



3. Juni 2017 – 7. Januar 2018

# Hybrid Layers



Die Ausstellung *Hybrid Layers* lenkt den Blick auf eine Generation von KünstlerInnen, die sich mit der wachsenden Präsenz der digitalen Sphäre und ihren Auswirkungen auf die Gesellschaft auseinandersetzen. Sie zeigt neue Perspektiven auf digitale Technologien, das Internet und die sozialen Netzwerke und untersucht sowohl die virtuellen als auch die physischen Erscheinungsformen einer künstlerischen Praxis, die grundlegend vom Digitalen beeinflusst ist.

Die Positionen, die in der Ausstellung präsentiert werden, beschäftigen sich mit aktuellen sozialen, technologischen und ästhetischen Debatten und reflektieren, wie umfassend das Digitale sämtliche Bereiche unseres Alltags, unserer Wahrnehmung und Wissensproduktion beeinflusst. Digitale, algorithmusgesteuerte Bildgebungs- und Kommunikationssysteme haben heute sämtliche Aspekte unserer Welt medial transformiert. Die aktuellen Forschungen im Bereich der künstlichen Intelligenz (KI) lassen bereits erahnen, welche fundamentalen Veränderungen der technologische Fortschritt auch in Zukunft für unser Leben mit sich bringen wird. Mit ihren Installationen, Videos, Performances und Skulpturen reagieren die KünstlerInnen der Ausstellung auf diese hybride Durchdringung des Realen mit dem Digitalen und hinterfragen, wie dieser Zustand unsere global vernetzte Welt beeinflusst.

*Hybrid Layers* erkundet somit die vielfältigen Aspekte dessen, was als *digital turn* bezeichnet werden kann, als „digitales Zeitalter“, das seit seinem Auftreten vor nicht einmal zwanzig Jahren, als erstmals die Menge der digital gespeicherten Information die der analogen übertraf, unser Denken, Handeln und Fühlen rasant verändert hat. Das Digitale ist in der Ausstellung der Schlüssel – das „Apriori“ – unterschiedlichster kultureller und konzeptueller Szenarien, die von den einzelnen Arbeiten aufgezeigt werden. Der freie Umgang mit dem Bildfundus des Internets, die Rekontextualisierung und -semantisierung der daraus gewonnenen Narrationsstränge in nichthierarchischen, häufig

subjektiv geprägten Ordnungszusammenhängen, lassen in der Ausstellung die Einbettung der künstlerischen Arbeitsweisen in digitale geprägte Denk- und Wahrnehmungsmuster erkennen. Während dabei der Fokus der Medienkunst lange Zeit auf der Überführung der analogen Welt in die Digitalität lag, setzen sich KünstlerInnen heute zunehmend damit auseinander, wie das Digitale durch die Verwendung synthetischer Materialien oder neuartiger Druckverfahren in die analoge Welt übertragen werden kann. Die verschiedenen Perspektiven, die von den 22 in der Ausstellung vertretenen KünstlerInnen und kollaborativen Projekten auf das Digitale eingenommen werden, sind daher geprägt von einem grundsätzlichen Interesse, die hybriden Schichten digitaler und physischer Realitäten in ihren facettenreichen Ausprägungen zugleich unvoreingenommen, erwartungsvoll und kritisch zu erkunden.

Bereits seit seiner Gründung beschäftigt sich das ZKM | Karlsruhe mit den aktuellen Entwicklungen in der Medienkunst und beschreibt in vielseitigen Ausstellungen den Einfluss aktueller Technologien auf den Menschen und die Produktion von Kunst. *Hybrid Layers* steht in der Tradition dieser Ausstellungen und weist zugleich voraus auf das großangelegte Ausstellungsprojekt *Open Codes. Leben in digitalen Welten*, mit dem sich das ZKM ab Herbst 2017 einmal mehr dem Thema der Digitalisierung und der Erfassung der Welt durch den digitalen Code widmet.

- 01 Sophia Al Maria
- 02 Auto Italia South East
- 03 Riccardo Benassi
- 04 Enrico Boccioletti
- 05 Blunt × Skensved
- 06 Aleksandra Domanović
- 07 Ed Fornieles
- 08 Glass Bead
- 09 Guan Xiao
- 10 Yngve Holen &  
Aedrhlsomrns Othryutupt Lauecehrofn
- 11 Rachel de Joode
- 12 Delia Jürgens
- 13 Daniel Keller
- 14 La Plage
- 15 Lawrence Lek
- 16 Metaphysics
- 17 Katja Novitskova
- 18 Yuri Pattison
- 19 Tabita Rezaire
- 20 Unknown Fields
- 21 Anne de Vries
- 22 Yu Honglei

# Sophia Al Maria

0  
1

Die Künstlerin, Autorin und Filmemacherin Sophia Al Maria hat ihre Arbeit in den vergangenen Jahren dem Konzept des „Gulf Futurism“ gewidmet. Dabei beschäftigen sie vor allem die Isolation des Individuums durch Technologie und den reaktionären Islam, die zersetzende Kraft von Konsumdenken und Industrie, das Auslöschung von Geschichte sowie der Zugriff auf eine Zukunft, für die niemand bereit ist.

In der 4-Kanal-Videoinstallation *Sisters* vereint sie ihre Arbeit *Little Sister* (2015) mit drei Selfie-Videos von Mädchen, die in ihren Zimmern tanzen – so installiert, dass deren Figuren sich beinahe bedrohlich über und um die Betrachter aufbauen. Die niedrige Auflösung und die verpixelte Qualität der Videos verweist auf deren Quellen: Sophia Al Maria durchstöbert Plattformen wie WhatsApp nach intimen Videos, die mit Handycameras aufgenommen wurden. In dem von ihr neu generierten Kontext, außerhalb des kleinen Handydisplays oder der Website, von der sie stammen, zeigen die Videos eine neue Generation von Frauen aus der arabischen Welt, so wie sie nur selten in westlichen Medien gezeigt werden, und behandeln gleichzeitig die unterschweligen und konfliktreichen Wunschkonstruktionen vom eigenen Selbstbild.

\*1983 in Tacoma, USA o lebt und arbeitet in London, GB

# Auto Italia South East

02

Auto Italia South East ist ein Künstlerprojekt und Atelier in London, GB, das in direkter Zusammenarbeit mit jungen, aufstrebenden KünstlerInnen neue Arbeiten in Auftrag gibt und produziert. Die 2007 gegründete Initiative will damit alternativen Produktions- und Ausstellungsformaten einen Rahmen bieten. Auto Italia besteht derzeit aus Kate Cooper, Marianne Forrest und Edward Gillman. Seit ihrer Gründung widmet sich die Initiative der Frage, wie KünstlerInnen zusammenarbeiten können, um neue Formate künstlerischer Produktion zu entwickeln.

Das von Auto Italia in Kooperation mit Pablo Jones-Soler und Victoria Sino initiierte Projekt *Rogue Agents* erforscht die Dimensionen von Katastrophe und Flucht. Dabei werden eine Reihe neuer Archetypen für jenen Moment vorgestellt, in dem alles einem dramatischen Wandel unterworfen ist. Die gemeinschaftlich konzipierte Intervention will Vorstellungen rund um Akteure aufzeigen, die dazu in der Lage sind, Macht zu brechen, zu untergraben oder umzulenken. *Rogue Agents* zeigt neue Nutzungsmöglichkeiten einer kollektiven Kreativität und erforscht fiktionale, esoterische und latente Wege der Selbstdarstellung, beginnend bei historischen und volkstümlichen Interpretationen von Zauberkraft bis hin zu Biotechnologie und Body Hacking.

Der im ZKM vorgestellte Trailer dient als Einführung zu einer Performance-Lesung, die am 24. November 2017 am ZKM | Karlsruhe stattfinden wird.

Projektraum o gegründet 2007 in London, GB ● Edward Gillman o \*1991 in Grimsby, GB o lebt und arbeitet in London, GB ● Marianne Forrest o \*1988 in York, GB o lebt und arbeitet in London, GB ● Pablo Jones-Soler o \*1992 in Glasgow, GB o lebt und arbeitet in London, GB ● Victoria Sino o \*1991 in Toronto, CAN o lebt und arbeitet in London, GB

# Riccardo Benassi

30

Riccardo Benassis Installation *Phonemenology* definiert in der Ausstellung einen Raum, in dem BesucherInnen eingeladen sind zu sitzen, zu liegen, sich aufzuhalten und sich auf die verschiedenen Videos einzustimmen, in denen er eine Art Quintessenz des unbeständigen Umfelds unserer Lebenswelten absteckt. Seine Installation erinnert an einen büroartigen Raum, ein provisorisches Wohnzimmer, eine „Zone in der Schwebel“, in der zum ersten Mal alle vier Kapitel von *Phonemenology* präsentiert werden: *The Umbrella Paradigm*, *Post-Ringtones Society*, *European Gangsta Rap* und *Agronymus*.

Die Überlagerung von Filmmaterial, Bildern, Musik und Text, die für Benassis Ästhetik typisch ist, unterstreicht das zentrale Anliegen des Künstlers zu erforschen, wie Technologie in unser Leben eindringt, es formt und beeinflusst und damit aus einer Phenomenologie eine „Phonemenologie“ wird. Während *Umbrella Paradigm* eine strikte Kategorisierung im Feld der Technologie zu vermeiden versucht, lässt *Agronymus* eine Art ökologisches Ankommen in einer mediatisierten Landschaft aufscheinen, in der die Widersprüche und Auswirkungen der post-kapitalistischen, technokratischen Gesellschaft ein sich verstärkendes Echo erzeugen.

# Enrico Boccioletti

0  
4

Die für *Hybrid Layers* produzierte Videoarbeit *A shade of what remains unsaid* ist die dritte Episode einer Serie, in der Enrico Boccioletti die ästhetischen, perzeptiven und psychologischen Bedingungen hybrider Identitäten und Denkweisen an der Schnittstelle von physischen und digitalen Dimensionen thematisiert. Die BetrachterInnen tauchen in ein ästhetisches Universum ein, in dem digitale und artifizielle, materielle und immaterielle Oberflächen zusammen mit realem Videomaterial, das der Künstler selbst aufgenommen hat, den visuellen Wortschatz und die Syntax einer Kompositionsstrategie bilden.

Boccioletti sagt dazu: „Akustische, visuelle und Umweltreize manifestieren eine spontane und möglicherweise widersprüchliche Aufhebung einer Geschichte, bei der das Publikum aufgefordert ist, sich vom Gewohnten zu lösen, um Sinn, Identität und die Möglichkeit von Glück neu zu formulieren. [...] Mit der Struktur einer Rhapsodie thematisiert die Arbeit Empathie und Utopie und entflieht die stimmlosen, unausgesprochenen Knoten von Komplexität im Hier und Jetzt, wenn semiotisches Verständnis und Rationalität zu versagen scheinen.“

Dieser „Schatten des Unausgesprochenen“ zeigt die Effekte und den Affekt der „digital condition“ in einer Erzählung, die in der nichtlinearen Verquickung von Publikum und visuellen Stimuli explodiert. Wie „ein Konzert ohne Musiker, ein Computerspiel ohne Spieler“, funktioniert die Arbeit als eine atmosphärische und kognitive Erkundungsreise durch Konzepte von Empathie und Utopie, die durch die Reflexion einer nicht verorteten Identität das Ziel verfolgt, den hypothetischen Ort eines potenziellen Glücksgefühls ausfindig zu machen.

## Blunt x Skensved

Das Künstlerduo Blunt x Skensved organisiert Ausstellungen, Events und kuratiert web-basierte Projekte. Ihre künstlerische Praxis umfasst eine Vielzahl von Medien, einschließlich digitaler Animation, Fotografie, Audio- und Web-Design, und widmet sich dabei Themen wie Wirtschaft und körpereigenem Konsum, Subkultur, gesellschaftlichem Ritual und den technologischen Erweiterungen des Körpers.

*GEOLOGOS* ist eine Bilderreihe von Blunt x Skensved, die in Zusammenarbeit mit zwölf KünstlerInnen und SchriftstellerInnen entstand. Jede/r steuerte dazu ein einzelnes Wort bei, das in eine Landschaft eingebettet wurde. Das Projekt führte Blunt x Skensved nach Island, wo sie die zerklüftete Vulkanlandschaft der Reykjanes-Halbinsel aufnahmen. Mithilfe von 3D-Modellierungssoftware wurden diese Bilder in surreale Landschaften aus fotografischen und digital gerenderten Inhalten verwandelt. Die so entstandenen Szenen sind von

realen Orten abgeleitet, allerdings derart verändert, dass sie neue, fiktionale Umgebungen bilden.

*GEOLOGOS* erinnert an Geoglyphen und andere Formen von "Geo-Graphie" oder "erd-gebundenem" Schreiben, von den Höhlenmalereien in Lascaux und den Nazca-Linien bis hin zu zeitgenössischer Land Art und Graffiti. Das *logos* beziehungsweise die in die Bilder eingebetteten Wörter dienen gewissermaßen als tags und verweisen auf deren Autoren. Durch die visuelle Interpretation dieser Wörter und deren Verortung in eine faszinierende, fremdartige Landschaft erzeugen Blunt x Skensved jedoch einen neuen Kontext, in dem diese Wörter gelesen werden. Beteiligte KünstlerInnen: Kari Altmann, Iain Ball, Enrico Boccioletti, Holly Childs, Claire L. Evans, Stefanie Hessler, Joey Holder, Yuri Pattison, Nadim Samman, Manuel Scheiwiller, Viktor Timofeev, Elvia Wilk.

# Aleksandra Domanović



Eine der künstlerischen Hauptinteressen von Aleksandra Domanović ist die Beziehung zwischen Mensch und Maschine, kombiniert mit einer feministischen Perspektive auf die Verknüpfung von Frauen und Technik. Am Anfang ihres Schaffens stand die Website *vvork.com*, einer der ersten Blogs, in dem täglich Posts über Kunstwerke veröffentlicht wurden. Diese Erfahrung beeinflusste ihre Einstellung zur Verarbeitung und Zusammenstellung von Bildern.

Die Installation *Untitled* besteht aus durchsichtigen Folien mit aufgedruckten Bildern. Teilweise überlappen sich die Folien und bilden dadurch halb transparente Schichten. Die ursprünglich computer-generierten 3D-Modelle sind auf den Folien zweidimensional wiedergegeben und übertragen so das Digitale ins Analoge.

Die Folien selbst zeigen einen Moment der Bildreproduktion und enthüllen einen überraschenden Aspekt von "Danse macabre" und "Memento mori". Domanović bezieht sich damit auf die früheste bekannte Abbildung einer Druckerei und Buchhandlung, einen 1499 von Mathias Huss in Lyon, Frankreich, veröffentlichten Holzschnitt. Er zeigt den Tod in einer Druckerei, der die Drucker bei ihrer Arbeit unterbricht – neue Medien wurden mit der Unvermeidlichkeit des Todes in Verbindung gebracht. Domanović spielt mit diesem Sujet, indem sie Skelette die Rolle der Drucker einnehmen lässt. Die Künstlerin verknüpft ihre Installation zudem mit einem feministischen Element: Auf mehreren Folien ist das Darmbein dargestellt, jener Teil des Beckens, der als einer der wesentlichen Elemente gilt, die Skelette von Männern und Frauen zu unterscheiden. Dieses Thema wird auch im Motiv von Zhora's Plastikmantel fortgeführt. Zhora ist der Name der Replikantin in dem Kinofilm *Blade Runner* (1982).

# Ed Fornieles

0  
7

Der britische Künstler Ed Fornieles bedient sich für seine Arbeiten überwiegend bei Inhalten aus dem Internet wie Bilder und Textelemente aus Facebook, Twitter und Instagram und führt in seinen Installationen und Performances die reale (Bild-)Welt mit der virtuellen zusammen.

Auch die in *Hybrid Layers* präsentierte Videoinstallation *Der Geist: Flesh Feast*, die durch einen gedruckten Wandteppich und 3D-gedruckte Figuren ergänzt wird, nimmt den oder die BesucherIn mittels eines Avatars in Form eines Zeichentrickfuchses mit auf die Reise in den Prozess von Selbstverwaltung und steter Selbstoptimierung. Stockfotos aus dem Internet zu Themen wie Arbeit, Essen, Familie, Glück und Tod überlagern sich zu einer Bilderflut im Zeichen des Selbstmanagements. Das weibliche Voice-over des an einen kommerziellen Werbefilm erinnernden Videos appelliert mit Phrasen wie "limitations become strength" [Einschränkungen werden zur Stärke] oder "clear yourself of self-doubt" [befreie dich von Selbstzweifeln] an ein besseres Ich, das im Verlauf des Videos am Avatar durchexerziert wird.

\*1983 in Petersfield, GB o lebt und arbeitet in London, GB

# Glass Bead



Glass Bead, ein Projekt von Fabien Giraud, Jeremy Lecomte, Vincent Normand, Ida Soulard und Inigo Wilkins, ist eine Forschungsplattform und Online-Zeitschrift, die sich mit dem Wissenstransfer zwischen Kunst, Wissenschaft und Philosophie sowie dessen praktischen wie politischen Dimensionen beschäftigt. Die Ausgabe Null der Zeitschrift mit dem Titel *Site 0: Castalia, the Game of Ends and Means* nimmt eine Neuverortung von Kunst in der Landschaft der Vernunft vor. Ausgabe 1, die in Zusammenarbeit mit dem ZKM | Karlsruhe entsteht, widmet sich dem Gefüge der Vernunft selbst und der Art und Weise, wie dieses gegenwärtig vom Aufkommen der künstlichen Intelligenz verändert wird. In einer Zeit, in der die Fähigkeiten des Denkens auf Maschinen ausgelagert werden, welche die menschliche Intelligenz zunehmend widerspiegeln, wird die Frage der technischen „Artefaktualität“ des Denkens und dessen politischen Auswirkungen immer drängender. *Site 1: Logic Gate, the Politics of the Artifactual Mind* erkundet daher die formalen, philosophischen und wissenschaftlichen Dimensionen dieser Frage und betrachtet die Rolle, welche die Kunst mit der Entfaltung ihrer Möglichkeiten dabei spielen kann.

*Site 1: Logic Gate, the Politics of the Artifactual Mind* wird im Rahmen von *Hybrid Layers* am 3. November 2017 im ZKM erstmals vorgestellt. Weitere Informationen zu der Veranstaltung finden sich auf der ZKM-Website.

<http://www.glass-bead.org>

Forschungsplattform o gegründet 2013 ● Fabien Giraud o \*1980 in FR o lebt und arbeitet in Paris, FR ● Jeremy Lecomte o \*1985 in FR o lebt und arbeitet in Paris, FR ● Vincent Normand o \*1985 in FR o lebt und arbeitet in Paris, FR ● Ida Soulard o \*1985 in FR o lebt und arbeitet in Paris, FR ● Inigo Wilkins o \*1974 in GB ● lebt und arbeitet in London, GB

# Guan Xiao

Die chinesische Künstlerin Guan Xiao reagiert in ihren Arbeiten auf die unerschöpfliche Flut an Bildern, die einen Tag für Tag im Internet umgeben und die heute selbstverständlicher Teil unseres Alltags sind. In ihren mehrkanaligen Videoinstallationen löst sie diese Bilder aus ihrem ursprünglichen Kontext und überführt sie in eine meist einer rein persönlichen Logik folgenden Ordnung. Die sich daraus neu ergebenden, nichthierarchischen Sinnzusammenhänge helfen mit ihren intuitiven, von einer großen visuellen und sprachlichen Rhythmik geprägten Schnittfolgen, die Bedingungen des Sehens und Wahrnehmens in einer medial geprägten globalisierten Gegenwart als einen sich ständig in Veränderung befindlichen Zustand zu verstehen.

In *Weather Forecast* beschäftigt sich Guan Xiao mit der Veränderung von Wahrnehmung, die das Reisen mit sich bringt, als Metapher dafür, dass es auf dieser sich im Wandel befindlichen Welt mehr als nur eine Art des Verstehens gibt. Die Flüchtigkeit und Subjektivität des kognitiven Wahrnehmungsprozesses vergleicht sie dabei mit der Unbeständigkeit des Wetters, wobei sie im Video mit der Frage „Why can't we view Europe from a chair?“ [Warum können wir Europa nicht von einem Stuhl aus betrachten?] die Notwendigkeit zu Reisen zur Disposition stellt. Denn unter den heutigen digitalen technologischen Voraussetzungen kann die durch das Reisen erzeugte Veränderung der Wahrnehmung unter Umständen besser ohne einen geografischen Ortswechsel vollzogen werden.

# Yngve Holen & Aedrhlsomrs Othryutupt Lauecehrofn

1  
0

Yngve Holens Arbeiten zeichnen sich durch eine strenge und präzise Beobachtung des Raumes aus. Die Installation *13 7E 2C 35 D7 16 32 9A FB 07...* wird im Rahmen von *Hybrid Layers* in einem neuen Format präsentiert, das sich von der ersten Fassung für Holens Ausstellung 2016 in der Kunsthalle Basel unterscheidet: eine Art Korridor, eine neue Toninstallation, die einen akustischen, ephemeren Parcours durch die Ausstellung definiert.

Die Zusammenarbeit von Yngve Holen und Aedrhlsomrs Othryutupt Lauecehrofn führt die unterschiedlichen Hintergründe der beiden Künstler zusammen: 3D-Drucke der Stimmbänder der Künstler intonieren die Vokale "A" und "O" und bilden hier die ambivalenten Träger der unterschiedlichen Richtungen, in die die Arbeit weist.

Die von Aedrhlsomrs Othryutupt Lauecehrofn zu einer Komposition arrangierten Vokale erzeugen einen abstrakten Raum, in dem sich verschiedene, potenziell mögliche Narrationen überschneiden: Die Magnetresonanztomografie (MRT) und die technische Entwicklung in der Medizin, die es uns ermöglichen, Organe und Bestandteile unseres Körpers nachzubilden und auszutauschen, deren Funktionen zu ersetzen, sowie künstliche Intelligenz. Die Nachbildungen der Stimmbänder und ihr dissonanter Chor ergeben eine Art "deadpan drama" aus Innovation, Körper und Identität, die mittels Biotechnologien gestaltet werden.

Yngve Holen o \*1982 in Braunschweig, DE o lebt und arbeitet in Berlin, DE ● Aedrhlsomrs Othryutupt Lauecehrofn o \*1986 in Høstle, NOR o lebt und arbeitet in Berlin, DE

# Rachel de Joode

Die aus den Niederlanden stammende Künstlerin Rachel de Joode beschäftigt sich in ihren Arbeiten mit dem Einfluss des Digitalen auf unsere Sehgewohnheiten und unsere Wahrnehmung der Welt. Sie ist Gründerin und Mitherausgeberin des Onlinemagazins meta-magazine.com, das sich Themen an der Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft widmet.

Die Objekte in der Ausstellung, die die Künstlerin auf Holzsockeln, wie man sie ähnlich in der klassischen Bildhauerei verwendet, präsentiert, spielen mit der Repräsentation von Objekten und Oberflächen sowie mit deren Materialisierung im physischen sowie im virtuellen Raum. Die abstrakten Nahaufnahmen von bearbeitetem Ton, menschlicher Haut, von Schweiß oder Mineralien aus der Serie *Here I am and things that exist. Ow!* erscheinen aus der Ferne zunächst wie dreidimensionale, amorphe Skulpturen. Bei näherer Betrachtung entpuppen sie sich jedoch als flache, zweidimensionale Close-up-Aufnahmen. Auch die Wandarbeiten aus der Serie *Drawing or flowy conglomeration. Hey!* behandeln Fragen nach Abbild und Original sowie das Spiel von digitaler Repräsentation und physischer Materialisierung: Erneut werden Darstellungen von klassischen Materialien der Kunst wie Ton und Farbe in Zusammenhang mit menschlich anmutenden Abbildungen von Haut und anderen Materialoberflächen gebracht und in collagierten Fotografien nebeneinandergestellt. Die fotografischen Abbildungen der physischen Objekte, wie sie etwa im Internet von ihren Arbeiten kursieren, erscheinen in der Ausstellung als dreidimensionale plastische Objekte und spiegeln den Transfer unserer Wahrnehmung, der mit dem technologischen Wandel einhergeht.

















HOW LOW CAN YOU GO WHEN YOU GAZE AT THE PAVEMENT?



I WISH NOTHING WAS EVER ABOUT SOMETHING



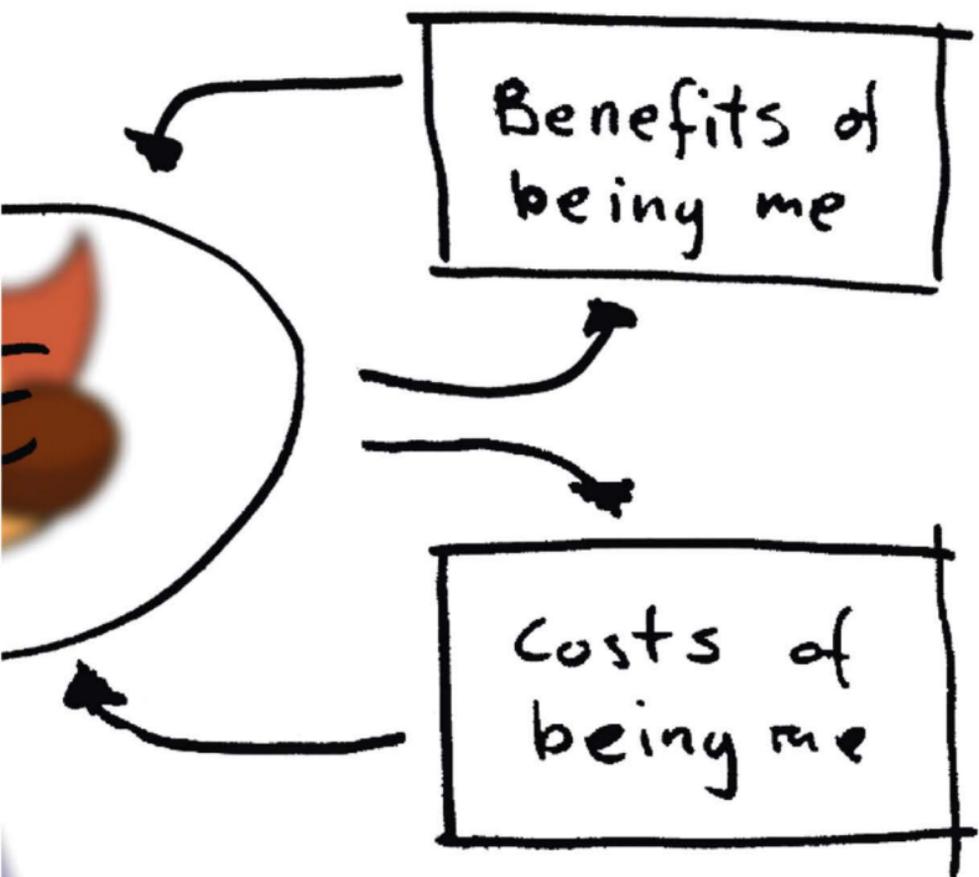












Benefits of  
being me

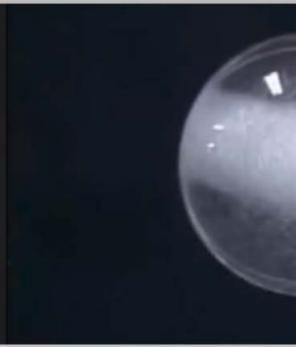
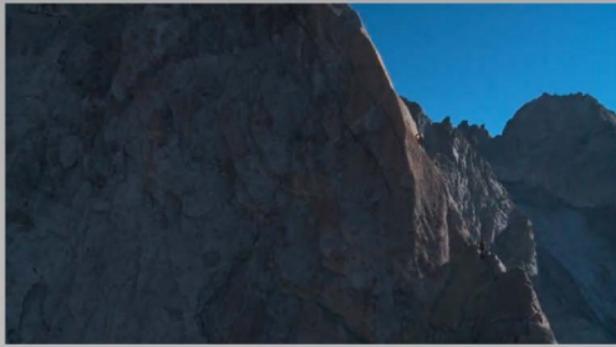
Costs of  
being me

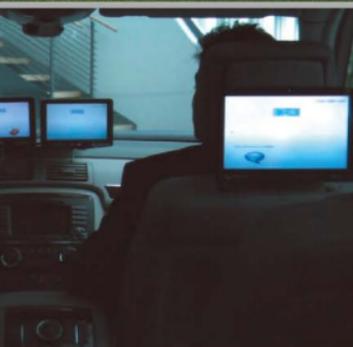




Glass Bead ◦ Edinburgh Skull ◦ 2017







*Visual Life*

Yngve Holen & Aedrihsomrs Othryutupt Laucehrofn o 13 7E 2C 35 D7 16 32 9A FB 07  
27 12 E1 B5 2D 16 7F 19 8D 69 D8 E8 8A 18 A3 97 7A 57 7B 14 4C 8D 0E FE 39 92 1E E1 3A  
66 8A E1 1E D4 5E 2A 35 13 21 5F 20 BE 2A BD A6 9B EB 39 BA 67 AA BA E8 F6 o 2016



Rachel de Jooze o Achilles o 2014





Rachel de Jooze ◦ Here, I am and things that exist. Ow! XIV ◦ 2015

Delia Jürgens ◦ *A Morning full of Dust, you're half inside and half Way out* ◦ 2017

1  
2









**Roko's Basilisk**

La Plage ◦ Ansicht / View of Ilja Karilampi, Truss Mi Daddy ◦ 2015 ◦ Photo: Aurélien Mole



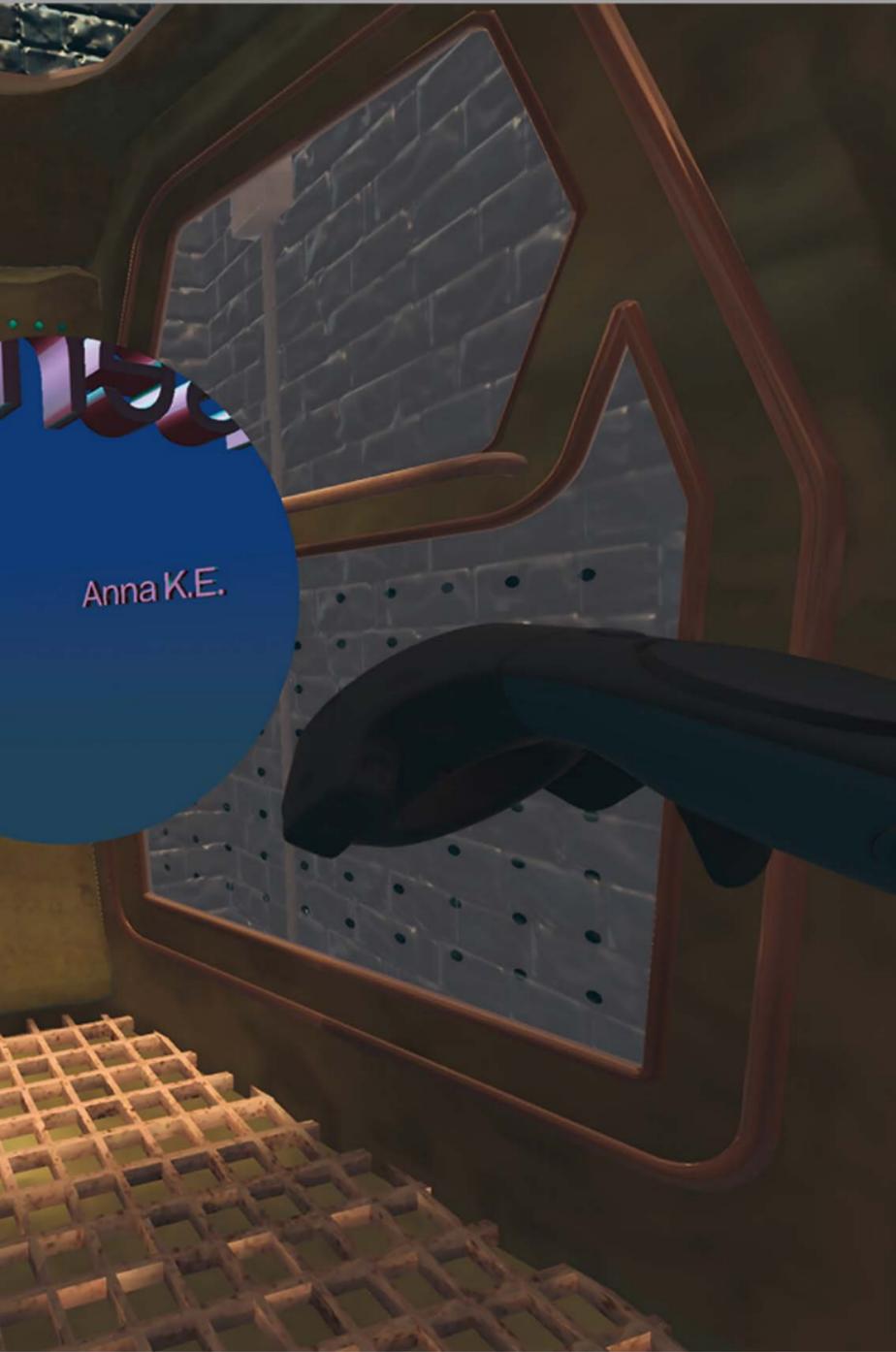




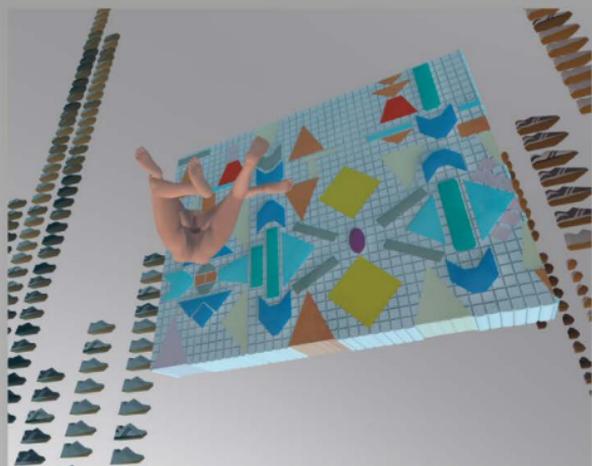


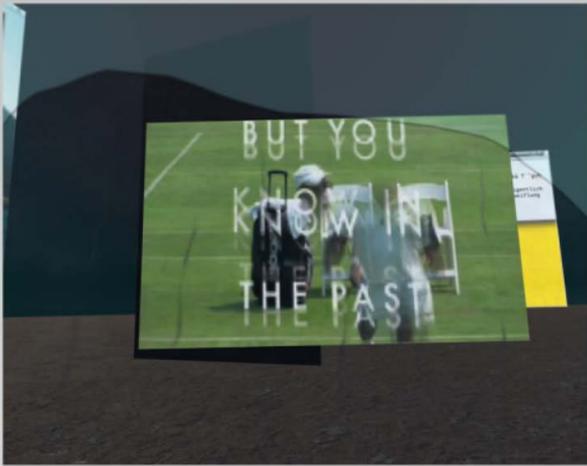


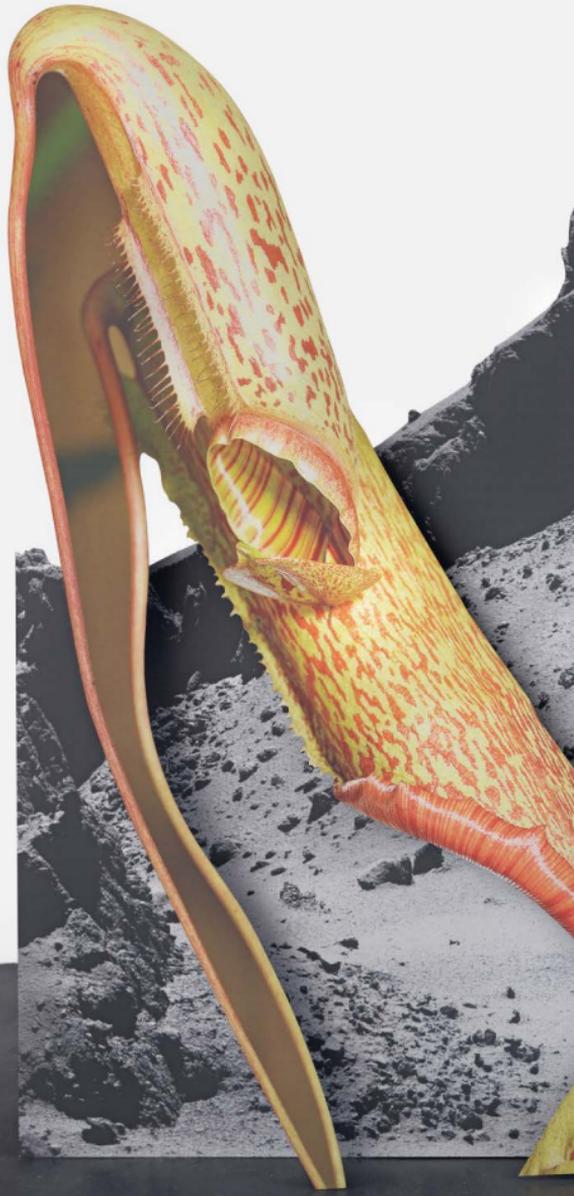
e de Vries



Anna K.E.































# Delia Jürgens

1  
2

Die vielschichtigen Installationen von Delia Jürgens setzen sich aus unterschiedlichen Materialien und Objekten zusammen: Alltagsmaterialien wie verschiedene Baustoffe, Objekte aus unserer globalisierten Massenkultur und eine Vielzahl von Verweisen auf Bilder und Strukturen aus der digitalen Welt prägen die verschiedenen Displays. Die sich immer unterschiedlich materialisierenden Installationen werden nur für die jeweilige Situation im Raum aus den verschiedenen Elementen neu zusammengestellt. Die verschiedenen Displays bilden dabei untereinander immer neue Bezüge und Bedeutungsebenen. Nach einer Präsentation werden die Displays wieder in ihre einzelnen Bestandteile aufgelöst und die Materialien stehen für neue Zusammenstellungen aus dem „Storage“ wieder zur Verfügung. Dieser künstlerische Entstehungsprozess ist so mit digitalen Arbeitsprozessen vergleichbar, die sich immer wieder verändern, erweitern oder auch rückgängig machen lassen. Die Titel der jeweiligen Arbeiten geben dabei Hinweise auf die verschiedenen Schichtungen in den Displays und die damit verbundenen Assoziationsräume.

Die im ZKM präsentierte Installation *We thought they are Windows, but actually they are Mirrors* setzt sich aus acht Displays zusammen. Die Schichtungen der verschiedenen Bildträger sowie die industriell verarbeiteten Materialien wie die mit Barcodes ausgezeichneten Styropor-Dämmplatten, die sie als Podeste verwendet, um die Objekte zu präsentieren, verweisen auf globale Netzwerke, die Warenzirkulation sowie Kommunikations- und Wahrnehmungsformen und reflektieren unser Verhalten und unsere Strukturen in einer von Digitalität und Technologie geprägten Welt.

\*1986 in Hannover, DE o lebt und arbeitet in Los Angeles, USA und Hannover, DE

# Daniel Keller

1  
3

Daniel Keller forscht an den Schnittstellen zwischen Ökonomie, Technologie, Kultur und Gemeinschaft. Dabei beschäftigt er sich mit den Vorstellungen von Fortschritt, technologischen Störungen und der Rolle des Künstlers in der global vernetzten Ökonomie. In jüngster Zeit setzt er sich insbesondere mit dem Einfluss und den Auswirkungen der sozialen Medien auf die aktuelle Politik auseinander.

*The Basilisk* ist die adaptierte Fassung einer Lecture-Performance, die von Daniel Keller im Frühling 2017 aufgeführt wurde. Das Video hat die Form eines erzählerischen „Laufwerks“ das auf einem Monitor zu sehen ist, der von Luftaufnahmen eines Strandhauses in Malibu gerahmt wird, das früher der Schauspielerin Barbra Streisand gehörte. Diese Luftbilder erlangten Berühmtheit im Zusammenhang mit dem sogenannten „Streisand-Effekt“, bei dem der Versuch, Informationen zu unterdrücken, bewirkt, dass diese schließlich, vor allem durch das Internet, publik werden.

Das Werk nimmt Bezug auf die Alt-Right-Bewegung, die radikale US-amerikanische Rechte, und ihre halb-satirische Religion Cult of Kek, die auf Pepe the Frog, Donald Trump und die altägyptische froschköpfige Gottheit Kek zurückgreift. Die Memes der Kekisten funktionieren ähnlich wie die eines Basilisks: der bloße Anblick schadet dem Betrachter. Da sich die sozialen Medien zu einem der wichtigsten Schauplätze für politische Einflussnahme entwickelt haben, war auch die Verbreitung der Alt-Right „Meme Magick“ 2016 eine entscheidende Kraft.

In *The Basilisk* stellt Keller Fragen bezüglich möglicher Taktiken und Strategien, um auf den chaotischen Nihilismus zu reagieren, der das Zeitalter von Trump und der Alt-Right-Bewegung charakterisiert.

# La Plage

1  
4

La Plage erweitert die Ebenen der Ausstellung im wortwörtlichen Sinne um ein Projekt, das ein kuratorisches Experiment, einen Ort in Paris und eine Künstlerplattform umfasst.

Mit den Worten von Francesca Mangion und Valentina Cipullo, den Begründerinnen und Kuratorinnen von La Plage, versteht sich der Ausstellungsraum wie folgt: „Überlagert von seiner vorherigen Funktion als Ladenvitrine thematisiert der Raum Konzepte von Sichtbarkeit, Zur-Schau-Stellung und Wertzuweisung – entscheidende Faktoren in der Welt der Kunst und des Kunsthandels.“

Die Präsentation in der Ausstellung spielt mit dem hybriden Charakter von La Plage – sie verlegt La Plage von seinem eigentlichen Ort, einer Vitrine auf dem Boulevard Saint-Martin, in den Ausstellungsraum und schafft so einen vorübergehenden Nebenschauplatz für ein Projekt, das geografisch situiert ist, sich potenziell jedoch durch seine Präsenz im Netz an jedweden Ort befinden kann. Die Videoarbeiten von Enrico Boccioletti, Fenêtreproject (Dustin Cauchi & Francesca Mangion), Ilja Karilampi, Jaakko Pallasvuo und Bruno Zhu, die La Plage für *Hybrid Layers* ausgesucht hat, spiegeln die vielschichtige und katalytische Natur dieses Projekts wider, das in seiner Methodik und in seinem konzeptuellen Ansatz neue Formen des Kuratierens praktiziert, indem es die hybride Begrifflichkeit von Raum aufzeigt, die sich mit dem Digitalen entwickelt.

Projektraum o gegründet 2015 in Paris, FR ● Francesca Mangion o \*1987  
in Pietà, MT o lebt und arbeitet in Paris, FR ● Valentina Cipullo o \*1984  
in Rom, IT o lebt und arbeitet in Paris, FR

# Lawrence Lek

1  
5

Die künstlerische Praxis von Lawrence Lek liegt tief in der Architektur verwurzelt. Die Erfahrung des Modernisierungsbooms in Asien, wo er in den 1980ern aufwuchs, hat sein Verständnis von Architektur als Ausdruck einer tieferen sozialen Psychologie wesentlich beeinflusst. Nachdem er zunächst vor allem ortsspezifische Installationen entwickelte, begann er Arbeiten ausschließlich mithilfe digitaler Technologien zu schaffen. In einer Welt, die zunehmend von digitalen Technologien geprägt wird, nahm er dabei gleichzeitig eine Neubewertung der Bedeutung der Essenz von Ortsgebundenheit vor.

Die von Lek kreierten virtuellen Räume geben psychische Stimmungen wieder, die wir an realen Orten empfinden. *Europa, Mon Amour (2016 Brexit Edition)*, eine Fortsetzung zu *Dalston, Mon Amour*, wurde auf einem öffentlichen Platz in East London präsentiert und vermittelt die Atmosphäre eines dystopischen öffentlichen Raumes. Die im ZKM gezeigte Version besteht aus der Simulation einer interaktiven virtuellen Welt und einem computergenerierten Video im Loop. Durch die Ich-Perspektive erlebt der Betrachter die bevorstehende dystopische Zukunft Londons nach dem Austritt des Vereinigten Königreiches aus der EU. Dalston, einst ein lebendiger Stadtteil in East London, hat sich in eine Stadtwüste voller Ruinen verwandelt. Stimmen aus Lars von Triers *Europa* und Alain Renais' *Hiroshima, Mon Amour* begleiten einen Spaziergang durch dieses Trümmerfeld. Der Brexit, wie jeder andere politische Wandel, vereint in dieser Arbeit die Stimmen aus der Vergangenheit, das angstbehaftete Gefühl der Gegenwart und Spekulationen über die mögliche Zukunft.

# Metaphysics

1  
6

Bei *NAUSEA* handelt es sich um eine Zusammenstellung von sechs Virtual Reality (VR)-Projekten, die von verschiedenen KünstlerInnen entwickelt wurden. Die unterschiedlichen Projekte sind im Rahmen einer Zusammenarbeit mit dem VR-Start-Up Metaphysics, das von Philipp Hausmeier 2016 gegründet wurde, entstanden. Die Kollaboration ermöglicht den KünstlerInnen, die in ihrer künstlerischen Praxis nicht auf die Entwicklung oder die Nutzung von VR spezialisiert sind, mit verschiedenen Vorstellungen von virtueller Wahrnehmung, Ästhetik und Interaktionen zu experimentieren und diese in der virtuellen Welt für den User erfahrbar zu machen.

Metaphysics arbeitet für seine Entwicklungen mit HTC Vive, dem derzeitigen Marktführer für Virtual-Reality-Systeme. Mittels der Lighthouse-Technologie ist der Computer in der Lage, die exakte Position und Orientierung des Head-Mounted-Displays in einem Bereich von 4,5 mal 4,5 Metern zu erkennen. Mit speziellen Gamecontrollern können User in Interaktion mit virtuellen Objekten treten und sich durch den Raum bewegen.

Teilnehmende KünstlerInnen: Rubén Grilo, Anna K.E., Florian Meisenberg, Eddie Peake, Jack Strange, Anne de Vries; produziert von: Philip Hausmeier

Erkunden Sie die verschiedenen virtuellen Welten und probieren sie die HTC Vive im Ausstellungsraum unter Anleitung unserer VR-Guides aus:  
Freitag • Samstag: 14–18 Uhr • Sonntag: 13–17 Uhr

VR-Startup o gegründet 2016 von Philip Hausmeier • Philip Hausmeier o \*1980 in Rheine, DE o lebt und arbeitet in Berlin, DE • Jack Strange o \*1984 in Brighton, GB o lebt und arbeitet in London, GB • Rubén Grilo o \*1981 in Lugo, ES o lebt und arbeitet in Berlin, DE und Lugo, ES • Anna K.E. o \*1986 in Tbilisi, GEO o lebt und arbeitet in New York, NY, USA und Düsseldorf, DE • Florian Meisenberg o \*1980 in Berlin, DE o lebt und arbeitet in New York, NY, USA und Düsseldorf, DE • Eddie Peake o \*1981 in London, GB o lebt und arbeitet in London, GB • Anne de Vries o \*1977 in Den Haag, NL o lebt und arbeitet in New York, NY, USA

# Katja Novitskova

1  
7

Katja Novitskova beschäftigt sich in ihren Arbeiten mit den Grenzbereichen visueller Datenverarbeitung. Bekannt geworden durch hyperrealistische Cutouts digitaler Bildvorlagen aus dem Internet untersucht sie in ihren Installationen die komplexen Bezüge zwischen Ökologie und Technologie. Indem sie sich Bildwelten jenseits des menschlichen Sehspektrums wie Bilder aus dem All oder der Tiefsee, die sich unserer physiologischen Wahrnehmungskapazität weitestgehend entziehen, für ihre Arbeit aneignet, verlässt sie den anthropozentrischen Blickpunkt und erforscht die rasante mediale Transformation der Wahrnehmung unserer Welt durch digitale Bildgebungssysteme.

In der Ausstellung *Hybrid Layers* werden zwei Arbeiten von Katja Novitskova gezeigt, die sich mit unterschiedlichen technologischen Zugriffen auf den Ursprung des Lebens auseinandersetzen. Während sich *67P potential (monkey cup plant)* auf die ESA-Weltraummission Rosetta bezieht, die den Kometen 67P/Tschurjumov-Garassimenko mit dem Ziel erforschte, herauszufinden, ob Kometen eine Rolle für die Entstehung des Lebens gespielt haben könnten, indem sie präbiotische Moleküle und Wasser zur Erde gebracht haben, besteht *Swoon Motion* aus dem Gerüst einer Babyschaukel, die, menschliche Eigenschaften imitierend, den Herzschlag einer Mutter wiedergeben und Kinderlieder singen kann. Die Skulptur verweist auf das anhaltende Interesse der Künstlerin an der Interaktion zwischen Mensch, Maschine und Umwelt sowie an der Frage, welche emotionalen Bindungen in Zukunft Serviceroboter und Menschen eingehen werden.

# Yuri Pattison

1  
8

Yuri Pattison beschäftigt sich in seinen Arbeiten mit den gesellschaftlichen, politischen und sozialen Auswirkungen neuer Technologien, die heute durch die rasante Digitalisierung einen zunehmenden Einfluss auf sämtliche Aspekte der Lebens- und Arbeitswelt des Menschen haben. Besonders interessieren ihn dabei die Narrative aus dem Bereich Science Fiction, auf die Startups und globalen Unternehmen der Hightech-Industrie bei der Vermarktung neuartiger Digitaltechnologien zurückgreifen.

In seiner Installation *Free Traveller* untersucht der in London lebende Künstler ausgehend von verschiedenen fiktionalen Texten wie Adolfo Bioy Casares *The Invention of Morel* oder dem anonym erschienenen Reisebericht *Visit Port Watson!*, der insbesondere in der Frühzeit des Internets aufgrund seiner libertitären Grundhaltung als HTML-Datei Verbreitung fand, verschiedene Inseln-Metaphern, die er als Modell des unregulierten Internets ansieht. Angesichts der Grenzen und Beschränkungen, die heute zunehmend das Internet in seiner Freiheit beschränken, ist *Free Traveller* eine Erinnerung an den utopischen Geist der alternativen wirtschaftlichen Modelle im Internet, wie sie beispielsweise durch die populäre BitTorrent-File-Sharing-Plattform The Pirate Bay praktiziert wurde, mittels derer über Peer-to-Peer-Dateienaustausch Software, Spiele oder Filme frei heruntergeladen werden konnten, und eine Einladung an alle NutzerInnen, weiterhin in den Buchten der Piraten ihre virtuellen Anker zu werfen.

\*1986 in Dublin, IRL o lebt und arbeitet in London, GB

# Tabita Rezaire

Die in Frankreich geborene, guyanisch-dänische Medienkünstlerin Tabita Rezaire lebt und arbeitet in Johannesburg, Südafrika, als intersektionale Predigerin und Heilerin, unterrichtet Kemetic Kundalini-Yoga und forscht zur Technologiepolitik. Rezaires Kunstpraxis widmet sich einer dekolonialisierenden Heilung durch die Politik der Technologien. Indem sie sich – online und offline – durch Architekturen von Macht bewegt, befasst sich ihre Arbeit mit der alles durchdringenden Matrix von Kolonialität und deren Auswirkungen auf Identität, Technologie, Sexualität, Gesundheit und Spiritualität.

*Premium Connect* ist eine komparatistische Studie über Informations- und Kommunikationstechnologien (ICTs). Sie erforscht afrikanische Weissagungssysteme, die Pilzstrukturen in der Unterwelt und das Internet für eine (Neu-)Betrachtung unserer Informationskanäle. Mit der Prämisse, dass die Informations- und Kommunikationstechnologien als Spiegel der organischen Welt fungieren und in der Lage sind, abhängig von Nutzung und NutzerIn zu heilen oder Schaden anzurichten, untersucht *Premium Connect* die kybernetischen Räume, in denen organische, technologische und spirituelle Welten miteinander in Berührung kommen. Die Arbeit bedient sich traditioneller Kosmologien auf der Suche nach einer technologischen Authentizität, die nicht auf Ausbeutung, Exklusion, empirischer Rationalität und Profit beruht.

# Unknown Fields

20

Unknown Fields ist ein nomadisches Design-Forschungsstudio unter der Leitung von Liam Young und Kate Davies, das Reisen an entlegene Orte der Welt unternimmt, um die Auswirkungen der Globalisierung zu untersuchen und die Folgen von Umwelt- und Technologieszenarien zu bewerten. Diese entlegenen Regionen offenbaren unerwartete Verbindungen zu unserem Alltag und sind Teil eines globalen Systems von Handel, Austausch, Wissenschaft und Technik.

Die Expedition im Sommer 2015, zu der die Arbeit *The Breast Milk of the Volcano* entstanden ist, legte den Fokus auf die Infrastruktur der elektronischen Zukunft und Energierevolution und führte das Atelier zu den Lithiumminen Boliviens und in die Atacama-Wüste. Die Salar de Uyuni – die größte Salzebene der Welt – zählt zu einer der wertvollsten Landschaften der Erde. Unter der smaragdgrün und azurblau schimmernden Oberfläche lagert das größte Lithiumvorkommen der Erde. Das graue Leichtmetall ist der wichtigste Rohstoff für Batterien und befindet sich in beinahe jedem tragbaren elektronischen Gerät – zugleich ist es Bestandteil von vielversprechenden „grünen“ Technologien wie dem Elektrofahrzeug.

Das während dieser Expedition entstandene Video zeigt die Verdunstungsbecken der Lithiummine, die sich über die Salzpfannen erstrecken, und wurde mit Kameradronen aufgenommen. Aus dieser Landschaft schuf *Unknown Fields* eine neuartige gläserne Batterie. Sie verkörpert die Entstehungslegende dieser Region – einer Sage der Inka zufolge soll sie sich aus den Tränen und der Muttermilch einer weinenden Vulkanmutter gebildet haben, die ihren Geliebten verlor – und verbindet diese mythische Liebesgeschichte mit der Erhaltungsladung unserer Handy-Akkus.

Nomadisches Design-Research-Studio o gegründet 2009 • Kate Davis o \*1978 in GB o lebt und arbeitet in London, GB • Liam Young o \*1979 in AUS o lebt und arbeitet in London, GB

# Anne de Vries

2  
1

Anne de Vries erforscht in seinen Arbeiten die Auswirkungen neuer digitaler Technologien und Medien auf unsere Wahrnehmung der Realität und die Verstrickungen von physischer und virtueller Welt. Sein Schaffen ist Ausdruck einer von den Informations- und Kommunikationstechnologien getriebenen Gesellschaft. Das Individuelle im Kollektivkörper, begünstigt von der Technologie, bildet den Gegenstand seiner jüngsten Arbeiten.

In seiner Installation *Submission* werden in den Fragmenten eines Kopfes Live-Streams von verschiedenen Orten auf der Welt wie dem Times Square in New York gezeigt. So entsteht eine reale Reiseroute zu weit entfernten Orten in unterschiedlichen Zeitzonen und die Technologie scheint das Denken anzuregen. Jede architektonische Struktur ist Ort eines Gesprächs zwischen VertreterInnen lokaler Einrichtungen wie Klöstern, Meditationszentren, Gefängnissen usw. und einem von de Vries beauftragten Mediator. Thema dieser Diskussionen sind die Mission und die Philosophie dieser Einrichtungen, die in der Kakophonie der übertragenen Live-Streams und Gespräche zu einem einzigen Gebilde zu verschmelzen scheinen und so Globales und Lokales zu einer Entität formen. Entfernte Orte können aufgesucht und verschiedene Geisteshaltungen erfahren werden. In der hyperkonnektiven Welt werden unsere Gefühle und Wahrnehmungen durch Technologien ermöglicht, mit der sie zu einem einzigen Körper verflochten sind.

# Yu Honglei

22

Der in Peking lebende Künstler Yu Honglei gehört zu einer jungen Generation chinesischer Künstler, die sich mühelos zwischen digitalem und plastischem Arbeiten bewegen. Dabei wirkt sich insbesondere das tägliche Leben mit seinen unendlich vielen Schnittstellen zum Digitalen auf die Werke des Künstlers aus. Denn wie jeder andere heutzutage auch, ist er in seinem Alltag vom Internet abhängig, das für ihn sowohl die Freiheit der Information als auch die Überwindung geografischer Grenzen bedeutet.

An der Appropriation bekannter westlicher Kunstwerke in Yu Hongleis Arbeiten lässt sich ablesen, wie sich die westliche Kunstgeschichte global über das Internet verbreitet hat. In *En Route* bedient sich Yu bei Lawrence Weiners prägnanten Textarbeiten und dessen Auseinandersetzung mit Sprache in seinem digitalen animierten Video *Blue Moon Over* von 2001 und bei Szenen aus *Tele-Mack*, dem 1968 entstandenen Film über Heinz Macks Sahara-Projekt. Als Doppelprojektion montiert er diese Szenen in seiner Arbeit in den Außenspiegel eines durch eine kahle Wüstenlandschaft rasenden Autos und erzeugt dadurch surreal anmutende Dopplungen und Verschiebungen.

\*1984 in der Inneren Mongolei, CN o lebt und arbeitet in Peking, CN

## Hybrid Layers

3. Juni 2017 – 7. Januar 2018

**Kuratiert von** Giulia Bini, Sabiha Keyif, Daria Mille, Philipp Ziegler • **Ort** ZKM\_Lichthof 8+9, 1. OG • **Projektleitung** Sabiha Keyif • **Technische Projektleitung** Thomas Schwab • **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 • **Logistik** Natascha Daher • **Externe Firmen** Essential Art Solutions, Richfelder Kunstprojekte • **Restauratorische Betreuung** Nahid Marin Pour, Katrin Abromeit, Sophie Bunz • **Presse-, Öffentlichkeitsarbeit und Marketing** Dominika Szope, Regina Hock, Alexa Knapp, Stefanie Strigl, Sophia Wulle • **Videostudio** Christina Zartmann, Moritz Büchner, Martina Rotzal, Frenz Jordt • **Museumskommunikation** Janine Burger, Banu Beyer, Sabine Faller, Regine Frisch, Barbara Kiolbassa • **Veranstaltungstechnik und Veranstaltungsmanagement** Viola Gaiser, Manuel Becker, Hartmut Bruckner, Hans Gass, Wolfgang Knapp, Johannes Sturm, Manuel Weber • **Sekretariate** Ingrid Truxa, Anna Maganuco, Elke Cordell, Alexandra Kempf, Sabine Krause, Silke Sutter, Dominique Theise • **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

Die erste Realisation der Ausstellung fand im Rahmen des Innovationsfestivals CODE\_n new.New Festival (20.–22.09.2016) unter dem Titel *dataspheres* statt. Teilnehmende KünstlerInnen: Enrico Boccioletti, Ed Fornieles, Guan Xiao, Daniel Keller, Unknown Fields, Anne de Vries

## Broschüre

**Redaktion** Giulia Bini, Sabiha Keyif, Philipp Ziegler • **Texte** Giulia Bini, Sabiha Keyif, Daria Mille, Philipp Ziegler und die KünstlerInnen • **Lektorat** Gloria Custance (E), Greta Garle, Sabiha Keyif, Bettina Korintenberg (D) • **Übersetzungen D→E** Jane Yager • **Übersetzungen E→D** Bernd Weiß • **Grafikdesign** 2xGoldstein+Fronczek • **Schrift** Apple San Francisco • **Druck** Stober, Eggenstein • **Papier** Amber Graphic 80g/m<sup>2</sup>; MaxiGloss 90g/m<sup>2</sup>

© 2017 ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe • © 2017 **Texte** Giulia Bini, Sabiha Keyif, Daria Mille, Philipp Ziegler und die KünstlerInnen

**Vorstand ZKM** Peter Weibel • **Geschäftsführung ZKM** Christiane Riedel • **Verwaltungsleitung ZKM** Boris Kirchner • **Ausstellung im ZKM** | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe • Lorenzstraße 19 • 76135 Karlsruhe • [www.zkm.de](http://www.zkm.de) • [info@zkm.de](mailto:info@zkm.de) • +49(0)721 / 8100-1200

Stifter des ZKM



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR WISSENSCHAFT, FORSCHUNG UND KUNST



Partner des ZKM

EnBW

Gefördert durch



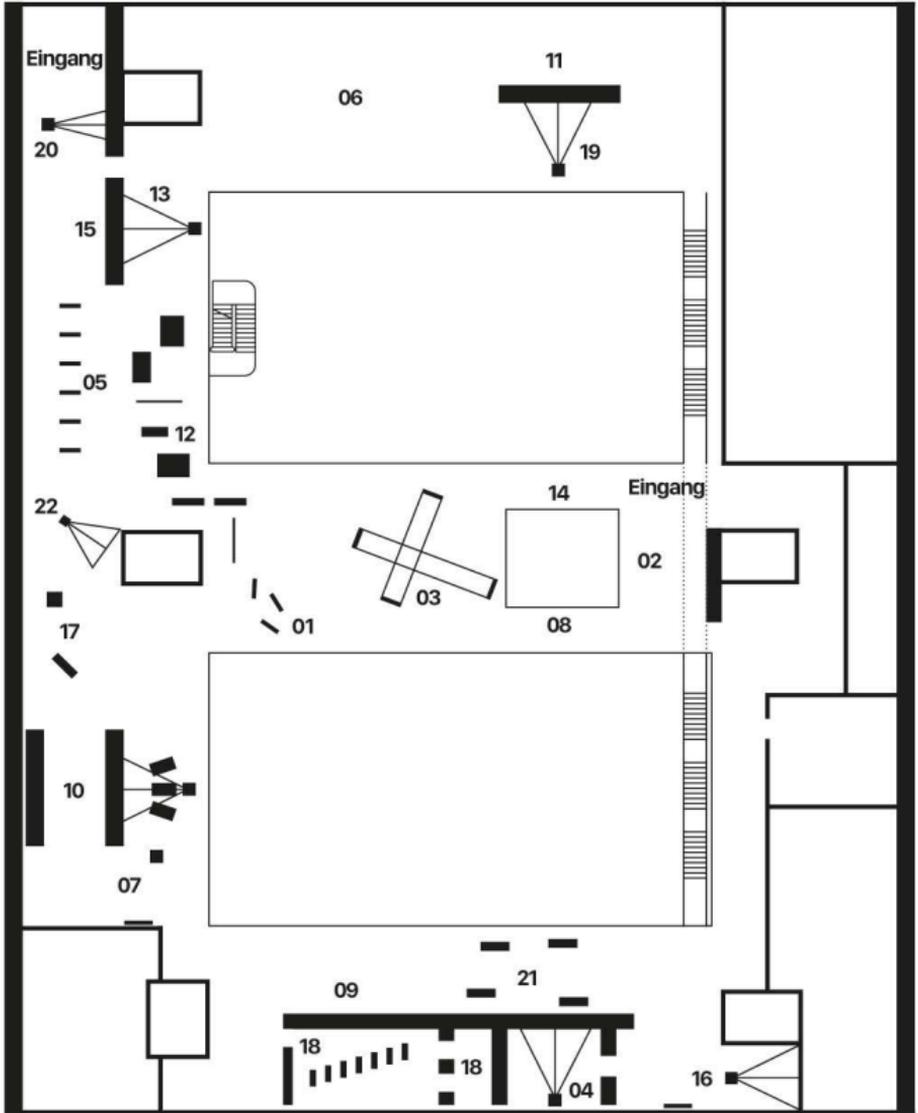
INNOVATIONSFONDS  
KUNST

BADEN-WÜRTTEMBERG

- 01 • Sophia Al Maria ◦ **Sisters** ◦ 2015 ◦ 3-Kanal-Videoinstallation, iPod, Farbe, Ton, Videos: je 5 Min., iPod: 1:40 Min. ◦ Courtesy die Künstlerin und The Third Line, Dubai
- 02 • Auto Italia South East (Marianne Forrest, Edward Gillmann, Pablo Jones Soler und Victoria Sin) ◦ **Rogue Agents** ◦ 2017 ◦ Video-Trailer, Farbe, Ton, 0:39 Min. ◦ Courtesy die Künstler ◦ Performance **Rogue Agents** am 24.11.2017
- 03 • Riccardo Benassi ◦ **Phonemenology** (4 Kapitel) ◦ seit 2015 ◦ Mixed-Media-Installation, verschiedene Materialien ◦ **Phonemenology – The Umbrella Paradigm** ◦ 2015 ◦ HD-Video, Farbe, Ton, 4:24 Min., gewölbter Samsung LED TV auf vier Kaffeetassen ◦ CGI: Jurij Magoga ◦ Footage: Rocketclips Inc. ◦ Soundtrack: GNUSWVS ◦ Sound Mastering: No Elevator Studio ◦ produziert von Xing x Live Arts Week ◦ Courtesy der Künstler und Privatsammlung, IT ◦ **Phonemenology – Post-Ringtone Society** ◦ 2016 ◦ HD-Video, Farbe, Ton, 9:29 Min., LCD-Flatscreen an die Wand gelehnt ◦ CGI: Sara Carraro ◦ Kamera: Pietro Trizzullo ◦ Soundtrack: GNUSWVS ◦ Sound Mastering: No Elevator Studio ◦ Courtesy der Künstler ◦ **Phonemenology – European Gangsta Rap** ◦ 2016 ◦ HD-Video, Farbe, Ton, 24:42 Min., Monitor, falsche Goldketten ◦ CGI: Meggy Tu ◦ Soundtracks: Olyvetty, Sleazy Kid, Dj Soul Solgia, GNUSWVS, MS90 ◦ produziert von Creamcake x 3HD und IIC Paris ◦ Courtesy der Künstler ◦ **Phonemenology – Agronymous** ◦ 2017 ◦ HD-Video, Farbe, Ton, 26:56 Min., Monitor auf Ständer, Plastik-Kletterpflanze ◦ CGI, Farbkorrektur: Jurij Magoga ◦ Soundtrack: Sleazy Kid x Riccardo Benassi ◦ Sound Mastering: No Elevator Studio ◦ produziert von ZKM | Karlsruhe ◦ Courtesy der Künstler und ZKM | Karlsruhe
- 04 • Enrico Boccioletti ◦ **A shade of what remains unsaid** ◦ 2017 ◦ 1-Kanal-HD-Videoinstallation, Farbe, 5.1 Ton, 19 Min. ◦ spezialanfertiger Raumduft ◦ produziert von ZKM | Karlsruhe ◦ Courtesy der Künstler
- 05 • Blunt x Skensved (Greg Blunt und Emmy Skensved) ◦ **GEOLOGOS** ◦ 2017 ◦ **Xoa XLE – Kari Altmann** ◦ **Hoax – Iain Ball** ◦ **Milenio – Enrico Boccioletti** ◦ **Ilxx – Holly Childs** ◦ **Unmanned – Claire L. Evans** ◦ **Sēmivivum – Stefanie Hessler** ◦ **Mutagen – Joey Holder** ◦ **Valdoxan – Yuri Pattison** ◦ **Concrete – Nadim Samman** ◦ **Crustcore – Manuel Scheiwiller** ◦ **Havaxik – Viktor Timofeev** ◦ **Silueta – Elvia Wilk** ◦ 12 Digitaldrucke auf doppelseitigen LED-Leuchtkästen, je 56 × 100 cm ◦ Courtesy die Künstler
- 06 • Aleksandra Domanović ◦ **Untitled** ◦ 2015 ◦ UV-Flachdruck auf Polyesterfolien, Messingstangen, 17 Teile von 25 ◦ je 300 × 152 cm ◦ Courtesy die Künstlerin und Tanya Leighton, Berlin
- 07 • Ed Fornieles ◦ **Der Geist: Flesh Feast** ◦ 2016 ◦ 1-Kanal-HD-Videoinstallation, Farbe, Ton, 7:59 Min., Liegestühle ◦ **Louder Than Bombs** ◦ 2016 ◦ Digitaldruck auf Teppich ◦ 200 × 200 × 200 cm ◦ **Beautiful Mind** ◦ 2016 ◦ **The Ticket** ◦ 2016 ◦ **Ash vs. Evil** ◦ 2016 ◦ 3D-gedruckte Objekte ◦ 20 × 20 × 15 cm ◦ Courtesy der Künstler und Arratia Beer, Berlin
- 08 • Glass Bead (Fabien Giraud, Jeremy Lecomte, Vincent Normand, Ida Soulard und Inigo Wilkins) ◦ **Edinburgh Skull** ◦ 2017 ◦ Wandprint, iPad, Webseite
- 09 • Guan Xiao ◦ **Weather Forecast** ◦ 2016 ◦ 3-Kanal-Video, Farbe, Ton, 12:48 Min. ◦ Courtesy die Künstlerin und Antenna Space, Shanghai

- 10• Yngve Holen & Aedrihsomrs Othryutupt Lauecehrofn ○ **13 7E 2C 35 D7 16 32 9A FB 07 27 12 E1 B5 2D 16 7F 19 8D 69 D8 E8 8A 18 A3 97 7A 57 7B 14 4C 8D 0E FE 39 92 1E E1 3A 66 8A E1 1E D4 5E 2A 35 13 21 5F 20 BE 2A BD A6 9B EB 39 BA 67 AA BA E8 F6** ○ 2016 ○ Selektives Lasersintern (SLS) Drucke, Sound-Installation ○ Courtesy die Künstler und Galerie Neu, Berlin; Modern Art, London; Neue Alte Brücke, Frankfurt am Main
- 11• Rachel de Joode ○ **Achilles** ○ 2014 ○ Chromogener Abzug, digital ausbelichtet, Rahmen ○ 168 × 124 × 90 cm ○ Courtesy Galerie Neumeister Bar-Am, Berlin ○ **Large Pinky Toe in Bronze** ○ 2015 ○ Bronze ○ 15,2 × 11 × 9 cm ○ Courtesy Galerie Neumeister Bar-Am, Berlin ○ **Drawing or flowy conglomeration. Hey! I** ○ 2015 ○ Inkjet-Print, Alu-Dibond ○ 79 × 108 × 2 cm ○ Courtesy Galerie Christophe Gaillard, Paris ○ **Drawing or flowy conglomeration. Hey! II** ○ 2015 ○ Inkjet-Print, Alu-Dibond ○ 94 × 66 × 2 cm ○ Courtesy Galerie Christophe Gaillard, Paris ○ **Here I am and things that exist. Ow! I** ○ 2015 ○ Inkjet-Print, PVC, Holzsockel ○ 174 × 96 × 40 cm ○ Courtesy Galerie Christophe Gaillard, Paris ○ **Here I am and things that exist. Ow! XI** ○ 2015 ○ Inkjet-Print, PVC, Holzsockel ○ 137 × 75 × 37 cm ○ Courtesy Galerie Christophe Gaillard, Paris ○ **Here I am and things that exist. Ow! XIV** ○ 2015 ○ Inkjet-Print, PVC, Holzsockel ○ 153 × 88 × 36 cm ○ Courtesy Galerie Christophe Gaillard, Paris
- 12• Delia Jürgens ○ **We thought they are Windows, but actually they are Mirrors** ○ Materialisierung 2017, ZKM | Karlsruhe ○ **through your eyes [Display I. Horizon], 2011/2015/2016/2017** ○ Eiszapfen neben Scan eines Toner-Druck-Errors digital mit Plastik überzogen sublimiert als personalisierter Filter auf der Oberfläche einer Decke mit Flanell-Touch als kundenspezifische Entität auf Spiegel. ○ 10 × 150 × 200 cm ○ **Display II. Interwoven [Monocultural Peeling], 2015/2016/2017** ○ goldene Ketten neben Inkjet-Druck eines dekonstruierten Stock-Images eines Male-Grey-Onyx auf Transferfilm auf der Oberfläche eines Schlafsacks Chakra V (Double Helix – Python) auf dekonstruiertem Stock-Image eines Male-Grey-Onyx als gewebte Pixel in Baumwolle als personalisierte Decke auf Fliesen glasiert als opaker Onyx auf Pappel ○ 5 × 180 × 210 cm ○ **Echo, 2016/2017** ○ Wasser speichernde Perlen in Spiegel-Behälter auf extrudiertem Stock-Image auf Gun Smoke Onyx als gewebte Pixel in Baumwolle als personalisierte Decke auf Styropor ○ 12 × 150 × 200 cm ○ **Untitled (Secret), 2015/2016** ○ Wasser speichernde Perlen auf Spiegel auf lackiertem Holz ○ 40 × 70 × 270 cm ○ **Offline [Display IV. Stream], 2016/2017** ○ Abdruck eines Duschvorhangs und Plastik-Reste in Beton ○ 2-teilig ○ je 285 × 93 cm ○ **Stream – without a Pause, 2015/2016** ○ Inkjet-Druck eines dekonstruierten Stock-Images von Wasserstrom als Werbebanner ○ 300 × 495 cm ○ **Petrified [Display II. Interwoven me], 2011/2016/2017** ○ Haar zwischen Glasscheiben. ○ Erinnerung als Abdruck in Schaum als Nackenstütze. ○ Inkjet-Druck eines dekonstruierten Stock-Images eines Tanzania Onyx auf selbstklebendem Film auf Polymer auf dekonstruiertem Stock-Image eines Tanzania Onyx als gewebte Pixel in Baumwolle als personalisierte Decke auf Pappel auf Rahmenprofil. ○ Kupfer ○ Spiegel ○ 15 × 300 × 500 cm

- produziert von ZKM | Karlsruhe und Kestner Gesellschaft, Hannover ◦  
 Courtesy die Künstlerin
- 13• Daniel Keller ◦ **The Basilisk** ◦ 2017 ◦ 2-Kanal-Videoinstallation, Farbe, Ton  
 ◦ produziert von ZKM | Karlsruhe ◦ Courtesy der Künstler
- 14• La Plage ◦ **La Plage** ◦ 2017 ◦ Digitaldruck, LED-Screen mit Videoarbeiten  
 von Ilja Karilampi, Enrico Boccioletti, Fenêtreproject, Bruno Zhu and Jaakko  
 Pallasvuo ◦ Courtesy die Künstler und La Plage, Paris ◦ Ilja Karilampi &  
 Agassi F. Bangura ◦ **West African Roadmovie** ◦ 2017 ◦ HD-Video, Farbe,  
 Ton, 39 Min. ◦ Courtesy Sandy Brown, Berlin und Erik Nordenhake, Stock-  
 holm ◦ Fenêtreproject (Dustin Cauchi, Francesca Mangion) ◦ **Riley play-  
 ing Curtis** ◦ 2017 ◦ HD-Video, Farbe, Ton, 3 Min. ◦ Courtesy die Künstler  
 und MCA, Valletta ◦ Enrico Boccioletti ◦ **Julian Assange dancing 800%  
 slower** ◦ 2012 ◦ HD-Video, Farbe, Ton, 6:38 Min. ◦ Courtesy der Künstler  
 ◦ Bruno Zhu ◦ **Bruno Zhu's Instastories** ◦ 2017 ◦ Video, Farbe, Ton, 0:55  
 Min./0:47 Min./0:53 Min. ◦ Courtesy der Künstler ◦ Jaakko Pallasvuo ◦ **How  
 to Pronounce Jaakko Pallasvuo** ◦ 2015 ◦ HD-Video, Farbe, Ton, 0:12 Min. ◦  
 Courtesy der Künstler ◦ **Picasso** ◦ 2014 ◦ HD-Video, Farbe, Ton, 5:55 Min.  
 ◦ Courtesy der Künstler
- 15• Lawrence Lek ◦ **Europa, Mon Amour (2016 Brexit Edition)** ◦ 2016 ◦ Realtime  
 Simulation, HD-Video, Farbe, Ton, 14:08 Min. ◦ Courtesy der Künstler
- 16• Metaphysics ◦ **NAUSEA** ◦ 2016 ◦ Virtual Reality-Installation, VR-Unity-App  
 für HTC Vive, HTC Vive, XMG Walker, Controller ◦ Beteiligte KünstlerInnen:  
 Rubén Grilo, Anna K.E, Florian Meisenberg, Eddie Peake, Jack Strange, Anne  
 de Vries ◦ produziert von Philip Hausmeier ◦ Courtesy Metaphysics
- 17• Katja Novitskova ◦ **Swoon Motion** ◦ 2015 ◦ Elektrische Kinderwippe, Polyuret-  
 hanharz, Kabel, Bildschirm-Klemmen, Stress-Relaxanzen, Golfclub-Reiniger,  
 Ablaufrohr-Filter, Proteinmodel-Rendering, starke Magneten ◦ Courtesy  
 Sammlung Halke ◦ **67P potential (monkey cup plant)** ◦ 2015 ◦ Digitaldruck auf  
 dreilagigem Aluminium, geschnittenes Display ◦ Courtesy Sammlung Halke
- 18• Yuri Pattison ◦ **Free Traveller** ◦ 2014 ◦ Mixed-Media-Installation, ver-  
 schiedene Materialien ◦ Courtesy der Künstler und mother's tankstation  
 limited, Dublin
- 19• Tabita Rezaire ◦ **Premium Connect** ◦ 2017 ◦ 1-Kanal-Videoinstallation,  
 Farbe, Ton, 13 Min. ◦ Courtesy die Künstlerin und Goodman Gallery, Johan-  
 nesburg
- 20• Unknown Fields ◦ **The Breast Milk of the Volcano** ◦ 2016 ◦ Mixed-Media-  
 Installation, Video, Farbe, Ton, 7:16 Min., Glas, Lithium-Lake, Grafit, Nickel,  
 Aluminium ◦ Hergestellt mit Unterstützung von Eduardo Andreu Gonzalez  
 und Aimer Ltd. ◦ Wissenschaftlicher Berater für die Batterie: Donal Finegan  
 ◦ Courtesy Unknown Fields
- 21• Anne de Vries ◦ **Submission** ◦ 2015 ◦ Mixed-Media-Installation, Glasfaser-  
 harz, Holz, Plexiglas, Metall, Livestream Web-Kameras, 4-Kanal-Audioarbeit  
 ◦ Courtesy der Künstler
- 22• Yu Honglei ◦ **En Route** ◦ 2016 ◦ Doppel-Screen-Video, Farbe, Ton, 16 Min. ◦  
 Courtesy der Künstler und Antenna Space, Shanghai



### Rahmenprogramm

04 • Enrico Boccioletti: *DJ 432 Hz* Opening Act am 02.06.2017

08 • Glass Bead: Magazine Launch am 03.11.2017

02 • Auto Italia South East: Performance *Rogue Agents* am 24.11.2017

Gefördert durch

KULTURSTIFTUNG  
DES  
BUNDES

INNOVATIONSFONDS  
KUNST  
  
BADEN-WÜRTTEMBERG

