Kommunikationstechnologien zugrunde liegt.

Das generische Reale ist digital und virtuell, und seine binäre Funktionsweise ist in der Lage, sämtliche analoge Infor-

mation aufzunehmen und Materialität auf diese Weise neu zu erschaffen. Das heißt, wenn es sich um Daten handelt, gibt es weder Differenz noch Differenzierung zwischen einer Video-Datei oder einem Word-Dokument, einer Audio-Datei oder einem Kreisdiagramm. In erster Linie sind sie nichts weiter als unspezifische numerische Aufzeichnungen, die durch elektromagnetische Ein- und Ausschaltimpulse abgerufen werden. Der Mathematiker John von Neumann erklärte die Funktionsweise von digitalen Geräten mit binärer Logik einst so: „Man muss gleich zu Beginn festhalten, dass es in digitalen Maschinen durchwegs nur ein einziges Organ für alle grundlegenden Funktionen gibt.“³ Die digital hervorgebrachten Rohdatenpakete können durch unterschiedliche Protokolle übermittelt und in jedem Medium wieder zusammengesetzt werden, das am anderen Ende der Leitung gewünscht wird. Sie sind ihrem Wesen nach form- und transformierbar. Daher verursacht das Generische keinen Bedeutungsverlust, keine sinnliche Verarmung und keinen Verfall der Originalität. Im Gegenteil, in der digitalen Verfassung findet eine Morphogenese statt, eine Phasenverschiebung, in deren Verlauf die Unbestimmtheit kristallisiert und emotionale Emergenz frei wird.

Das Generische als das Generative

LIU Xiaodongs Suche nach dem Realen gewinnt bereits in seiner Plain-Air-Malerei Ausdruck, indem er sich vom bloß erscheinenden Realen abwendet. In *Weight of Insomnia* hat LIU Xiaodong ein automatisiertes System entwickelt, das Eingangsdaten und rechnerische Bildalgorithmen manipuliert, um während der gesamten Dauer der Ausstellung eine Leinwand kontinuierlich zu bemalen. Die autonome performative Malerei

ist zugleich fesselnd und befremdlich, denn sie fordert den gängigen Begriff von Malerei, so wie wir ihn kennen, heraus. Während *Weight of Insomnia* durch die Wiederbelebung generischer Daten zu einem düster affektiven Objekt der Begierde wird, berechnet Carsten Nicolais *unitape* makellose Bilder und Töne. *Voice of Sisyphus*, eine Studie von George Legrady, entfesselt einen wogenden Widerhall aus Pixeln und Sinusschwingungen. Hier bringt rechnerische Strenge sowohl den Bildton als auch das Tonbild hervor. Ralph Baeckers *Mirage* generiert die Projektion einer synthetischen Landschaft, die auf der Wahrnehmung des Apparates durch eine Sonde zur Erdabtastung basiert. Der Nachweis einer fortwährenden Verschiebung dieser „Halluzination“ der Erde macht die Projektion zu einer Art unterschwelligem Wanderung durch das Unterbewusstsein einer Maschine. In ZHANG Peilis *Landscape with Spherical Architecture* wird die Wahrnehmung durch die digitale Vermittlung einer bestimmten Unbestimmtheit ausgesetzt. Die Arbeit beschwört einen emotionalen Ablauf herauf, in dem sich Subjekt und Objekt miteinander verflechten und an einem bestimmten Moment in diesem Zeitraum austauschbar werden. Rafael Lozano-Hemmers *Please Empty Your Pockets* schafft eine beunruhigende Realität, in der Memorabilien als kostbare menschliche Erinnerung bewahrt und zugleich als Information für Profit und Konsum akkumuliert werden: Eine Memex-Maschine, die ihre Unschuld verloren hat. Das gigantische in der Luft schwebende Objekt ist die Arbeit *Quarterly*, ein Exemplar von vielen, die unter der Leitung von WANG Yuyang# entstanden sind, einer Software-Suite, die auf Augenhöhe mit dem Künstler konzipiert wurde. Durch zahlreiche unterschiedliche Wiederholungen hat WYY# ein

Paradigma konstruiert, das die anthropozentrische Taxonomie aufbricht, weil Intelligenz und Kreativität keine ausschließlich menschlichen Privilegien mehr sind. Durch die Verlagerung der kreativen Tätigkeit vom menschlichen Künstler zur ansonsten dienenden werkzeughaften Maschine hat WYY# nicht nur ein Fülle von verblüffend neuen Formen von Plastik, Malerei und Performance hervorgebracht. Sie zwingt uns darüber hinaus auch, eine Welt neu zu denken, in der die Wahrnehmung des Realen nicht mehr auf das menschliche Bewusstsein allein reduziert werden kann und zu einer Realität wird, in der die Produktion von Wissen im Austausch von Menschen und Nicht-Menschen entsteht.

Datumsoria und die Rückkehr des Realen

Vermutlich bedarf es eines neuen deskriptiven Registers: Bezeichnen wir es mit „Datumsoria“, einem Neologismus, der sich aus „Datum“ und „Sensorium“ zusammensetzt. Datumsoria benennt einen neuen Wahrnehmungsraum, der dem Informationszeitalter immanent ist, denn er verweist auf die Logik des neuen Realen: Eine Realität, die auf der virtuellen Macht binärer Impulse basiert, auf der Generativität von Nullen und Einsen, deren Immanenzfeld eine Verfestigung von Formen und Gestalten verursacht. Das Reale ist – entgegen aller Wahrscheinlichkeit eines Realen als Repräsentationseffekt oder eines Realen als Surrealen – eine getarnte Virtualität. Das Reale ist das Generische als das Generative, das Prinzip von Emergenz und Schöpfung.

Nam June Paik hat 1994 in seiner großartigen Videoskulptur den Traum vom Internet geträumt. Wäre seine elektronische

Datenautobahn doch nur ein romantischer Wegweiser oder ein symbolischer Hinweis auf das Kommende gewesen! Datumsoria attestiert unmissverständlich die ungeheure Präsenz einer weltumspannenden Membran jenes Netzwerks, das die Spielregeln von Arbeit und Muße, Politik und Ökonomie für immer verändert hat. Im Fluss von Nullen und Einsen entsteht das Bewusstsein einer technischen Autopoiesis, die zu einer Subjektivität anderer Art fähig ist. Sie drängt auf eine neuen Ethik, die – wie der späte Friedrich Kittler intuitiv erkannte – von einer anderen Dimension sein wird. Datumsoria weist auch darauf hin, dass die Politik des Realen nicht mehr nur im Bereich der wirklichen Körper und sozialen Orte stattfindet, den vorherrschenden Subjekten zeitgenössischer Erfahrung und den dominanten Objekten künstlerischer Forschung, die in Form von traumatisierten und erniedrigten Subjekten erkennbar sind. Die Politik des Realen verweist auch darauf, wer das Eigentumsrecht über diese neue Realität ausübt, die von der Materialität der Bits und Bytes und der algorithmischen Macht des Digitalen konstruiert wird.

In den 1960ern verteidigte Leo Steinberg in seiner grundlegenden Anthologie *Other Criteria: Confrontations with Twentieth Century Art* leidenschaftlich den damals noch jungen und unbequemen Jasper Johns, der zumeist als Renegat aus dem Mainstream des abstrakten Expressionismus verbannt worden war. Im 21. Jahrhundert jedoch bedarf die Begegnung mit der Kunst und der Welt im Allgemeinen anderer Kriterien für den Begriff des Realen. Die Künste haben bisher faszinierende Eindrücke in unseren Sinnesfeldern hinterlassen – abjekte, prekäre, blöde oder interessante. Was nun das fragliche

Reale betrifft, so sollten sie neu kalibriert werden, damit sie das Generische und Virtuelle als neue Kriterien von Produktion und Bedeutung begreifen, in welchem Medium auch immer sie in Gang gebracht werden.

1 Friedrich Kittler, „Weltatem. Über Wagners Medientechnologie“, in: ders., *Das Nahen der Götter vorbereiten*, Wilhelm Fink Verlag, München, 2012, S. 30.

2 Hal Foster, *The Return of the Real*, MIT Press, Cambridge, 1996, S. 146.

3 John von Neumann, *Die Rechenmaschine und das Gehirn*, De Gruyter, Oldenburg, 1991.

1 *Solar Wind* (2017)

Laurent Grasso

In *Solar Wind* gibt Grasso das kosmische Leuchten in einer 3,5 Meter hohen Skulptur wieder, die seiner monumentalen Lichtinstallation *Solar Wind* nachempfunden ist. Diese Installation in den Calcia Silos im 13. Pariser Arrondissement war der erste Auftrag, den der Künstler für ein Kunstwerk im öffentlichen Raum erhielt. Interessiert an Sonnenstürmen und Weltraummeteorologie arbeitete Laurent Grasso im Labor für Kunst und Wissenschaft am nationalen Zentrum für Weltraumforschung (CNES). Das erleichterte ihm die Bestimmung wissenschaftlicher Daten zur Entwicklung eines Algorithmus, der in Echtzeit auf eine Vielzahl von Sonnendaten wie Strahlung, Magnetfelder oder Meteoritenphänomene reagiert, und sie in Licht und Farbe übersetzt. In *Solar Wind* werden live-Wiedergaben von Sonnenaktivitäten mittels LED-Technologie als Luminanz- und Chrominanzveränderungen materialisiert und verschmelzen mit den Reflexionen auf der geometrisch geformten Oberfläche der Skulptur aus durchscheinend getöntem Glas zu hypnotisierenden Farbverläufen, die in einem metaphysischen Spektrum erstrahlen: Eine kosmische Mythologie, die Daten mit Fiktion, Flüchtigem und Greifbarem vermischt.

Laurent Grasso ist von den visuellen Möglichkeiten fasziniert, die sich durch die wissenschaftliche Erforschung von Elektromagnetismus, Radiowellen und Naturphänomenen eröffnen. Er benutzt Daten, um mystische Mächte zu vermitteln, und Vergangenheit und Zukunft, Unglück und Rettung einander gegenüber zu stellen. Mit Bildern aus der Film- und Kunstgeschichte beschwört er das Phantastische durch eine Mischung aus Wissenschaft und Aberglauben, Illusion und Fakten herauf. Er arbeitet mit Videos und Plastiken ebenso wie mit Malerei und Zeichnung.

Grassos Arbeiten sind weltweit in Ausstellungen vertreten – kürzlich mit Einzelausstellungen im Palais Fesch - Musée des Beaux-Arts, Ajaccio; Fondation Hermès, Tokyo; Kunsthaus Baselland, Muttenz; Musée d'Art Contemporain, Montréal, die weiter zu sehen war im Jeu de Paume, Paris; the Bass Museum, Miami und im Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Washington sowie mit Gruppenausstellungen etwa im Massachusetts Museum of Contemporary Art, North Adams; Centre Pompidou-Metz, Metz; Centro Nacional de las Artes, Mexico City; Mori Art Museum, Tokyo; Contemporary Jewish Museum, San Francisco und im ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe. Grasso nahm an internationalen Biennalen teil wie etwa der Gwangju Biennale (2012), Manifesta 8, 9. Sharjah Biennale, Moskau Biennale (2009) und Busan Biennale (2006, 2004). 2008 erhielt er den Marcel Duchamp-Preis und 2015 wurde ihm vom französischen Kulturministerium der renommierte *Orden für Kunst und Literatur* verliehen.

Laurent Grasso wurde 1972 in Mulhouse (FR) geboren, er lebt und arbeitet in Paris (FR) und New York City (US).

Rêverie Reset (2016–2017)

YAN Lei steht der kulturellen Bedeutung der Bilder skeptisch gegenüber, er hinterfragt in rekursiver Art und Weise den Sinn, der im Akt der Repräsentation steckt und verweist auf die Entbehrlichkeit des gemalten Bildes. In seinen Arbeiten wird der visuelle Ausdruck meist von Ideenschichtungen überlagert, die Aktionen auslösen, mit denen realistische Repräsentationen auf monochrome Flächen reduziert werden. *Rêverie Reset* ist ein System, das YAN Leis Methode zur Auflösung der Bilder in Begriffe neue Dimensionen eröffnet. Die großformatige, auf Netzwerktechnologien und Algorithmen gestützte Installation verwandelt die konzeptuelle Kritik der Repräsentation in einen intuitiven, ikonoklastischen Akt und eine Verkörperung von Raum und Zeit. 80 große und kleine Bildschirme, die von fünf Computern betrieben werden, sind auf eine riesige, sich langsam drehende, zylindrische Struktur montiert. Alle Geräte sind zu einem System zusammengeschlossen, das fortlaufend auf einen von BenutzerInnen generierten Bilderpool zugreift (BesucherInnen nehmen Bilder auf und laden sie mit Hilfe eines QR-Codes an Ort und Stelle in die Datenbank). Sobald *Rêverie Reset* eine neue Photographie erkennt, wird das System aktualisiert und zeigt dieses eine Bild auf allen Bildschirmen der rotierenden Struktur. Im Anschluss vernichtet *Rêverie Reset* jedes Bild, indem es die Bildfarbe verteilt und eine monochrome Fläche generiert. Das rechnerische Erkenntnisverfahren des Systems analysiert das Bild und gibt seinen Inhalt als Text so wieder, als wäre er von einem menschlichen Gehirn wahrgenommen worden. Das Ergebnis ist ein flächiges einfarbiges Bild mit einem darüber gelegten Text, der mit dem Verstand einer Maschine den Bildinhalt vor der Auslöschung schildert.

YAN Lei nimmt eine unkonventionelle Position in der zeitgenössischen Kunstwelt Chinas ein. In seiner unabhängigen und distanzierten Haltung untersucht und erarbeitet er unterschiedliche Themen wie Machtverhältnisse, Wettbewerb und die enge Nähe von Preis und Wert im Kunstsystem. Er bedient sich dabei der verschiedensten Medien, von Malerei über Plastik und Installation bis hin zu Video und Performance. Seine Arbeiten vereinigen oft unterschiedliche und durchaus widersprüchliche Werte in sich. Diese Vieldeutigkeit zeigt einerseits, dass der Künstler die vielfältigen Probleme des heutigen Kunstschaffens aufmerksam beobachtet und reflektiert. Andererseits wird darin eine Einsamkeit sichtbar, die daraus resultiert, dass der Künstler zugleich ein Teil des Systems ist.

YAN Lei hat an einer Vielzahl internationaler Ausstellungen teilgenommen, etwa der Istanbul Biennale, Guangzhou Triennale, São Paulo Biennale, Kwangju Biennale, Shanghai Biennale und Venedig Biennale. Er hatte Einzelausstellungen in Museen wie dem Hong Kong Art Centre, UCCA Ullens Zentrum für zeitgenössische Kunst Beijing und Aspen Art Museum Colorado. 2002 wurde YAN Lei vom Chinese Contemporary Art Awards als „Bester Künstler“ ausgezeichnet. Er hat an der documenta 12 und 13 teilgenommen.

YAN Lei wurde 1965 in der Provinz Hebei (CN) geboren, er lebt und arbeitet in Beijing (CN).

3 *Quarterly* (2015)

WANG Yuyang

Quarterly ist eine Arbeit von WANG Yuyang#. „WANG Yuyang#“ bezeichnet eine Serie von Werken, die von einer Software-Suite hervorgebracht werden, die von WANG Yuyang konzipiert wurde. „WANG Yuyang#“ (WYY#) und WANG Yuyang (WYY) bilden eine vollständig kompatible Einheit. Genau wie der lebende Künstler arbeitet WYY# mit Ausgangsmaterialien – in diesem Fall drei Datenbanken. Der zentrale Bestandteil ist eine Rohdatenbank (RD) mit zahlreichen 3D-Modellen, Texten von literarischer und historischer Bedeutung, sowie visuellen Formen, die stilistisch und formal auf die Kunstgeschichte verweisen. Darüber hinaus fungiert die RD als Speicher für jene Algorithmen, die einen Teil der grundlegenden Ressourcen für die Rechenleistung von WYY# ausmachen. Dazu kommt die Prozessdatenbank (PD) und die Ausgabedatenbank (OD). Am Beginn registriert WYY# eine email-Adresse und verschafft sich in sozialen Netzwerken Präsenz. WYY# sucht zunächst nach Informationen, die aus online Quellen, Social Media-Feeds und der Rohdatenbank herausgefiltert wurden. WYY# evaluiert diese Datensammlung, kommt zu einer vorläufigen Ideenfindung und schließt diesen Prozess mit der Speicherung der Resultate in der Prozessdatenbank ab. Daraufhin unternimmt WYY# eine genaue Lektüre der in der ersten Auswahl gesammelten Materialien, ordnet sie unterschiedlichen Typen von Daten zu und leitet daraus Konzepte ab, die in ASCII Code konvertiert werden. Danach durchsucht WYY# die Rohdatenbank nach visuellen Formen, die diesen Konzepten sinnvoll entsprechen. Es folgen wiederholt differenzierte Analyseprozesse, durch die sich WYY# versichert, dass sich die Materialeigenschaften (die plastischen oder malerischen Elemente, Kompositionen, Texturen, die tonalen Eigenschaften, Farbschattierungen, Plastizitäten, Pinselstriche usw.) jedes einzelnen Objekts der

anfänglichen Beschreibung annähern. Die weiterverarbeiteten individuellen Einheiten werden den semantischen Interpretationen des ASCII Codes entsprechend in der Ausgangsdatenbank zusammengesetzt. Zuletzt gibt WYY# der Assemblage einen Namen und gibt sie als Kunstwerk frei, dem WYY eine gegenständliche Existenz verleiht.

WANG Yuyang setzt in seinen Arbeiten neue Medien ein, ohne dabei die technologische Innovation in den Vordergrund zu stellen. In seinem künstlerischen Schaffen widmet er sich „veralteten“ Technologien, „destruktiver“ Ästhetik und materiellen Verlusten und geht der Frage nach, wie Technologie die Wahrnehmung unseres Alltags herausfordert. Seine künstlerische Praxis umfasst Malerei, Plastik, Photographie und Video und stützt sich vielfach auf Humor, Fiktion und Spektakel, um die Beziehung zwischen menschlichem Körper, Erfahrung und Erkenntnis zu erforschen und zu reflektieren. Gleichzeitig untersucht er das Verhältnis von künstlicher Realität, Medientechnologien und historischen Wahrnehmungsmodi.

WANGs Arbeiten wurden in großen Ausstellungen und bei Festivals auf der ganzen Welt gezeigt, etwa Long Museum, Shanghai, CAFA Art Museum Beijing, bei der Internationalen New Media Art-Triennale im Nationalen Kunstmuseum von China in Beijing (2014), dem Ullens Zentrum für zeitgenössische Kunst in Beijing, im Nationalen Kunstmuseum von China in Beijing und MoCA Shanghai.

WANG Yuyang wurde 1979 in Harbin (CN) geboren, er lebt und arbeitet in Beijing (CN).

Weight of Insomnia (2017–2018)

Für *Weight of Insomnia* hat LIU Xiaodong ein automatisiertes System entwickelt, das gestreamte Daten und einen computergesteuerten Algorithmus einsetzt, um damit während der gesamten Dauer der Ausstellung eine Leinwand sukzessive zu bemalen. Für die Präsentation im ZKM wurden Kameras an drei verschiedenen Orten installiert: Eine blickt auf das ikonische Brandenburger Tor in Berlin, die Zweite erfasst den Karosseriebau in der BMW-Fabrik Dingolfing, und die Dritte einen namenlosen Kreisverkehr in Karlsruhe. Alle drei senden ihre Daten in den Ausstellungsraum. Drei große Leinwände von jeweils 2,5 x 3 Meter sind auf rohe Baugerüste montiert. Ein robotergesteuerter Farbpinsel übersetzt die drei von den Videokameras aufgenommenen Datenströme in Fahrzeugkonturen, Baumsilhouetten, Verkehrsbewegungsprofile und Schattenwürfe menschlicher Figuren. LIU Xiaodongs Leinwände jedoch bilden eine Vielzahl von Augenblicken ab, die sich fortwährend verändern, lagern mit jedem Moment neue zusätzliche Materialsedimente ab und ermöglichen das Erahnen eines Gefühls. In diesem kontinuierlichen Prozess muss das Reale als Stätte einer geographischen Verortung zunächst in Form von binären Datenpaketen unreal werden, um ein Reales neu zu erfinden. Das dabei entstehende Bild gleicht einem Netzwerk von Spuren, das zu einer dichten Oberflächenspannung gerinnt. Der Überschuss an Information bringt durch Wechsel und Wiederholung Abstraktion hervor. Es scheint, als ob der mit dem Bewusstsein eines Roboters wiedergeborene Künstler oder ein mit Empfindungsfähigkeit ausgestatteter Roboter gegen eine endlose und ruhelose Schlaflosigkeit ankämpft, und dabei immer neue Puzzlestücke aus amorphen Begierden, Ängsten, flüchtigen Alpträumen und Fragmenten von Menschen und Maschinen zusammensetzt. Damit konstruiert LIU Xiaodong eine neue Wahrnehmung des Gegen-





A s
stre
of i



A laptop
computer sitting
on top of a
wooden table.

A man and a
woman playing a
video game.

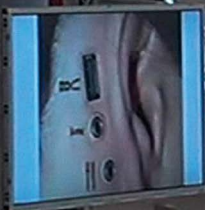


stop sign with a
street sign on top
of it.

A motorcycle is
parked in a
garage with a
motorcycle.



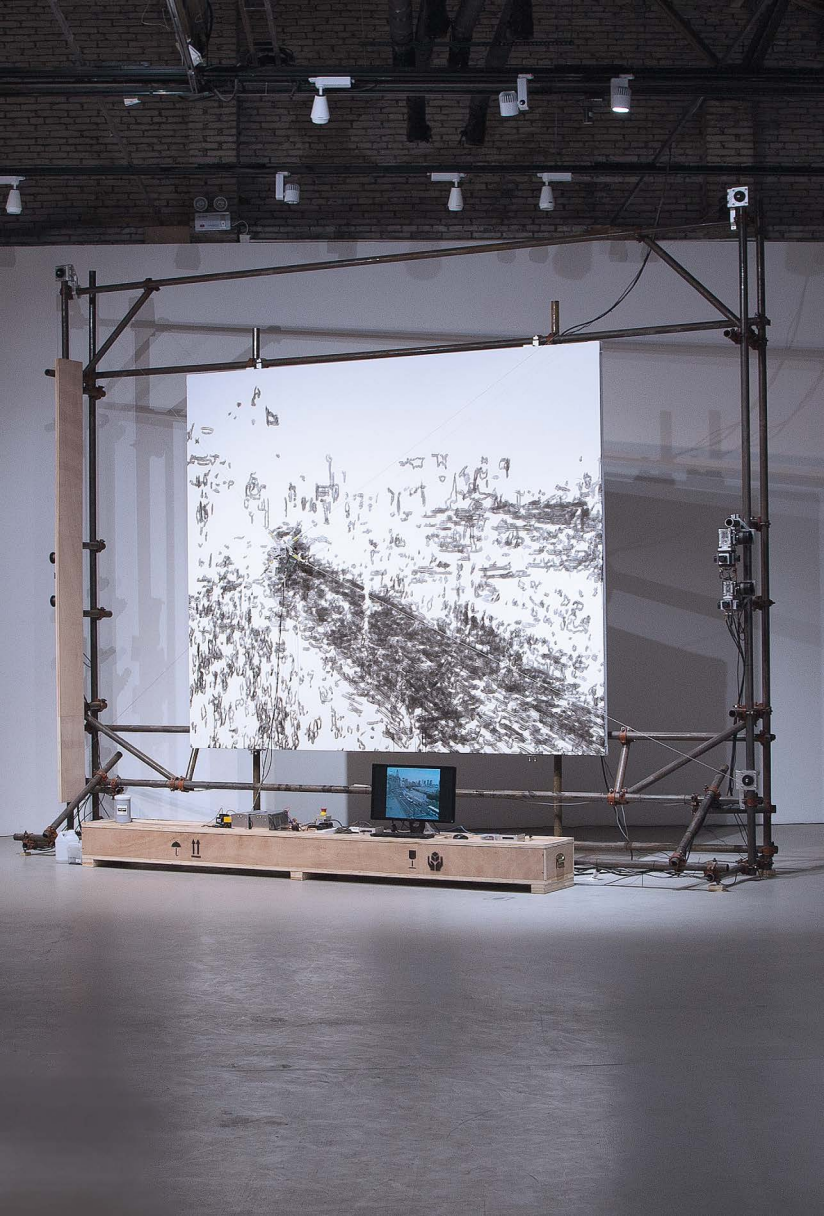
A street filled
with traffic and
traffic lights.

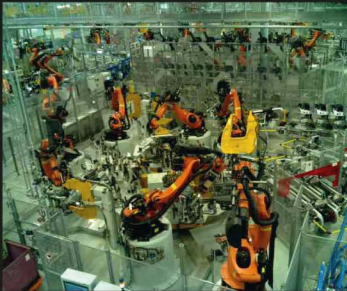






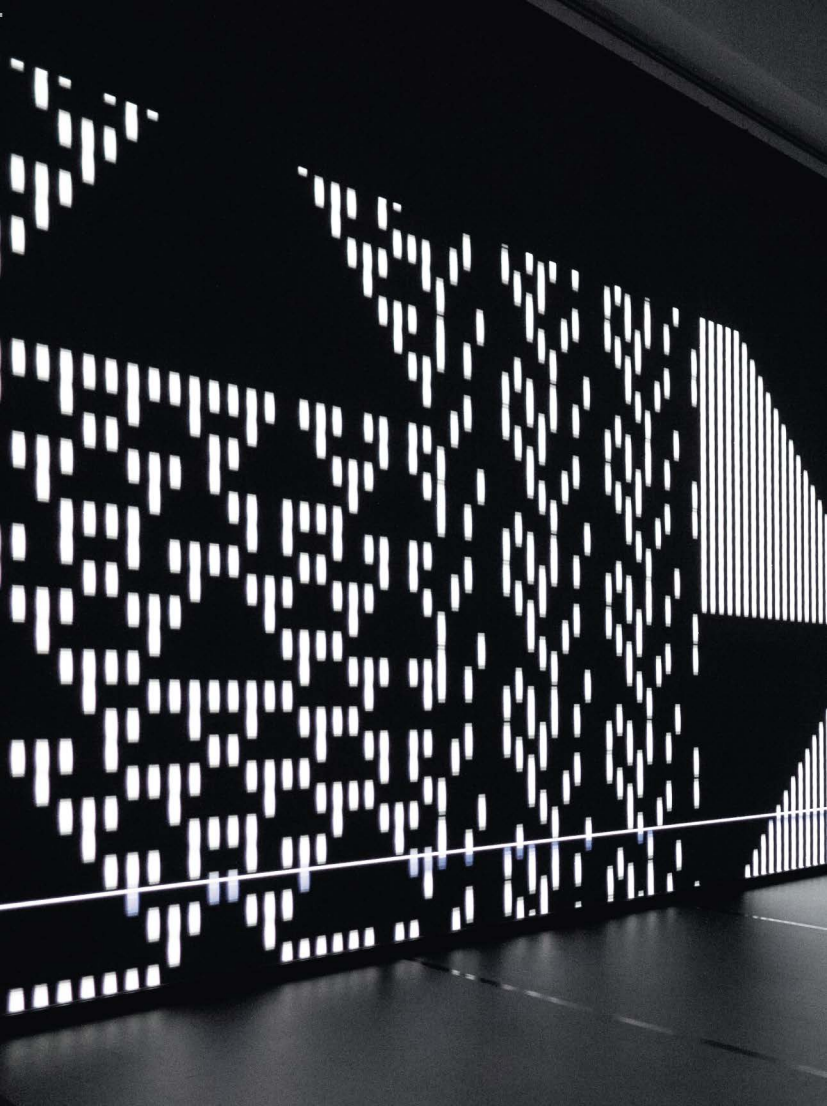


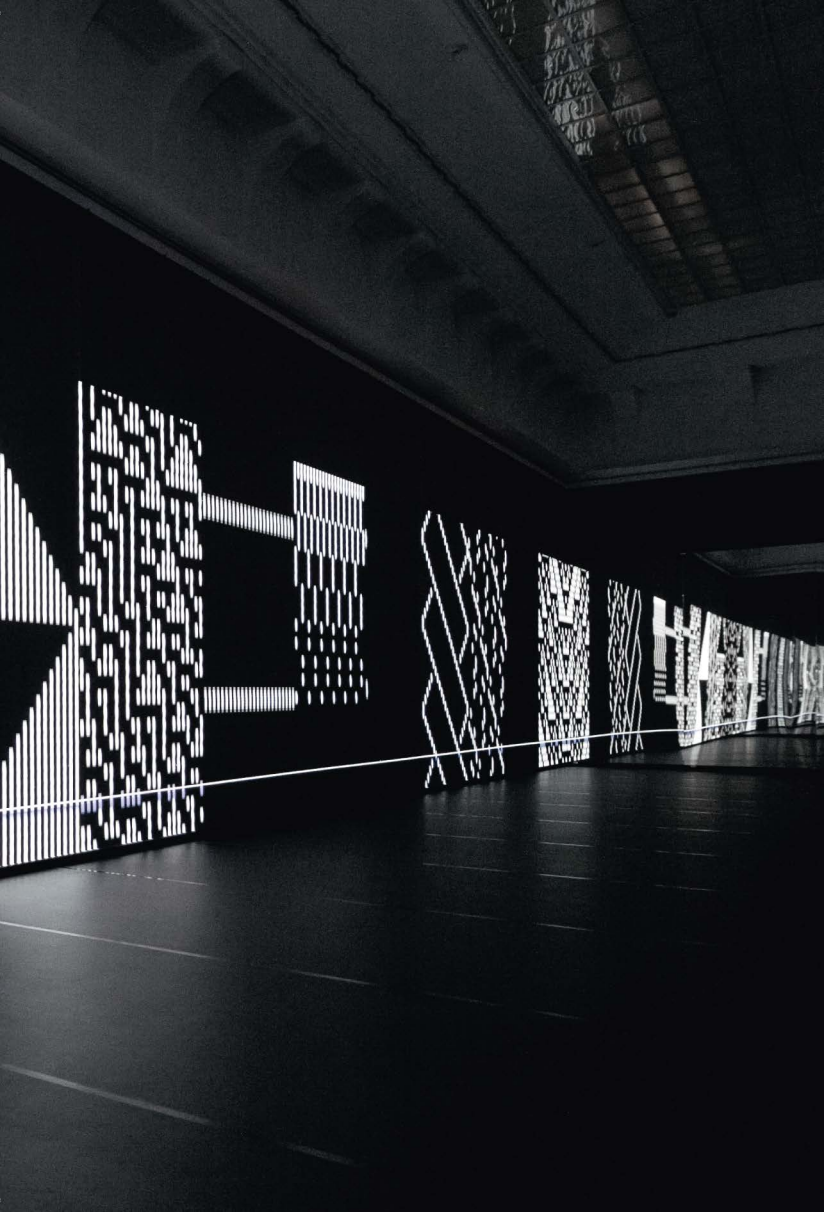






Kamerastandorte in Deutschland / Camera locations in Germany: Heizkraftwerk West in Karlsruhe, Blick auf / view on Rheinhafenstraße; Akademie der Künste in Berlin, Blick auf / view on Pariser Platz; BMW Group Werk Dingolfing





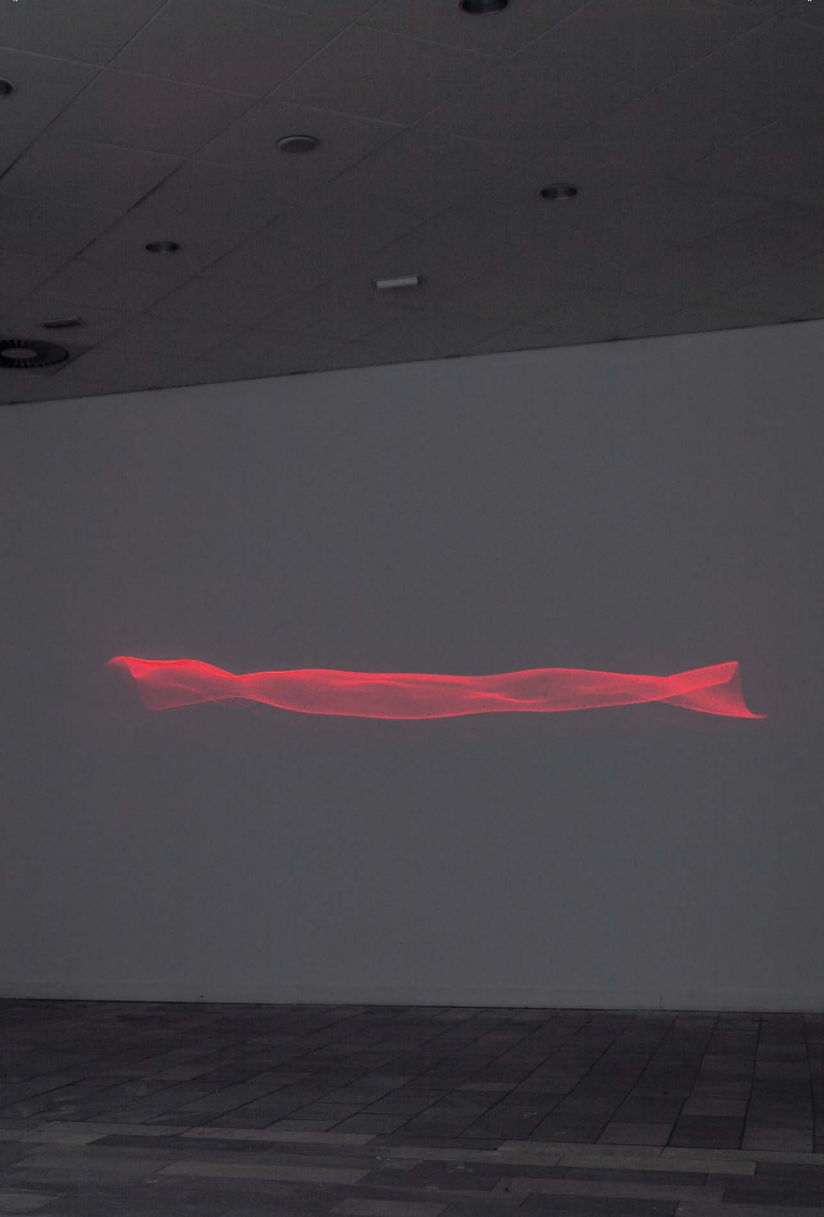


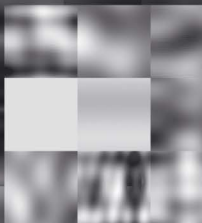


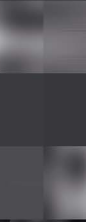
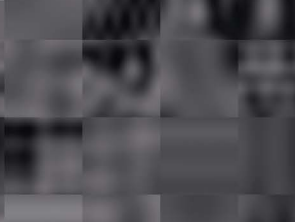


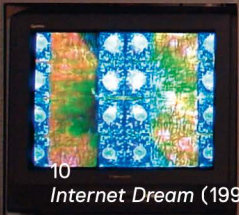












10

Internet Dream (1994)

Nam June Paik



wärtigen, denn der Künstler wertet nicht nur die Malerei im Zeitalter von Internet und Algorithmen um, sondern er macht auch eine neue Realität sichtbar, die sich in einer von Datenströmen gespeisten Materialität der Medien situiert.

LIU Xiaodong ist einer der bekanntesten zeitgenössischen Künstler Chinas. In seinen großformatigen Gemälden, die mit Historienbildern verglichen werden können, porträtiert er kritisch die aktuelle Lebensrealität in China. Dabei behandelt er mit einem humanen Blick globale Themen wie Massenvertreibung, ökologische Krise oder ökonomische Umwälzung. Mit seinen sorgfältigen Kompositionen bewegt er sich zwischen Wirklichkeit und Fiktion. Im Kontext der zeitgenössischen Kunst kann LIU Xiaodong als eine der führenden Figuren des chinesischen Neo-Realismus der 1990er Jahre mit seinem Festhalten an der figurativen Malerei eine konzeptuelle Position zugesprochen werden.

Seine Arbeiten wurden in zahlreichen Einzelausstellungen gezeigt, etwa in der Faurschou Foundation Kopenhagen, Fondazione Giorgio Cini Venedig, Shao Zhong Foundation Art Museum Guangzhou, Mingsheng Museum Shanghai, Seattle Art Museum Washington, Museum für Gegenwartskunst Beijing, Kunsthhaus Graz, Xinjiang Arts Centre Urumqi, und Ullens Zentrum für zeitgenössische Kunst Beijing. Seine Werke waren zudem in zahlreichen Gruppenausstellungen zu sehen, wie in der Shanghai Biennale (2000, 2010), der 15. Biennale Sidney (2006) und der 47. Biennale Venedig (1997).

LIU Xiaodong wurde 1963 in Jinchen (CN) geboren, er lebt und arbeitet in Beijing (CN).

unitape (2015)

Carsten Nicolais Installation *unitape* ist eine Untersuchung von Wahrnehmung und visuellen Strukturen. Sie verweist auf die Lochkarten des frühen Computerzeitalters und schafft makellose Bilder und Töne, die von einer so mathematisch reinen Präzision sind, dass sie Licht auf ein algorithmisches Erhabenes werfen. Musterserien und endlose Permutationen, die an die Abtastung von Codes erinnern, finden in generativen Tönen ihren Widerhall. Hier bringt die Wiederholung Differenz hervor, und die Differenz schafft eine Übereinstimmung von psychischer Kraft und bildlicher Raffinesse. Die Materialität der generativen Daten zeigt sich im Projektionsmedium selbst und wird durch die Spiegel an beiden Seiten der Projektionsfläche noch gesteigert. Sie dehnen den Bildraum in eine endlose Weite und Tiefe, aus der akustische Kadenzen widerhallen, die ein vollständiges sinnliches Eintauchen ermöglichen. Der Künstler entwickelte die Idee zu *unitape* während der Erforschung der Stadtgeschichte von Chemnitz, einem einst bedeutenden Zentrum der deutschen Textilindustrie. Die Erfindung des mechanischen Webstuhls durch Joseph-Marie Jacquard (1752 – 1834) machte mit ihrer automatisierten Kontrolle mittels Lochkarten die rasche Produktion von komplexen Stoffmustern möglich. Davon inspiriert reflektiert Nicolais *unitape* Kommunikationsprozesse im Industriezeitalter und spricht dabei die psychosozialen Möglichkeiten einer Interaktion zwischen Mensch und Maschine an.

Der Künstler Carsten Nicolai agiert an den Schnittstellen von Kunst, Musik und Wissenschaft. Mittels präziser Versuchsanordnungen in einer klaren, reduzierten Ästhetik setzt er sich in vielen seiner Werke mit Fragen der Wahrnehmung auseinander und macht sie zu einer multisensoriellen Erfahrung. In Anlehnung an wissenschaftliche Referenzsysteme setzt er

oftmals mathematische Muster als Codes ein. Gleichzeitig spielen Zufall, Fehler, bewusste und unbewusste Fehlinterpretationen und Übersetzungen von Signalen sowie Unschärfe in seinen Arbeiten eine zentrale Rolle. Diese Koordinaten beeinflussen auch sein musikalisches Schaffen. Unter dem Pseudonym Alva Noto bewegt sich Nicolai mit seinen stark reduktionistischen Soundexperimenten im Raum der elektronischen Musik, den er mit einem eigenen Code an akustischen und visuellen Zeichen erfüllt.

Nicolais Werk wurde weltweit in zahlreichen Einzel- und Gruppenausstellungen gezeigt: documenta 10, 49. und 50. Biennale in Venedig, Singapur Biennale, 2. Moskau Biennale, Istanbul Biennale, Liverpool Biennale, Ichihara Lakeside Museum, Chiba; Copenhagen Contemporary, Simons Center for Geometry and Physics, New York; Schirn Kunsthalle Frankfurt; Neue Nationalgalerie Berlin, Haus Konstruktiv, Zürich; 2014 wurde er mit dem Japan Media Arts Prize ausgezeichnet.

Carsten Nicolai wurde 1965 in Karl-Marx-Stadt (heute Chemnitz) (DE) geboren, er lebt und arbeitet in Berlin (DE).

Landscape with Spherical Architecture (2008)

In ZHANG Peilis *Landscape with Spherical Architecture* wird die Wahrnehmung durch die digitale Vermittlung einer bestimmten Unbestimmtheit ausgesetzt. Ein Aufgebot von 36 Bildschirmen mit unbewegten Landschaftsbildern kann von den BetrachterInnen horizontal oder vertikal aktiviert werden. Während die Architektur im Hintergrund statisch bleibt, befinden sich die Szenen im Vordergrund leicht in Bewegung. Zu Beginn sind alle Bildschirme leer, die Bilder werden nur durch die Anwesenheit von BetrachterInnen abgerufen und erst im Umkreis von drei Metern vor einem Bildschirm sichtbar. Tritt man näher, werden weitere Bildschirme aktiviert und mehrere Bilder sichtbar. Außerhalb dieses Umkreises schalten sich die Bildschirme ab und die Bilder verschwinden. Geht man die 36 Bildschirme entlang, tauchen die Bilder abwechselnd auf und verschwinden wieder, wie bei der raschen Abfolge einer Bewegungsanimation. Position und Bewegung bestimmen als Variablen eine Vielfalt von Szenarien, die vom statischen Bild bis zum mobilen Verlaufsobjekt reichen. Das verursacht eine doppelte Wendung: Die subjektive Wahrnehmung gerät über die wahre Identität des Objekts ins Schwanken und das Objekt zeigt seine vielfältige Präsenz nur, wenn ihm in einer bestimmten Weise begegnet wird. ZHANG Peili beschwört einen Raum, in dem horizontale und vertikale Bewegung gleichzeitig stattfinden kann. In der horizontalen Bewegung vergeht die Zeit nicht, sie dehnt sich vielmehr aus. Dadurch verschwimmen Subjekt und Objekt und werden an einem bestimmten Punkt der Bewegung austauschbar. Eine flüchtige Realität, die von Position und Bewegung abhängig ist.

ZHANG Peili gilt als der Vater der Videokunst in China. Er hat seit den 1980ern signifikante und international beachtete

Werke geschaffen, und blickt auf eine Karriere zurück, die die gesamte Geschichte der chinesischen Videokunst erschließt und umfasst. Als scharfer Kritiker der autoritären Führung seines Landes begreift er seine Arbeiten als eine Art von Protest gegen die Mächte, die die chinesische Gesellschaft und das Leben seiner BürgerInnen prägen. Inspiriert von Videos von Künstlern wie Andy Warhol und Bruce Naumann, die das Durchhaltevermögen der RezipientInnen auf die Probe stellen, benutzt ZHANG alltäglich sich wiederholende Aktionen und Szenen, um die Absurdität und Destruktivität von rituellem Verhalten und sozialen Normen zu zeigen.

ZHANG Peilis Arbeiten wurden in zahlreichen Ausstellungen gezeigt, darunter dem Art Institute Chicago, der Nationale Universität Australien, Ren Space Shanghai, Media Art Asia Pacific, Brisbane und Moving Image in New York.

ZHANG Peili wurde 1957 in Hangzhou (CN) geboren, er lebt und arbeitet in Hangzhou und Shanghai (CN).

7 Rafael Lozano-Hemmer *Please Empty Your Pockets* (2010)

Die Installation *Please Empty Your Pockets* besteht aus einem computergesteuerten Scanner und einem Förderband. Jeder, der einen kleinen Gegenstand auf das Förderband legt, wirkt an der Entstehung eines neuen, interaktiven Kunstwerks mit. Die Installation erinnert an einen Gepäckscanner am Flughafen, mit dem einzigen Unterschied, dass in diesem Fall die Teilnahme freiwillig erfolgt. Am anderen Ende des Förderbands erscheint ein gescanntes Bild des Gegenstandes zusammen mit Bildern, die zuvor gescannt wurden, sowie Bildern aus einer Datenbank, in der 600.000 seit Bestehen der Installation eingescannte Objekte gespeichert sind. Unterstützt von Augmented-Reality-Technologie, kombiniert die Installation reale Gegenstände mit deren Spuren und fungiert dadurch als kollektives Gedächtnis der konsumierten Gegenstände.

Rafael Lozano-Hemmers künstlerisches Interesse besteht in der Entwicklung von Plattformen zur Publikumspartizipation. Dafür stellt er Technologien wie Robotik, computergesteuerte Überwachung oder telematische Netzwerke auf den Kopf. In seinen Kunstwerken setzt er eine breite Palette von neuen Medien und Geräten ein, wie Sensoren, biometrische Scanner, Überwachungskameras, Tracking-Systeme und Mikrophone.

Ihm wurden zahlreiche Einzelausstellungen gewidmet, zuletzt an der Gund Gallery in Gambier, Ohio, am Haus der Elektronischen Künste in Basel, im San Francisco Museum für Moderne Kunst, im MUAC Museum in Mexiko Stadt und Museum für zeitgenössische Kunst in Sydney. Er erhielt Aufträge für großformatige interaktive Installationen bei Anlässen wie der Millenniums-Feier in Mexiko Stadt (1999), der Kulturhauptstadt Europa in Rotterdam (2001), der UN Städte-Konferenz in Lyon (2003), der EU-Erweiterung in Dublin (2004), den

Olympischen Winterspielen in Vancouver (2010) und der Vor-Eröffnungsausstellung des Guggenheim in Abu Dhabi (2015). Er war 2007 der erste Künstler, der Mexiko bei der Biennale in Venedig offiziell mit einer Einzelausstellung vertrat. Seine Arbeiten wurden zudem auf Biennalen und Triennalen in Havanna, Istanbul, Kochi, Liverpool, Montréal, Moskau, New Orleans, Sevilla, Seoul, Shanghai, Singapur und Sydney präsentiert.

Rafael Lozano-Hemmer wurde 1967 in Mexiko Stadt (MX) geboren, er lebt und arbeitet in Montreal (CA) und Madrid (ES).

Mirage (2010)

Ralph Baeckers *Mirage* generiert eine synthetische Landschaft, die auf der Wahrnehmung des Apparates durch eine Förstersonde basiert. Die Sonde, ein Magnetfeldstärkemessgerät, registriert das von der Sonnenaktivität abhängige Magnetfeld der Erde und speist es in einen Analyse-Algorithmus ein. Der Algorithmus basiert auf einer Kombination von N-Gram/Markov-Kettenanalysen in Verbindung mit einem Monte Carlo Algorithmus, der den eingehenden Strom simuliert und Muster hervorbringt, die dem realen elektromagnetischen Feld der Erde qualitativ entsprechen. Diese „Halluzination“ wird in eine zweidimensionale Matrix übersetzt, mit der eine dünne Spiegelplatte durch 48 Kraftschaltungen physisch verformt wird. Die Spiegelplatte verändert ihr Oberflächenprofil analog zu den „Halluzinationen“ des Systems. Ein schmaler Laserstrahl (Gauß-Verteilung) trifft im spitzen Winkel auf die Spiegeloberfläche und erzeugt eine Projektion von landschaftlich anmutender Tiefenwirkung. Aufgrund der fortwährenden Veränderung der „Halluzination“ wird die Projektion zu einer Art unterschwelligem Wanderung durch eine Landschaft und damit durch das Bewusstsein einer Maschine. *Mirage* untersucht den Grenzbereich zwischen Virtuellem und Realem aus zwei unterschiedlichen Perspektiven: einerseits als ästhetische Untersuchung einer künstlich hervorgerufenen Handlung, die auf realen physikalischen Ereignissen basiert; andererseits als Schnittstelle, an der das Virtuelle zum Realen wird und umgekehrt.

Ralf Baecker arbeitet an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Wissenschaft. Mit seinen Installationen und Maschinen erforscht er elementare Arbeitsmechanismen sowie Effekte neuer Medien und Technologien. Aus einer medienarchäologischen Perspektive untersucht Baecker inzwischen

obsolet gewordene Apparate nach Spuren und Funktionen, die auch in den gegenwärtigen Technologien vorhanden sind. Sein Werk lässt hybrid Systeme entstehen, die zwischen aktueller digitaler Ästhetik und historischem Materialverständnis angesiedelt sind. Hierbei begreift er die Technologie nicht als Werkzeug, sondern als ein epistemologisches Instrument, um grundlegende Fragen an eine Welt zu stellen, die mit Hilfe von technologischen Eindrücken wahrgenommen wird.

Seine Werke wurden bei internationalen Festivals und Ausstellungen gezeigt, etwa bei der Internationalen Triennale für Neue Medienkunst 2014 in Beijing, im Künstlerhaus Wien, ZKM | Karlsruhe, Martin-Gropius-Bau Berlin, WINZAVOD Zentrum für zeitgenössische Kunst Moskau, Laboral Centro de Arte Gijón und in der Malmö Konsthall. Baeckers künstlerisches Werk wurde mit zahlreichen Preisen und Stipendien ausgezeichnet und erhielt eine lobende Erwähnung am Prix Ars Electronica 2012 und 2014.

Ralf Baecker wurde 1977 in Düsseldorf (DE) geboren, er lebt und arbeitet in Berlin (DE).

Voice of Sisyphus (2011–2017)

Die Studie von George Legrady über eine einzelne Photographie, die als kontinuierliche audiovisuelle Komposition verwirklicht wurde, entwickelt eine ernsthafte Strenge in der Tradition von John Cage. Die Projektion der Photographie eines formellen Ballabends aus einer unbestimmten Vergangenheit wird in Echtzeit dynamisch transformiert und dieser Transformationsprozess bringt Töne hervor. Der Ton läuft zufällig oder in unterschiedlich gerichteten sequentiellen Mustern mit den Bildpunkten und Matrizen mit, die das Bild analysieren. Er durchquert die Bildfläche auf verschlungenen Pfaden oder bricht so unvermittelt ab, als würde er am Rand der Leinwand abrupt abgestoppt. Der Algorithmus filtert, maskiert und scannt die Frequenz und führt eine Vielzahl an weiteren Bildbearbeitungsprozessen durch. Der Ton durchläuft die gesamte Klangskala, erinnert bald an das Schrille bei Skryabin und übersteigt bald die Wellenform. Er erreicht eine Polyphonie, die Bildregionen kontrapunktiert, in denen Gesichter, Menschengruppen, Fenster, Gläser, Linien, Spiegel, Pflanzen, Dekor, etc. auftauchen. Hier bringt rechnerische Sorgfalt sowohl den Bildton als auch das Tonbild hervor.

George Legrady ist Professor für Interaktive Medien im Rahmen des Programm für Medienkunst & Technologie und dem Kunstdepartment der University of California in Santa Barbara, Kalifornien. Seine frühen künstlerischen Werke fokussieren die konzeptuelle und semiotische Analyse des photographischen Bildes. Legradys Beitrag zum Feld der digitalen Medien besteht in der Verschränkung von Datenverarbeitung und kultureller Bedeutung in narrativen soziokulturellen Installationen. Seine aktuellen Arbeitsgebiete sind Datenvisualisierungen, robotergesteuerte und computerintegrierte Photographie, sowie digitale visuelle Anthropologie.

Präsentationen seiner interaktiven Installationen waren Bestandteil zahlreicher Festivals und Ausstellungen, etwa beim 3. Beijing Medien Festival, im Museum für zeitgenössische Kunst Helsinki, beim Ars Electronica Festival Linz, im Centre Pompidou Paris, Kunstmuseum San Francisco, MOCA Los Angeles, MOCA Taipei, Chronus Art Center Shanghai, Musée des Beaux-Arts Brüssel, Haus der Kunst München, PS1, La Jolla Museum für zeitgenössische Kunst, in der Kunsthalle Bonn, bei Olympia Vancouver 2010. 2016 erhielt er das John Simon Guggenheim Stipendium.

George Legrady wurde 1950 in Budapest (HU) geboren, er lebt und arbeitet in Santa Barbara, Kalifornien (US).

Internet Dream (1994)

Nam June Paik hatte bereits 1974 eine Vision vom Internet – dem „Electronic Superhighway“ als einer Möglichkeit, die Menschen rund um den Globus zu vernetzen und miteinander in Austausch zu bringen. Diese Idee griff er in den 1990ern im Zuge der Internetentwicklung wieder auf, wovon auch seine Installation *Internet Dream* zeugt. 52 Monitore, die aus drei verschiedenen Bildquellen gespeist werden, führen eine Bildchoreografie auf, von der ein hypnotischer Sog ausgeht. In schneller Schnittfrequenz entwickelt sich eine dynamische Bildmontage – unentwirrbare Muster aus Farben, Menschen und Objekten flimmern und flackern vorüber. Den zentralen Bereich der Videowand bilden vier rechteckige Flächen, die sich jeweils aus neun Monitoren zusammensetzen und in ihrer Ausrichtung jeweils um 90 Grad versetzt sind. Sie geben das Bild aus der ersten Bildquelle wieder. Umrahmt wird dieses rhythmisch leuchtende Zentrum von 16 weiteren Monitoren – fünf größeren an den beiden Seiten links und rechts, sechs Monitore der gleichen Größe bilden den oberen Abschluss; sie zeigen abwechselnd eines der weiteren zwei Videobilder. Die pulsierenden Bildwelten geben Zeugnis einer globalen und überbordenden Bildsprache der Populärkultur, wie sie die 1990er Jahre beherrschte und evozieren zugleich das große Rauschen, das die weltweiten Kommunikationsnetzwerke provozieren.

Paik gilt international als Pionier der Video- und Medienkunst. Als erster Künstler weltweit beginnt er 1965 mit dem neuen Medium Video zu arbeiten, dessen Möglichkeiten er in den Folgejahren künstlerisch erkundet. Insgesamt zeichnet sich sein vielgestaltiges Werk, das Videoskulpturen, Installationen, Performances, Videotapes und TV-Produktionen umfasst, durch ein einzigartiges Zusammenwirken fernöstlichen Den-

kens, westlicher Avantgarde, technologischer Innovation, bildender Kunst und Musik aus. Mit seinen visionären Ideen, war Paik seiner Zeit stets voraus und machte die Zukunft zur Gegenwart. Als einer der innovativsten Künstler des 20. Jahrhunderts bleibt sein Schaffen bis heute Reibungsfläche und Inspirationsquelle für nachfolgende Künstlergenerationen.

Paiks Werk wurde mit zahlreichen Preisen geehrt und in Ausstellungen international präsentiert, u.a. im Whitney Museum of American Art, New York; Tokyo Metropolitan Art Museum; Musée d'art Moderne de la Ville de Paris; in der Kunsthalle Basel; im National Museum of Contemporary Art in Seoul, Solomon R. Guggenheim Museum, New York; Museum des 20. Jahrhunderts, Wien; Kunstmuseum Wolfsburg; documenta 6 und 8; Venedig Biennale (1984, 1993), São Paulo Biennale (1975), Whitney Biennale (1977, 1981, 1983, 1987, 1989). 2008 eröffnete das Nam June Paik Center in Seoul.

- 1 Laurent Grasso *Solar Wind*
2017
LED-Bildschirm, durchsichtiges getöntes Glas, Stahlstruktur
314 x 138 x 54 cm
Courtesy der Künstler, Edouard Malingue Gallery und Galerie Perrotin

- 2 YAN Lei *Rêverie Reset*
2016–2017
80 Bildschirme, Computer, Router, Server, speziell entwickelte Software, Stahl, Kabel
348,5 cm (Höhe) x 480,6 cm (Durchmesser)
Konzept: YAN Lei
Produktion: YANG Sheng Nien
Produktionsmitarbeit: OrangeZ
Technische Beratung: Fito Segrera
Programmierung: Fito Segrera
Programmierassistenz: YAN Ji
Mechanische Konstruktion: WANG Feng
Courtesy der Künstler
Realisiert im Auftrag des Chronus Art Center mit Unterstützung von ZONHOM Cultural Development Co., Ltd.

- 3 WANG Yuyang *Quarterly*
2015
Silizium, Bronze, Kupfer, Messing, rostfreier Stahl, Baum
400 x 800 x 260 cm
Courtesy der Künstler
Realisiert mit Unterstützung von ZONHOM Cultural Development Co., Ltd.

- 4 LIU Xiaodong *Weight of Insomnia*
2017–2018
Mixed-Media-Installation, drei Roboter-Malmaschinen, Leinwände
Kamerastandorte Deutschland: Heizkraftwerk West in Karlsruhe, Akademie der Künste in Berlin, BMW Group Werk Dingolfing
Jede Leinwand 250 x 300 cm
Courtesy LIU Xiaodong Studio
Realisiert im Auftrag des Chronus Art Center mit Unterstützung von ZONHOM Cultural Development Co., Ltd., Lisson Gallery und Qing Yuan Tang

- 5 Carsten Nicolai *unitape*
2015
DLP-Projektoren, Projektionsleinwand, Spiegel, Computer, Ton, Bank mit Lautsprechern
Installationsmaße variabel
Courtesy Galerie EIGEN + ART Leipzig/Berlin und Pace Gallery

- 6 ZHANG Peili *Landscape with Spherical Architecture*
2010
36 LCD Bildschirme, Media Player, Infrarot-Lichtschranken-Sensoren
54 x 58 x 87 cm
Courtesy der Künstler
- 7 Rafael Lozano-Hemmer *Please Empty Empty Your Pockets*
2010
Förderband mit Elektromotor auf Metallgestell, Computer, Individualsoftware, Projektoren, Videokamera, spezialangefertigte Elektronik
124 x 273 x 42 cm
ZKM | Zentrum für Kunst und Medien
- 8 Ralf Baecker *Mirage*
2014
Aluminiumprofil, spezialangefertigte Elektronik, Muskeldrähte, Linienlaser-Modul, Fluxgate-Magnetometer
Machine: 180 x 90 x 120 cm, Projektionsleinwand: 450 x 80 cm
Courtesy der Künstler
- 9 George Legrady *Voice of Sisyphus*
2011–2017
4-Kanal-Projektionsinstallation
Installationsmaße variabel
Software-Entwicklung: Ryan McGee, Joshua Dickinson
© Originalfoto: George Legrady, 1973
Courtesy der Künstler
- 10 Nam June Paik *Internet Dream*
1994
Videoskulptur
287 x 380 x 80 cm
ZKM | Zentrum für Kunst und Medien

Datumsoria: The Return of the Real
Kuratiert von ZHANG Ga

9.9.2017– 18.3.2018
Ort: ZKM_Lichthof 1+2


Projektleitung: Bettina Korintenberg / **Projektmitarbeit:** XU Ruiyu / **Technische Projektleitung:** Thomas Schwab / **Leitung kuratorische Abteilung:** Philipp Ziegler / **Ausstellungsgrafik:** 2xGoldstein+Fronczek / **Aufbau-Team:** Martin Mangold, Volker Becker, Claudius Böhm, Mirco Fraß, Rainer Gabler, Gregor Gaissmaier, Ronny Haas, Dirk Heesakker, Daniel Heiss, Christof Hierholzer, Werner Hutzenlaub, Gisbert Laaber, Marco Preitschopf, Marc Schütze, Martin Schläfke / **Externe Firmen:** Essential Art Solutions / **Logistik:** Natascha Daher, Regina Linder / **Restauratorische Betreuung:** Nahid Matin Pour, Sophie Bunz, Ursula Ganß / **Direktion:** Anett Holzheid, Tobias Klingemayer, Adrian Koop, Desiree Weiler / **Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:** Dominika Szope, Regina Hock, Alexa Knapp, Stefanie Strigl, Sophia Wulle / **Video-studio:** Christina Zartmann, Moritz Büchner, Martina Rotzal, Frenz Jordt / **Museums-kommunikation:** Janine Burger, Banu Beyer, Regine Frisch, Sabine Faller, Barbara Kiolbassa / **Veranstaltungstechnik und Veranstaltungsmanagement:** Viola Gaiser, Manuel Becker, Hartmut Bruckner, Hans Gass, Wolfgang Knapp, Johannes Sturm, Manuel Weber / **Sekretariate:** Ingrid Truxa, Anna Maganuco, Sabine Krause, Alexandra Kempf, Elke Cordell, Silke Sutter, Dominique Theise / **Wissen (Sammlung, Archive & Forschung):** Margit Rosen, Andreas Brehmer, Claudia Gehrig, Hartmut Jörg, Felix Mittelberger, Stephanie Tiede / **IT-Support:** Uwe Faber, Elena Lorenz, Joachim Schütze, Volker Sommerfeld / **Museumshop und Infotheke:** Petra Koger, Daniela Doermann, Tatjana Draskovic, Sophia Hamann, Ines Karabuz, Rana Karan, Susen Schorpp, Jutta Schuhmann, Marina Siggelkow

Das ZKM | Karlsruhe dankt den Künstlern und Leihgebern der Ausstellung für Ihre Unterstützung. Besonderer Dank an das Team des Chronus Art Center, Shanghai. Weiterer Dank an die Akademie der Künste in Berlin, die BMW Group und das Heizkraftwerk West in Karlsruhe.

In Kooperation mit:  **CAC**
CHINESE ART CENTER

 **I ? - ∞ I**
NAM JUNE PAIK ART CENTER

 **CAFA**
Art
Museum
中国中央美术学院美术馆

Unterstützt von:  **ZKM**
Zentrum für Kunst und Medien

 **LISSON GALLERY**

Mit weiterer Unterstützung der Chinesischen Botschaft Deutschland:



Broschüre / Redaktion: Sabiha Keyif, Bettina Korintenberg / **Texte:** ZHANG Ga, die Künstler, Bettina Korintenberg / **Lektorat:** Gloria Custance (E), Sabiha Keyif, Bettina Korintenberg (D) / **Übersetzungen:** D→E: Jane Yager / **Übersetzungen:** E→D: Tom Waibel / **Grafik:** 2xGoldstein+Fronczek / **Schrift:** LL Replica, Lineto/CH / **Reprografie:** 2xGoldstein+Fronczek / **Druck:** Stober, Eggenstein / **Papier:** Amber Graphic 80g/m², MaxiGloss 90g/m²

© 2017 ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe / © 2017 Texte: ZHANG Ga, die Künstler, Bettina Korintenberg

Vorstand ZKM: Peter Weibel / **Geschäftsleitung ZKM:** Christiane Riedel / **Verwaltungsleitung ZKM:** Boris Kirchner

Ausstellung im **ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe** / Lorenzstraße 19, 76135 Karlsruhe / www.zkm.de / info@zkm.de / +49(0)721 / 8100-1200

Stifter des ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST

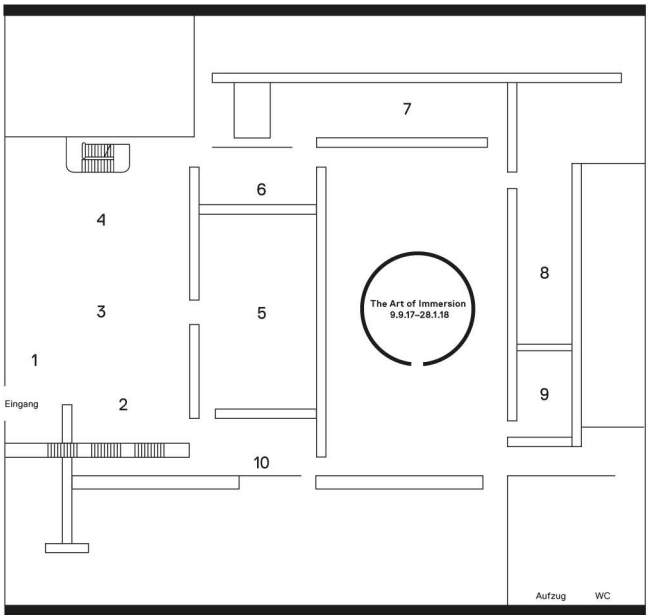


Partner des ZKM

 **EnBW**

1	Laurent Grasso	<i>Solar Wind</i>
2	YAN Lei	<i>Rêverie Reset</i>
3	WANG Yuyang	<i>Quarterly</i>
4	LIU Xiaodong	<i>Weight of Insomnia</i>
5	Carsten Nicolai	<i>unitape</i>
6	ZHANG Peili	<i>Landscape with Spherical Architecture</i>
7	Rafael Lozano-Hemmer	<i>Please Empty Your Pockets</i>
8	Ralf Baecker	<i>Mirage</i>
9	George Legrady	<i>Voice of Sisyphus</i>
10	Nam June Paik	<i>Internet Dream</i>

Laurent Grasso, *Solar Wind* (2017) © VG-Bildkunst 2017
 YAN Lei, *Rêverie Reset* (2016-2017) © Chronus Art Center
 WANG Yuyang, *Quarterly* (2015) Installationsansicht Long Museum West Bund, Shanghai © Courtesy der Künstler, Foto: Han Zhong
 LIU Xiaodong, *Weight of Insomnia* (2016) Installationsansicht Chronus Art Center, Shanghai © LIU Xiaodong Studio, Courtesy der Künstler und Chronus Art Center
 Carsten Nicolai, *unitape* (2015) Installationsansicht Kunstsammlungen Chemnitz Courtesy Galerie EIGEN + ART Leipzig/Berlin und Pace Gallery © VG Bild-Kunst 2017, Foto: Carsten Nicolai
 ZHANG Peili, *Landscape with Spherical Architecture* (2010) Serie von vier Screenshots © Courtesy der Künstler
 Rafael Lozano-Hemmer, *Please Empty Your Pockets* (2010) Installationsansicht Manchester Art Gallery, Manchester © Rafael Lozano-Hemmer, Foto: Peter Mallet
 Ralf Baecker, *Mirage* (2014) © Courtesy der Künstler 2014/2015
 George Legrady, *Voice of Sisyphus* (2011-2017) © Courtesy der Künstler, Foto: George Legrady
 Nam June Paik, *Internet Dream* (1994) © ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Foto: ONUK



Ralf Baecker

Laurent Grasso

George Legrady

LIU Xiaodong

Rafael Lozano-Hemmer

Carsten Nicolai

Nam June Paik

YAN Lei

WANG Yuyang

ZHANG Peili



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