

Kunsthalle Wien

Museumsquartier



THE PROMISE OF TOTAL AUTO- MATION

TH PRO OF AU MA

11/3 – 29/5 2016
Booklet #Automation

www.kunsthallewien.at

The Promise of Total Automation

Die Ausstellung untersucht die Faszination an der Automatisierung, die einerseits die Produktion, die Kommunikation und die Kontrolle des Finanzkapitalismus stützt, andererseits aber auch alternative Träume und Utopien nährt, die für eine ausgeglichene Beziehung zwischen Mensch, Technik und Natur plädieren. Indem sie auf der Grundlage unterschiedlicher, zum Teil divergierender Theorien und Meinungen ihre eigenen Überlegungen anstellen, entwickeln die Künstler/innen einen eigenen Zugang zum Thema.

Wie ist das technische System, in dem wir leben, zu dem geworden, was es ist? Bedroht die zunehmende Automatisierung von Dingen und Umwelt die freie Entfaltung des Subjekts, das politische und emotionale Handeln des Menschen? Wie ist es um ein Subjekt bestellt, das keine Arbeit und keine Selbstreflexion mehr braucht, das ein überkontrolliertes Leben in einer abgesicherten Umgebung lebt?

Haben uns die Apparate, die ursprünglich unsere Bedürfnisse befriedigen sollten, bereits zu ihren Sklaven gemacht? Welche neuen Wege des Denkens und des Handelns eröffnen sie, wenn wir sie nicht nur als Instrumente sehen? Wird der Glaube an Dinge und technische Objekte einen echten emanzipatorischen Bruch mit der kapitalistischen Tradition bedeuten oder wird er unsere Kolonisierung durch Daten noch verstärken?

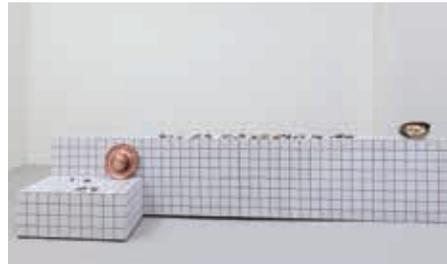
Die Künstler/innen der Ausstellung gehen von einer posthumanen Gemeinschaft aus voneinander abhängigen Objekten, Technologien und Geschöpfen aus. Dies ist der Ausgangspunkt ihrer Erkundungen von Begierde, Affekt und Fantasie, von Ästhetik, Ethik, Wissensübertragung und politischer Verantwortung. Produktionsmaschinen, technische Geräte, Bilder und Kunstwerke, sowohl aus der Entstehungsgeschichte des

digitalen Zeitalters als auch aus Fantasien von einer technologischen Zukunft bevölkern den Raum.

Das Versprechen der totalen Automation war der Schlachtruf des Fordismus, das techno-mediale System seine Waffe. In der Ausstellung wird Automation als ökonomisch-produktiver und zugleich sozio-kultureller Prozess gesehen. Sie wird kritisch als Instrument der Rationalisierung von Körpern und Geistern, aber auch prospektiv als Agent neuer Formen der Subjektivität betrachtet, der eine radikale Imagination unterstützt und eine Politik der Dinge herausfordert.

Athanasios Argianas

* 1976 in Athen, lebt in Athen



Silence Breakers, Silence Shapers (Aberrations on Percussion) No. 9, 2015.
© Athanasios Argianas, Courtesy Aanan & Zoo, Berlin, Foto: Stefan Hähnel

Song Machine No. 7, 2007
Aluminium, Miranti Holz, Schnur,
170 x 42 x 65 cm

Sammlung Daman Sanders,
Courtesy der Künstler

Silence Breakers, Silence Shapers (Aberrations on Percussion) No. 9, 2015
Kupfer, vermessingtes Kupfer,
Muschelschalen, Bronzeguss,
Keramikfliesen, gebrannter Ton, Laser-
geätzte Fingerzimbeln,
95 x 400 x 100 cm

Im Auftrag der NEON Foundation
for Culture and Development
D. Daskalopoulos

Athanasios Argianas bringt Sprache und Körper zusammen. Sprache lässt sich schreiben, singen und in Musiknotation übertragen. Argianas' Objekte sind Skulpturen, die sich in Performances verwenden lassen. Seine Performances produzieren Daten, die die Gestalt zukünftiger Objekte definieren. Während des Entstehungsprozesses schafft der Künstler endlose Ketten neuer Verbindungen. Die Ausstellungsbesucher/innen arbeiten durch die Interaktion mit den Kunstwerken an diesen Verknüpfungen weiter.

Silence Breakers, Silence Shapers (Aberrations on Percussion) No. 9 besteht aus einer klinisch weißen, gekachelten Bank mit Wandelement (L-Form), auf der eine Reihe von Muschelschalen (einige natürlich, andere aus Messing gegossen), Metallzylindern, Kupferhüten und Fingerzimbeln platziert sind. Deren bunt schillernde Oberflächen bilden einen Kontrast zur kargen Struktur der Bank. Jedes Objekt wartet darauf aktiviert zu werden. In die Fingerzimbeln sind poetische Anleitungen eingraviert wie z. B. „Scrape the ground with this disc, make a sound with your wrist“ (Ritze mit diesem Plättchen Spuren in den Boden, erzeuge einen Ton mit dem Handgelenk). Die Worte auf den Instrumenten erzeugen synästhetische Momente. Es wird die Erwartung geweckt, dass ein metallischer Klang über den Keramikboden scheppern wird. Die gekachelte Konstruktion ist zugleich Display und Resonanzkörper für die Objekte: Wenn diese die weiße Oberfläche berühren, beginnt das Kunstwerk zu spielen, und die Objekte erwachen zum Leben. In diesem Sinn ist das Werk als Notenblatt zu verstehen, das sich der/die Besucher/in aneignet und neu konfiguriert.

Song Machine No. 7 ist eine Skulptur aus Holz und Aluminium, ein elegantes und präzise gearbeitetes Möbel mit einem industriellen Touch. Die Skulptur mutet wie eine Maschine an, die eigene Bedeutungen, Inhalte und körperliche Bewegung erzeugt. Sie verdeutlicht, wie

Raum und Formgeschichte verwendet werden. Der Künstler bringt durch die lyrischen Formulierungen in der *Song Machines*-Serie und durch die Gravuren in den Skulpturen Analogien zu einer Musik zum Ausdruck, die sich frei im Raum entfaltet. Alles ist im Fluss und kann endlos neu komponiert werden. Alles ist ein Gerät oder eine Partitur, frei interpretierbar, befreit von jeglichem Determinismus.

„Die radikalsten Ideen eines Jahrhunderts, solche also, die unsere Wahrnehmungen und Vorstellungen von der Welt ins Wanken bringen, stammen in der Regel aus der Physik. Das ist gewiss eine unangenehme Situation: Dass es keine endgültigen Antworten gibt, alles nur eine Annäherung an etwas anderes ist und dass es keinerlei Sicherheiten gibt. Ich versuche, die Wahlmöglichkeiten offen zu lassen und verorte sie außerhalb meiner selbst. Sollen äußere Umstände für mich entscheiden. Denn es gilt, den Zufall anzunehmen.“ (Athanasios Argianas)

Zbyněk Baladrán

* 1973 in Prag, lebt in Prag



Approximation of Infinite Sequences, 2015, Filmstill. © Zbyněk Baladrán

Approximation of Infinite Sequences, 2015
HD Video, Ton, 6:29 Min.

Automated Subject, 2016
Papier, Aluminium, Plexiglas, Nylonfäden,
400 x 500 cm

Courtesy der Künstler

Zbyněk Baladrán's Filme, Diagramme, Zeichnungen und Texte stellen unterschiedliche Formen der Wissensrepräsentation dar, mit welchen der Künstler Konzepte und Ideen vermittelt. Sie dienen ihm auch als ein Mittel, philosophische Fragestellungen mit poetischen und visuellen Möglichkeiten der Wissensvermittlung zu verknüpfen. Viele Werke von Baladrán sind geprägt von inneren Zweifeln, Widerständen und der Zerrissenheit, wie sie eine ganze Generation in den ehemaligen Ostblockländern durch die historischen, politischen und sozialen Umbrüche in Folge der Ereignisse nach 1989 erfahren hat. Durch den Einsatz minimaler Ressourcen im Rahmen einer augenscheinlichen do-it-yourself-Praxis verbindet Baladrán vielfältige Bilder, die dem grauen, apathischen Medienstrom entsprungen sind.

Approximation of Infinite Sequences (Annäherung unendlicher Sequenzen) ist eine Videoinstallation in einem Guckkasten. Das Video simuliert eine Art Bildschirmpräsentation, bei welcher dem/der Betrachter/in ein Stapel gelber Unterlagen gezeigt wird. Einzelne Blätter, auf welchen Textstellen geschwärzt wurden, werden nach und nach aufgedeckt. Gleichzeitig ist eine Sprecherin zu hören, die aus den Dokumenten vorliest. Baladrán hat sich hierbei auf Dokumente aus frei zugänglichen Quellen gestützt, die er manipuliert und dadurch umdeutet. Sukzessive erschließt sich dem Publikum, dass es sich bei dem, was es vor sich sieht, um unvollständiges Archivmaterial handelt: Die Papiere dokumentieren die forensischen Untersuchungen zur Hinrichtung eines Unbekannten, der ein Alien ist. Dieser hatte sich zu Spionagezwecken unerlaubten Zutritt zu einer Industrieplattform im Meer verschafft. Die Handlung beruht auf Stanislaw Lems Roman *Eden* von 1959, in dem der Autor von der Bruchlandung eines irdischen Raumschiffs auf dem Planeten

Eden erzählt und den Konflikten, die sich anschließend zwischen Menschen und Außerirdischen ergeben. Baladrán's fiktionaler Dokumentarfilm vermittelt den Gedanken, dass es menschlichen Wesen unmöglich ist, die Dichotomie von Alterität und Identität zu überwinden; sie sind in einem System des Ausschlusses aufgrund von Andersartigkeit und in ihrer anthropozentristischen Sichtweise gefangen. In dieser Welt gilt es als normal, dass nicht einmal der kleinste Grad von Differenz vorstellbar ist.

Für die Ausstellung hat der Künstler eine weitere Arbeit mit dem Titel *Automated Subject* geschaffen. Die Installation blickt auf neue Formen von Subjektivität wie sie z. B. in den Science-Fiction-Romanen von Stanislaw Lem und Andrei Platonov entworfen wurden. Die menschliche Subjektivität spielt dort keine Rolle mehr. Menschen bevölkern zwar die Erde, aber ihr Bewusstsein ist auf eine andere, allgemeinere, kosmische und technologische Ebene übergegangen. Automatisierung wird als emanzipatorischer Prozess aufgefasst, durch den die Subjektivität eine radikale Veränderung erfährt. Baladrán eignet sich philosophische Ideen an und kombiniert und verändert sie auf seltsame Weise. Die Arbeit befasst sich nicht nur mit der Vorstellung einer radikal anderen Zukunft, sondern bezieht sich auch auf Vergangenheit und Gegenwart. *Automated Subject* ist eine wellenförmige Skulptur aus Papierelementen, die sich in Augenhöhe durch den Ausstellungsraum schlängelt. Die Besucher/innen werden zu aktiv Lesenden, die sich entlang der Skulptur durch den Raum bewegen, um die Bedeutung der Wörter und Bilder erfassen zu können. Die Arbeit ist eine Art mentales Diagramm, eine labyrinthische Kartographie aus Überlagerungen, deren Leerstellen den Diskurs des Künstlers immer wieder unterbrechen.

Thomas Bayrle

* 1937 in Berlin, lebt in Frankfurt am Main



Conducteur Galaxi Wiper, 2012/2013, Installationsansicht: Espace Louis Vuitton Tokyo, 2013, © BILDRECHT GmbH Wien, Courtesy Galerie Barbara Weiss, Berlin

Kleiner koreanischer Wiper, 2012
Scheibenwischer, 2 Lautsprecher,
Verstärker, Ton, 132 x 80 x 60 cm
Soundcollage: Bernhard Schreiner
Tonmaterial: Sunah Choi
Design: Peter Bayrle

Courtesy der Künstler und Galerie Barbara Weiss, Berlin

Thomas Bayrle hat sich in seinen Werken intensiv mit der Ästhetik maschineller Produktion auseinandergesetzt. Nach einer Ausbildung als Weber und Grafiker entwarf er bereits in den 1970er Jahren computergenerierte Bilder und nutzte das Prinzip des Seriellen als Spiegel der Konsumkultur der Nachkriegszeit.

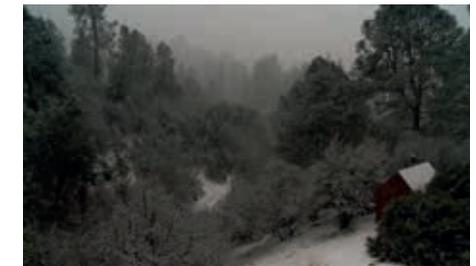
Vor allem in seinen Siebdrucken befasst er sich mit den Organisationsgesetzen von Individuum und Masse. Wachstum und Geschwindigkeit, Produktion und Konsum sind für Bayrle elementare Prinzipien der Gegenwart, die er kritisch betrachtet, an denen er als Konsument aber auch

partizipiert. Seine Maschinenfragmente zeigen Motoren in Betrieb, die metaphorisch für den Lebensrhythmus der modernen Massengesellschaft stehen, aber auch die menschliche Faszination für eine technoide, funktionale Ästhetik offenbaren. Der „kleine koreanische Scheibenwischer“ wird von einer experimentellen Soundcollage begleitet, die aus in Korea aufgenommenem Tonmaterial besteht. Der Sound orchestriert die Scheibenwischblätter, die an einen elektrischen Motor angeschlossen sind: Die Kritik an der Automobilisierung wird zum sakral überhöhten mechanischen Ballett.

„Das Innere von Motoren ähnelt der Großartigkeit von Kathedralen, weil die absolute Effizienz, die in solch einer Maschine herrscht, ebenso großartig ist wie ein gotisches Kirchenschiff.“ (Thomas Bayrle)

James Benning

* 1942, Milwaukee, Wisconsin, lebt in Val Verde, Kalifornien



Stemple Pass, 2012, Videostill, © James Benning, Courtesy neugerriemschneider, Berlin

Stemple Pass, 2012
HD Video, Ton, 121 Min.

Pascal's Lemma (After Warhol), 1984/2014
Video, Ton, 17 Min., Computer, Schreibtisch,
Stuhl, Siebdruck auf Papier, 66 x 71,1 cm

Courtesy der Künstler und neugerriemschneider, Berlin

James Benning untersucht in seinen Arbeiten die Reibung zwischen Technophilie und Technophobie,

durch die die moralischen Kategorien des Bösen und Guten ins Wanken geraten sind. Der amerikanische Filmemacher beschäftigt sich seit langem mit Ted Kaczynski, dem sogenannten Unabomber. Der Mathematiker Kaczynski war Anhänger eines naturzentrierten Anarchismus und verschickte zwischen 1978 und 1995 insgesamt 16 Briefbomben an verschiedene Personen in den USA, durch die drei Menschen getötet und 23 verletzt wurden. Bevor seine Identität bekannt wurde, bezeichnete das FBI ihn als Unabomber (university and airline bomber), da er seine Briefbomben vor allem an Universitätsprofessoren und Vorstandsmitglieder von Fluggesellschaften adressierte. Im Juni 1995 verschickte Kaczynski anonym ein umfangreiches Manifest mit dem Titel *Die industrielle Gesellschaft und ihre Zukunft* an die New York Times und die Washington Post mit dem Angebot, die Bombenattentate zu beenden, wenn sein Text veröffentlicht würde. Am 19. September 1995 wurde er von beiden Zeitungen abgedruckt. In seinem Manifest schildert Kaczynski, warum die Technisierung unserer Gesellschaft möglichst bald beendet werden sollte. Technik solle nur mehr dazu verwendet werden, den Bruch mit einem System zu beschleunigen, in dem die Eliten der Macht durch gesellschaftlich akzeptierte Technologien an Einfluss auf jeden einzelnen Bürger gewinnen.

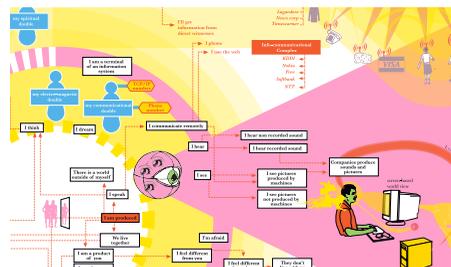
Das Video *Stemple Pass* zeigt eine Rekonstruktion jener Hütte im Wald, in der Kaczynski jahrelang lebte. In vier 30-minütigen, die Abfolge der Jahreszeiten schildernden Landschaftsbildern ist der Zufluchtsort in Montana zu sehen, an dem der Unabomber seine Manifeste gegen die „technologische Gesellschaft“ verfasste.

Pascal's Lemma wiederum zeigt in einem Video, wie James Benning auf einem alten Computer einen Text tippt, der nach und nach auf dem Bildschirm erscheint: „Bitte entschuldigen Sie diese Störung ... Ich breche in dieses Programm von einem anderen Computer

aus ein. Sehen Sie nicht, was vor sich geht? ... Denken Sie ausnahmsweise mal: Sie werden manipuliert. Einer Gehirnwäsche unterzogen. Das ist wirklich böses Zeug. Stehen Sie auf und gehen Sie.“ Die Paranoia Kaczynskis gegenüber der Technologie scheint auch von Benning Besitz ergriffen zu haben. Das computerisierte Text- und Bildmaterial breitet sich dennoch weiter aus: Blaise Pascals Schriften zu Mathematik und Glaube, der höchste errechnete Wert der Zahl Pi, die Nachrichten vom 9. November 1984 und so weiter und so fort. Das Einspeisen von Daten in den Computer, die Kodierung und Dekodierung von Information bilden hier ein eigenes, scheinbar geschlossenes System. In Kombination mit einem Siebdruck von Andy Warhol, der einen elektrischen Stuhl zeigt, erhält die zur Entstehungszeit des Videos noch fortschrittliche neue elektronische Datenverarbeitung eine dystopische Qualität. In Verbindung mit anderen Bildern Warhols, die Teil des auf dem Bildschirm auftauchenden Materials sind, werden aber auch die positiven Aspekte der Digitalisierung und der damit verbundenen globalen Zirkulation von Information deutlich.

Bureau d'études

* 2002 in Paris, leben in Saint-Menoux en Allier



ME, 2013, Detail, © Léonore Bonaccini und Xavier Fourt

Atlas of Agendas, Mapping the Power, Mapping the Commons, 2016

Me, 2013
Market policies, 2013
Electro-magnetic Propaganda, 2010
The Eighth Sphere, 2010
Animal and Vegetable programming, 2006
Government of the Agro-Industrial System, 2006
 Druck auf Torex, je 80 x 60 cm

Pictographic Grammar, 2015
 Druck auf Torex, 42 x 29,7 cm

Courtesy die Künstlerin/der Künstler

Léonore Bonaccini und Xavier Fourt arbeiten gemeinsam unter dem Namen Bureau d'études. In den vergangenen Jahren hat das Duo Kartographien zu aktuellen politischen, sozialen und ökonomischen Systemen entwickelt. Diese sollen Menschen informieren und befähigen, sich selbst neu zu positionieren. Ihre Analysen des transnationalen Kapitalismus werden in der Regel in großen, auf umfassenden Recherchen beruhenden Wandbildern dargestellt. Herausgearbeitet wird dabei, was ansonsten unsichtbar bleibt. Zuvor ganz beziehungslose Elemente rücken in einen neuen Kontext. Durch die Darstellung verdeckter Interessen und Allianzen artikuliert das Duo dominante symbolische Ordnungen und Strukturen, die ansonsten im Verborgenen bleiben würden.

„Jetzt, da Informatik und Technologie mit ihren biologischen und chemischen Implikationen massiv in alle Sphären der Gesellschaft eindringen, stärkt dies auch die totale Gouvernamentalität. Nicht nur steht diese Gouvernamentalität in Widerspruch zum Geist der Aufklärung, da die Macht und Logik einer dominanten, globalen Aristokratie sich weiter konzentriert und vergrößert. Sie unterdrückt außerdem im Kern die Möglichkeit der Aufklärung überhaupt. Durch Informatik und Technologie wird ein hohes Niveau der biologischen und psycho-politischen Verwaltung

sowie ihrer systemischen Integration möglich. Vor diesem Hintergrund werden eine politische Autonomie und eine verfassungsgebende Gewalt, egal welcher Natur, heute und in Zukunft wohl nur dann kritisch und machtvoll sein können, wenn es zu einer Segmentierung der Infosphäre kommt und sich nicht-kapitalistische Märkte und widerrufbare Hierarchien entwickeln. (...)

Sofern für die Menschheit die Fähigkeit auf dem Spiel steht, Geschichte zu schreiben und diese Fähigkeit paradoxerweise durch die Entwicklung technologischer Systeme geschwächt wird, sollte die Segmentierung eben dieser Systeme und die Einschränkung dieser produktiven und normativen Abhängigkeiten auf der heutigen politischen Agenda stehen.

Ein Kerngedanke der Sozialdemokratie ist es, dass Arbeiter/innen bzw. Angestellte Produktionsmittel nicht zerstören sollten, sondern sich essenziell alles darum drehen müsse, ihre Nutzung oder Art und Weise ihres Managements zu verändern. Die Sozialdemokratie ist am Ende. Indem Abhängigkeiten verstärkt werden, zerstören normalisierte und normalisierende technologische Systeme jede Form möglicher Autonomie. Sie stärken die Kontrollmittel, die Standardisierung und die Transformation von Bevölkerungen. Worum es heute gehen muss, ist die Schaffung souveräner Autonomien außerhalb geplanter Zukunft, außerhalb von Psycho-Politik, wie sie weltweit überall in den Medien inszeniert wird, sowie außerhalb von Formen der Lohnarbeit, die abhängig sind von globalen Produktionsabläufen bzw. von globalisierten Vermarktungswegen und Finanzkreisläufen.“ (Bureau d'études, 2005)

Arthur Gotthilf Robert Burkhardt

* 1857 in Apolda, † 1918 in Glashütte



Staffelwalzenmaschine Burkhardt Arithmometer, ca. 1880–1900, Courtesy Technisches Museum Wien

Staffelwalzenmaschine Burkhardt
Arithmometer, ca. 1880–1900
Holz, Messing, 59 x 9 x 19 cm

Leihgabe Technisches Museum Wien

Der Arithmometer ist ein mechanisches Rechengerät, das im Jahr 1820 von dem Franzosen Charles-Xavier Thomas de Colmar (1785–1870) erfunden und patentiert wurde. Der Unternehmer und Leiter zweier Pariser Versicherungshäuser entwickelte diese Multiplikationsmaschine, um den wachsenden arithmetischen Anforderungen im Banken- und Versicherungswesen zu begegnen und effiziente Arbeitsabläufe zu ermöglichen. Seine Maschine, die auf einem Stufenzylinder-Mechanismus basiert, beherrschte alle Grundrechenarten: Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division; die zu berechnenden Werte ließen sich per Schieberegler einstellen. Das Gerät stieß auf reges kommerzielles Interesse, sodass de Colmar eine Manufaktur gründete.

Nach Ablauf des Patents von Thomas de Colmar entstand in Sachsen mit dem Unternehmen Glashütte die erste auf die Produktion von Rechenmaschinen

spezialisierte Fabrik in Deutschland. Hier wurde der *Burkhardt Arithmometer* hergestellt. Im Laufe der Zeit entstanden zahlreiche Arithmometer, die trotz ähnlicher Merkmale im Hinblick auf Größe und Aussehen ein breites Spektrum unterschiedlicher Funktionen und Ausprägungen aufwiesen, da sie diverse Märkte und Anwendungen bedienten. Im Jahr 1893 besuchte Burkhardt die *World's Columbian Exposition* in Chicago, wo er stolz verkündete, er habe mehr als 500 Maschinen in alle Herren Länder verkauft. Der Mathematiker Frederick A. P. Barnard erwarb bereits 1867 eine Rechenmaschine für sein Büro an der Columbia University, nachdem er auf der *Exposition Universelle* in Paris die Fähigkeiten dieser Geräte begeistert zur Kenntnis genommen hatte. Ab etwa 1900 wurden die Rechenmaschinen nicht mehr als Wunderwerke angesehen und wurden zu industriell gefertigten Massenprodukten. Fortan machte sich viele diese Apparate zu Nutze: Lohnbuchhalter, Wirtschaftsstudenten, Statistiker, Beamte sowie Ingenieure und Wissenschaftler.

Steven Claydon

* 1969 in London, lebt in London



Orion (prepared spinet), 2012, © Steven Claydon, Courtesy Sadie Coles HQ, London, Foto: Prudence Cumming

Orion (prepared spinet), 2012
Laminiertes Sperrholz, Einlagen aus
synthetischem Kompositmaterial,
Bambus, Gerstenstroh, pulverlackiertes
Aluminium, Polyurethan-Schaum,
155 x 158 x 79 cm

Antenna, 2015
Harz, Stahl, vergoldetes Kupfer,
372 x 150 x 150 cm

detector herm assembly, 2016
Leiterplatten, elektronische
Komponenten, Meteorite,
120 x 50 x 1 cm

Courtesy der Künstler und Sadie Coles
HQ, London

Steven Claydon widmet sich in seinem Werk Themen wie Materialität und Veränderlichkeit und bedient sich hierbei verschiedener Medien. Er untersucht mit seinen Arbeiten Alltagsgegenstände und Kulturgüter und ihre sich wandelnde Bedeutung im Verlauf der Zeit. In der Ausstellung sind drei skulpturale „Hybriden“ Claydons zu sehen, die als bedeutungsgeladene Informationsträger agieren. Diese Skulpturen verdeutlichen die assoziative Vorgehensweise des Künstlers, die darauf beruht, zunächst primäre Merkmale des jeweiligen Objekts herauszustellen, wie zum Beispiel sein Herstellungsmaterial, dabei aber auch seine Bedeutung innerhalb unseres gesellschaftlichen bzw. sozialen Gefüges anzusprechen.

Der Künstler ist seit vielen Jahren in der experimentellen elektronischen Musikszene aktiv, zum Beispiel als Mitglied von Gruppen wie Long Meg, Jack to Jack (mit Mark Leckey) und Add N to X. *Orion (prepared spinet)* scheint auf den ersten Blick ein Spinett zu sein, genau genommen ein Englisches Spinett, eine Sonderform des Cembalos. Wir stehen einem Tasteninstrument gegenüber, doch bei Claydons Exemplar fehlt ein entscheidendes Merkmal: die Tastatur. An ihrer Stelle finden sich Büschel aus Gerstenstroh, und auch im Inneren des Instruments fehlt die erforderliche Mechanik zur Erzeugung von Tönen. Ein weiteres historisches Musikinstrument ist Teil dieser Arbeit, doch auch hier handelt es sich augenscheinlich

um eine Reproduktion, die genauso wenig zum Spielen von Musik genutzt werden kann, denn es dient dem funktionslosen Spinett als Deckelstütze. In seiner spielerischen Verdrehung der Funktion von Dingen dekonstruiert Claydon unsere konventionellen Nomenklatursysteme und automatisch ablaufende Klassifizierungsprozesse. In der Zusammenfügung unterschiedlicher Dinge werden ungewöhnliche Korrelationen und überraschende Äquivalenzen sichtbar.

Antenna wirkt wie ein Telefonmast, Totempfahl, künstlicher Baum, Sendemast und ramponierter Balken in einem: Für diese Assemblage aus verschiedenen Gebrauchsgegenständen und Fundstücken wurden technische Apparate und Geräteteile montiert. Dadurch erhält das Objekt einen eklektischen Charakter und erinnert an einen Satelliten. In diesem Werk setzt sich der Künstler mit der Praxis bestimmter indigener Völker des Süd-Pazifik-Raums – den Melanesiern – auseinander, die verlorene oder zurückgelassene Gegenstände aus dem Besitz westlicher Kolonisatoren in ihren religiösen Kult integrierten. Dieses mit der Kolonisierung einsetzende Phänomen wurde aus westlicher Sicht teilweise als eine Form des Widerstands der indigenen Bevölkerung gegenüber der Akkulturation gedeutet und als „Cargo-Kult“ bezeichnet (engl. *cargo*, Schiffsladung). Claydon eignet sich diese Tradition an und gibt ihr für seine Zwecke eine neue Richtung: Er stellt einen Gerätefundus zusammen, der dem Bereich des Okkulten und des Abergläubischen zugehörig zu sein scheint und zugleich der Wissensaneignung sowie der Messbarkeit von Wissenschaft dienen könnte.

Die Verwendung von Gold in *Antenna* spielt auf die historische Bedeutung des Materials in wissenschaftlicher und anthropologischer Hinsicht an. Sie lehnt sich an die Nutzung des

Materials im technologischen Bereich an, etwa bei der Herstellung von Satelliten oder in der Raumfahrt- und Elektrotechnik, wo Gold als elektrisches Leitmaterial eingesetzt wird, oder in der Rasterelektronenmikroskopie, wo es bei der Probenvorbereitung zum Einsatz kommt. Claydons Verwendung von vergoldetem Kupfer und Harz steht auch für seine Faszination mit der Alchemie und dem Wirken der Alchemisten, die mit ihren Versuchen, unterschiedliche Elemente und Materialien in dieses Edelmetall zu verwandeln, im Verlauf der frühen Neuzeit wichtige Beiträge für die Wissenschaften geleistet haben.

Das neue Werk *detector herm assembly* spielt auf zwei Dinge an: Einerseits das weltweit größte Forschungslabor für Teilchenphysik, das an die Europäische Organisation für Kernforschung (Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire, CERN) angeschlossen ist, und andererseits präkolumbische Kultgegenstände aus Gold. Claydons Geschöpf hat anthropomorphe Züge, indem es einem Körperteil oder Torso gleicht, der etwas trägt, das wie ein Kopf, eine Maske oder ein Gesicht anmutet. An diesen Körper sind halb-symmetrische Plattenelemente angebunden. Teilchendetektoren dienen zur Identifizierung und Beobachtung des Verhaltens von Teilchen im Prozess der Beschleunigung. Beschleuniger wie der Large Hadron Collider (Großer Hadronen-Speicherring, der größte und leistungsstärkste Teilchenbeschleuniger der Welt) sind mit supraleitenden Elektromagneten ausgestattet, damit sich die Teilchen in einer Kreisbahn bewegen. Sie werden in erster Linie zu Forschungszwecken eingesetzt. Andererseits erinnert das Kunstwerk auch an eine Herme. Eine Herme ist eine Pfeilerstatue aus Stein mit Kopf und häufig auch einem Phallus und wurde im alten Griechenland als Kultbild verehrt. Ursprünglich diente sie auch zur Wegmarkierung. Darauf spielt ihr

Name an, der auf den Gott Hermes verweist, den Schutzgott der Reisenden. Ein weiterer wichtiger Bezugspunkt für Claydon ist Julien Offray de La Mettrie, der in seinem Buch *L'homme machine* den Menschen als Maschine beschrieb und darin auf eine Metapher von Descartes in Bezug auf Tiere zurückgriff. Die 1749 erschienene Schrift übte großen Einfluss auf die materialistischen und atheistischen Strömungen der Aufklärung aus.

Tyler Coburn

* 1983 in New York, lebt in New York



Waste Management, 2013–2015, © Tyler Coburn

Waste Management, 2013–2015
Vorgefundenes Kunstwerk (Epoxydharz, CRT Monitorglas und pulverisierte Glasfaserkabel aus Platinen) und Text

Sabots, 2016
Zwei ABS Schuhe, 3D-Druck aus einer "lights-out" Fabrik
Je 20,3 x 8,9 x 8,9 cm

Courtesy der Künstler

In Taiwan werden mehr Elektrogeräte pro Kopf hergestellt als irgendwo sonst auf der Welt. Taiwan ist deshalb auch in Hinblick auf den Umgang mit Elektroschrott führend und investiert in das Recycling elektronischer Geräte. Tyler Coburns *Waste Management* ist das Produkt eines Recyclingprozesses, das sich in Form eines Kunstwerks

präsentiert: zwei Kunststeine, die aus Epoxydharz, CRT Monitorglas und pulverisierten Glasfaserkabeln aus Platinen gewonnen wurden. Coburn präsentiert diese Objekte gemeinsam mit einem zur Mitnahme bestimmten Faksimile des Frontispizes der Erzählung *Memoirs of a Stomach. Written by Himself, That All Who Eat May Read. With Notes, Critical and Explanatory, by a Minister of the Interior*. Dabei handelt es sich um ein prominentes Beispiel der so genannten „it-narrative“, einem Genre der englischen Literatur des 18. Jahrhunderts, in dem Gegenstände aus ihrer Perspektive den Kreislauf der Dinge beschreiben. Unter dem Banner mit dem Schriftzug „More!“ zirkulieren Braten, Brandyflaschen und Tiere aller Art, mit denen der Magen sich auseinander setzen musste. Das satirische Bild der Völlerei entspricht dabei dem heutigen Konsum elektronischer Geräte und ihrer Verwertung.

Ein zweites Werk von Coburn (*Sabots*) besteht aus einem Paar Holzpanntoffeln und spielt auf die Sabotage an – eine Taktik des Widerstands, die von den Industriearbeiter/innen gegen das Patronat verwendet worden ist. Das Wort Sabotage ist französischen Ursprungs und leitet sich von *sabot* (Holzschuh) ab. Die Bedeutung geht höchstwahrscheinlich auf das Werfen eines hölzernen Schuhs in eine Maschine (um diese zu zerstören oder unbrauchbar zu machen) oder das „Travailler à coups de sabots“ (arbeiten, als trage man einen Holzschuh, d. h. langsam, gemächlich) zurück. Letzteres, als Verweigerung oder passiver Widerstand, zählt ebenso zum Spektrum der Sabotage wie die gezielte Zerstörung von Produktionsmaschinen.

Philippe Decrauzat

* 1974 in Lausanne, lebt in Paris



Anisotropy, 2011, Detail, © Philippe Decrauzat, Courtesy Praz-Delavallade, Paris, Foto: Martin Argyroglou

Table, 2015
Holz, 78 x 216 x 99 cm
Anisotropy, Sculpture, 2011
Aluminium, Ø 50 cm

Courtesy der Künstler und Galerie Parra Romero, Madrid / Ibiza, und Praz-Delavallade, Paris

Anisotropy, 2014
Screening Performance mit Alan Licht, 40 Min.

Courtesy der Künstler

Philippe Decrauzat setzt in seinen Kunstwerken häufig geometrische Kompositionen ein; in seinen Gemälden, Filmen, Installationen, Zeichnungen und Skulpturen ist der Einfluss von Op Art und kinetischer Kunst spürbar. Aber seine Werke lassen sich nicht darauf reduzieren. Der Künstler untersucht optische

Täuschungen und die Entstehung visueller Bewegung die durch parallel angeordnete Wellen aus farbigen Linien entstehen. Für *Anisotropy* hat sich Decrauzat intensiv mit dem gleichnamigen Phänomen beschäftigt, das die Richtungsabhängigkeit einer Eigenschaft oder eines Vorgangs bezeichnet und in Bereichen wie Physik, Chemie, Mathematik, Geophysik, Computergrafik, medizinische Akustik und Neurowissenschaft von Belang ist.

Table ist zugleich ein Tisch, eine Skulptur, ein Displayelement und ein Bühnenmodell, inspiriert von einem Tischentwurf Josef Albers'. Albers, ein Bauhauskünstler, sah die Verbindung von Kunst und Technologie als positive, dynamische Gestaltungsstrategie, die dem allgemeinen Wohl dienen sollte. Als Teilnehmer der umstrittenen Ausstellung *Machine Art* 1934 im New Yorker Museum of Modern Art hob er maschinell und industriell hergestellte Dinge auf Podeste und rückte die ästhetischen Qualitäten ihres modernen Designs ins Licht.

Die Plastik *Anisotropy*, *Sculpture* basiert lose auf der Form eines wissenschaftlichen Geräts für ozeanographische Messungen und Analysen der Wellenbrechung. Quaderförmige Stifte sind konzentrisch auf einer Scheibe angeordnet und erinnern an ein Zoetrop, ein Gerät der frühen Kinematographie. Das Zoetrop bewirkt durch Rotation von Bildern die Illusion eines kontinuierlichen Bewegungsablaufes. Für einen 16 mm Schwarzweißfilm setzte der Künstler die Skulptur in Bewegung und zeichnete sie aus verschiedenen Blickwinkeln auf. Während der/die Betrachter/Betrachterin die Aufmerksamkeit auf das sich bewegende Objekt richtet, wird der Film für ihn/sie allmählich zu einem visuellen Mantra, das zwischen Absorption und Abstoßung oszilliert. Der Film erinnert an die Mechanisierung und Automatisierung des frühen Kinos. Im Rahmen einer Screening-Performance unter demselben Titel *Anisotropy* wird der amerikanische Komponist, Schriftsteller und Gitarrist Alan Licht live während der

Projektion des Films spielen.

Die Screening Performance findet am 31. März 2016 im brut Wien im Rahmen einer Kooperation mit der Kunsthalle Wien für die Ausstellung *The Promise of Total Automation* statt.

Harry Dodge

* 1966 in San Francisco, lebt in Los Angeles



fuck me/who's sorry now (consent-not-to-be-a-single-being series), 2015, © Harry Dodge

fuck me/who's sorry now (consent-not-to-be-a-single-being series), 2015
Urethanharz, Sperrholz, Lack, Socken, Klebstoff, Bondo-Spachtelmasse, 61 x 102 x 76 cm

electric skin/rat salad (the inhuman is not what it used to be), 2015
Gips, Farbe, Draht, Stahl, Aluminiumrohre, Autolack mit Glitter, 91 x 69 x 81 cm

Courtesy der Künstler

love fuzz/many mr. strange (consent-not-to-be-a-single-being series), 2015
Urethanharz, Sperrholz, Socken, Nägel,

Klebstoff, Bondo-Spachtelmasse, Polyurethangummi, 106,7 x 63,5 x 68,6 cm

Courtesy Beth Rudin DeWoody

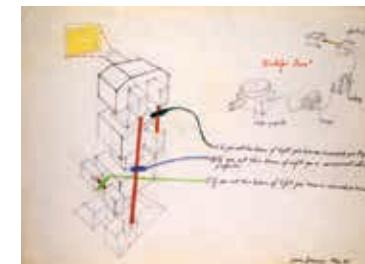
Harry Dodge ist interessiert an allem, was mit seinem Körper, ja Körpern überhaupt passiert, seien dies Objekte, Chemikalien, intellektuelle Einflüsse, Sinneseindrücke oder Ideologien. Der Körper ist der Filter, durch den der Künstler zu Normierungs- und Individualisierungsprozesse in unserer von Technik und Medien geprägten Gesellschaft stellt. Wie können wir unseren Beziehungen im digitalen Zeitalter Substanz verleihen? Wie geht man als Technikfeind mit der Realität von Cyborgs um? Welche Konsequenzen haben die Verflachung und die Dematerialisierung des Realen auf Bildschirmen? Was macht die Tiefe eines Subjekts, des Körpers und des Denkens wirklich aus? Welches radikal „Andere“ verfolgt das dominierende Subjekt? Wie die Philosophin Rosi Braidotti behauptet auch Harry Dodge, dass das „Unmenschliche nicht mehr das ist, was es einmal war“. Beide interessieren metamorphe Andere und nomadische Subjekte. Sie sind für sie Gegenspieler des dominanten, weißen, männlichen, heterosexuellen, urbanisierten, körperlich leistungsfähigen Subjekts.

Die Merkmale seiner skulpturalen Kreaturen sind kurios invertiert: Vorderseiten sind Rückseiten, ein Rumpf ist ein Kopf, die Nase das Geschlechtsteil. Das glänzende *fuck me/who's sorry now* gehört zu einer Serie von zwergenhaften Kreaturen, die zusammen die Serie *consent-not-to-be-a-single-being* bilden. Dodges Arbeiten lassen eine halluzinatorische Welt entstehen, in der frenetische, fleischliche oder auch zusammengesetzte Körper, Objekte und Maschinen kollidieren und einander anziehen. Es entstehen Begierden, die die Grenzen von Geschlecht und Spezies überschreiten. Dodge weist mit seinen Arbeiten die Kontrolle zurück, die die heutige

„pharmako-pornographische“ Ära ausmacht, durchdringt diese doch den Körper, dessen Privatsphäre und treibt zugleich die Expansion der Bio-Politik voran. „Das pharmako-pornographische Regime sagt: Ficken Sie, so viel Sie möchten, aber vergessen Sie Ihre Pille nicht. Das Management der Subjektivität und der Identität hat keinerlei Beziehung zum Körper oder zu seinen Bewegungen, sondern vielmehr zur Materialität des Körpers überhaupt. Das Niveau der Steuerung ist heruntergefahren auf die molekulare Ebene. Die Pille nehmen ohne Sex zu haben, macht nichts, denn die Pille ist auch gut für Ihre Haut – und somit kosmetisch. Man muss dieses Disziplinarsystem durchlaufen, um ein ordentliches Subjekt zu werden.“ (Paul Preciado, *Testo Junkie*)

Juan Downey

* 1940 in Santiago de Chile, † 1993 in New York



Nostalgic Item, 1967, Fotoreproduktion, © BILDRECHT GmbH Wien, Courtesy Marilyns B. Downey

Nostalgic Item, 1967
Graphit, Farbstift und Tinte auf Papier, 55,9 x 76,2 cm

Nachlass Juan Downey, Courtesy Marilyns B. Downey

Seit den frühen 1960er Jahren hat Juan Downey mit avancierten Technologien – Robotern, Radiowellen, fotoelektrischen Zellen – experimentiert, um interaktive

Installationen und Performances zu entwickeln, die ein Energiefeld sichtbar machen sollten, das für das bloße Auge unsichtbar ist, aber dennoch unsere Umwelt auf physischer, emotionaler und ideologischer Ebene definiert. Einige seiner geometrischen, aber dennoch anthropomorph anmutenden Skulpturen sind zum Beispiel mit Sensoren ausgestattet, die Energiequellen wie Wärme oder Radiowellen in Geräusche übersetzen, die dann in den Raum übertragen werden. Solche im weitesten Sinne „kybernetischen“ Skulpturen visualisieren systemische Feedbackschleifen und deuten bereits das Potential einer vernetzten Welt an. Später experimentierte Downey mit Tanz und dem neuen Medium Video, was die menschliche Interaktion mit Energiesystemen stärker in den Vordergrund rückte. *Energy Fields* (1972) zeigt Tänzer, die hüpfen, flach auf dem Boden liegen oder auf den Schultern ihres Partners sitzen. Ihre Körper sollen das Feld elektromagnetischer Wellen aufbrechen, akustische Reize liefern und darüber die Grenzen des unsichtbaren Netzwerks aus Wellen, das den Raum füllt, vermessen.

Die Zeichnung *Nostalgic Item* ist eine Studie für die gleichnamige Skulptur. Von der roboterartigen Gestalt gehen drei verschiedene Lichtstrahlen aus. Wenn ein/e Betrachter/in durch eine Handbewegung einen der Lichtstrahlen unterbricht, schließt sich ein Stromkreis. Je nachdem, welcher der Lichtstrahlen betroffen ist, wird eines der folgenden Ereignisse ausgelöst: a.) Ein Diaprojektor beginnt, Bilder an die Wand zu werfen. b.) Eine Musikaufnahme wird abgespielt. c.) Der/die Betrachter/in hört einen Sprecher, der Gedichte vorträgt. Formal bedient sich das Werk einer schlichten, fast antiquierten Ästhetik, während sein Innenleben moderne Technik in den Dienst einer avancierten Interaktion mit dem Publikum stellt, das aus seiner passiven Rolle befreit werden soll.

Richard Eier

* 1935 in Wien, lebt in Wien



Kybernetisches Modell Eier: Die Maus im Labyrinth, 1956. Courtesy Technisches Museum Wien

Kybernetisches Modell Eier: Die Maus im Labyrinth, ca. 1956
108,5 x 110,5 x 102,5 cm

Leihgabe Technisches Museum Wien

Heute ist Kybernetik ein allgemein bekanntes Wort. Vor 50 Jahren hingegen, als Norbert Wiener sein Buch *Cybernetics: Or Communication and Control in the Animal and in the Machine* (1948) herausgab, hatten höchstens einige Fachleute davon gehört. Kybernetik definierte Wiener durch den Untertitel seines Buches: „Nachrichtenverarbeitung und Steuerung im Tier und in der Maschine.“

Der Begriff Kybernetik geht auf das griechische Wort für Steuermann, *kybernetes*, zurück, das im Lateinischen zum *gubernator* und im Englischen zum *governor* wird. Was macht ein Steuermann, der sein Schiff sicher in den Hafen manövrieren möchte? Er absolviert kein festgelegtes Programm, sondern variiert es permanent. Er versucht Fehler zu korrigieren. In jedem Moment wird die Abweichung in Relation zu dem ins Auge gefassten Ziel korrigiert. Das Betätigen des Steuers, eine Ursache, erzeugt also eine Wirkung: die Kurskorrektur. Diese Wirkung wird wieder zu einer Ursache, denn man stellt eine neue Kursabweichung fest. Diese erzeugt ihrerseits eine Wirkung, nämlich wiederum eine Kurskorrektur.

1952 entwickelte der amerikanische Ingenieur und Mathematiker Claude E. Shannon, Begründer der statistischen Informationstheorie, das erste Modell für die automatische Orientierung. 1956 baute der Wiener Computer-Ingenieur Richard Eier ein kybernetisches Modell – genannt „Maus im Labyrinth“ – das einen Lösungsalgorithmus suchte und auf dem Modell des Fadens der Ariadne basierte. In der griechischen Mythologie erhält Ariadne vom Architekten Daidalos einen Faden, mit dem Theseus den Hin- und Rückweg zu Minotaurus im Labyrinth markiert. Wo der Faden nicht liegt, war er noch nicht. Wo er liegt, ist der Lösungsweg. Wo er doppelt liegt, ist eine Sackgasse. Wo drei Fäden sich treffen, ist ein Kreisweg. In dem Modell von Richard Eier ersetzen zwei Zweibit-Speicher den Faden. Der Speicher zu jedem Feld des Labyrinths hält eine der vier Möglichkeiten fest: (0) Feld nicht betreten; (1) ein Faden liegt, das Feld steht am Weg vom Eingang zum Ziel; (2) zwei Fäden liegen, es ist eine Sackgasse; (3) drei Fäden kommen zusammen, es ist eine Schleife. Richard Eier betreute das Wiener Gerät bis in die 1980er Jahre.

Cécile B. Evans

* 1983 in den Haag, lebt in London



How Happy a Thing Can Be, 2014, Videostill, © Cécile B. Evans, Courtesy Radar/LUA, Wysing Arts Center, Cambridge

How Happy a Thing Can Be, 2014
Gips, 3D-Druck, Wachs, Größen variabel,
2-Kanal-Video, Ton, 9:30 Min.

Courtesy die Künstlerin und Barbara Seiler, Zürich

Cécile B. Evans interessieren menschliche Emotionen insbesondere in Bezug auf unseren heutigen Alltag und die technologischen Erneuerungen, die diesen prägen. Durch Skulpturen, Performances, Videos, Collagen und Computerprogramme erkundet und hinterfragt sie die Grenzen zwischen Realität und virtuellen Welten, dem Physischen und Digitalen. Sie richtet ihren Blick insbesondere auf neueste Trends und Entwicklungen, schaut aber auch in die Vergangenheit. Sichtbar wird dabei, wie sich das Internet auf unsere Beziehungen zu bestimmten Objekten wie auch auf unsere Wahrnehmung von Raum, Körper und Umwelt auswirkt.

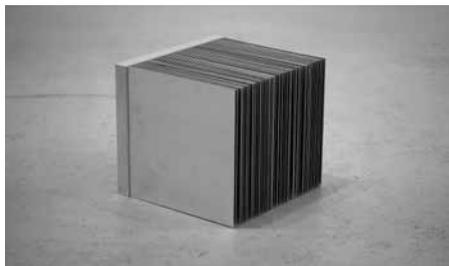
Die Installation *How Happy a Thing Can Be* wurde im Rahmen des Studienprojekts Product Pleasure der Loughborough University in Auftrag gegeben, das die emotionale Bindung an Alltagsgegenstände erforschte. Beeindruckend an der Installation der Künstlerin ist nicht nur die optische Erscheinung der Objekte. Auch Aspekte wie ihr Gewicht, ihre Oberflächentextur und ihre Haptik stechen besonders ins Auge. Ihre auffallend glatten Oberflächen verdeutlichen die Präzision des 3D-Druckverfahrens. Die Protagonisten in *How Happy a Thing Can Be* sind physische und digitale Avatare: eine Schere, ein Schraubenzieher und ein Kamm. Eine gemeinsame Eigenschaft ist der Aspekt, dass sie mit unseren Händen zum Einsatz gebracht werden, meist als eine Art Handverlängerung, als welche sie auch empfunden werden. Welche Gefühle rufen solche Dinge bei Menschen hervor? Sind sie nur nützlich oder sind sie, so wie wir, fähig zu Emotionen und sinnlichen Erfahrungen? Die handgefertigten Gegenstände, auf die die Künstlerin für dieses Kunstwerk zurückgreift, zeichnen sich dadurch aus, dass sie nicht unbedingt bald technisch überholt sind oder permanent ein neues Update oder Upgrade benötigen. Zudem verkörpern die Gegenstände eine lange Geschichte von Gesten, die von den Menschen, die sie benutzen, produzieren und weiter perfektionieren, wiederholt werden.

In Evans' Video existieren diese drei Objekte nebeneinander und verbringen

ihren Alltag wie Menschen: sie gehen spazieren, sie bluten, schreien, gehen zu Bett und leben in einer Welt, in der es sonderbarerweise keine Menschen gibt. Doch in Anbetracht ihrer Klagen („wir dienen als ein Ding“ oder „wir sterben als ein Ding...“) scheinen sie nichtsdestotrotz Opfer menschlicher Herrschaft über ihre eigene Umwelt zu sein. Das Wort „faculties“ (Fähigkeiten), das im Video wiederholt ausgesprochen wird, bezieht sich auf die angeborenen oder erlernten Stärken und Fertigkeiten, die sowohl Menschen als auch Gegenstände auszeichnen. Welche sind die Fähigkeiten und Stärken von Objekten heute, welche werden dies in Zukunft sein?

Judith Fegerl

* 1977 in Wien, lebt in Wien



still, 2013, © Judith Fegerl, Courtesy Galerie Hubert Winter, Wien

Amnion, #1, 2007

Maschinell gewachsenes Objekt (16 Wochen), Schafwolle, Paraffin, 98 x 42 x 30 cm

Amnion, #2, 2013

Maschinell gewachsenes Objekt (9 Wochen), Schafwolle, Paraffin, 98 x 42 x 30 cm

still, 2013

Kühlkörper, Aluminium, 62 Lamellen, 30 x 32 x 28 cm

still, 2013

Kühlkörper, Aluminium, 31 Lamellen, 30 x 32 x 28 cm

still, 2016

Kupfer, 225 Stäbe, 30 x 30 x 30 cm

Courtesy Galerie Hubert Winter, Wien

Judith Fegerl setzt Organisches und Anorganisches in eine Beziehung, die Körperlichkeit und Objektivität nicht antagonistisch denkt, sondern als prozesshaft miteinander verbunden. *Amnion #1* ist ein maschinell gewachsenes Objekt, das über einen Zeitraum von 16 Wochen entstanden ist. Eine eigens konstruierte Strickmaschine hat es jenseits jeglicher produktionstechnischer Effizienz gestaltet. Mit verlangsamer, kaum merklicher Geschwindigkeit arbeitete die Rundstrickmaschine unerbittlich an der Schaffung eines schlauchartigen Gebildes aus Wolle und Paraffin. Dieser potentiell endlose Strumpf wurde zudem zwischen verschraubten, sich langsam drehenden Flacheisen fixiert und horizontal gepresst, um sich durch die Drehbewegung nach und nach in eine Doppelhelix oder Nabelschnur zu verwandeln. Das Resultat dieses – jede Ökonomie der Zeit ignorierenden – Produktionsprozesses ist ein abstrakt-anthropomorpher Organismus, der direkte körperliche Assoziationen freisetzt. Wie ein feministischer Gegenentwurf zur Idee der die natürliche Reproduktion ersetzenden und damit letztlich den Tod überwindenden Junggesellenmaschine entwirft Fegerls abwesende Apparatur etwas, das ein Eigenleben zu besitzen scheint.

Die *still* betitelten Skulpturen aus Aluminium und Kupfer bilden einen scharfen Kontrast zu diesem organischen Objekt aus Wolle. Fegerl hat Kühlkörper aus Metall nachgebaut, zwei aus Aluminium, einen aus Kupfer. Sie ähneln maschinellen Readymades und stellen als funktionslose Objekte ihre industrielle Ästhetik zur Schau. Andererseits erinnern sie aber auch an minimalistische Kunstwerke, deren Präsenz im Raum den Betrachter/die Betrachterin in ein imaginäres Koordinatensystem aus Objekt, Umgebung und Zuschauer/in einbindet.

Melanie Gilligan

* 1979 in Toronto, lebt in New York und London



The Common Sense, 2015, Videostill, © Melanie Gilligan, Courtesy Galerie Max Mayer, Düsseldorf

The Common Sense, 2015

Installation, pulverbeschichtete Rohre, Videos, Ton, variable Größen und Dauer

Courtesy die Künstlerin und Galerie Max Mayer, Düsseldorf

Das Werk der Künstlerin, Schriftstellerin und Filmemacherin Melanie Gilligan ist von ihrer kritischen Haltung gegenüber der modernen Gesellschaft geprägt, was insbesondere in ihren verstörenden, dystopischen Filmwelten zum Tragen kommt. In *The Common Sense* bedient sie sich des verbreiteten (und mit Suchtpotential behafteten) Formats einer TV-Miniserie, die sich in drei Teilen als „experimentelles Science-Fiction-Drama“ mit diversen Gegenwartsproblemen auseinandersetzt. Dies beinhaltet eine Betrachtung der aktuellen kapitalistischen Wirtschaft sowie neuer technologischer Errungenschaften. Das Werk vermittelt, wie tiefgreifend Geräte unsere intersubjektiven Beziehungen und Kommunikationsmuster verändern und zudem dem Diktat einer neuen Marktlogik zuspieren. Gilligan schöpft aus unterschiedlichen Inspirationsquellen wie dem feministischen Science-Fiction-Format, aktuellen Unruhen und sozialen Bewegungen, die sich weltweit als Antwort auf die „Krise“ der sich verändernden Lebens- und Arbeitsbedingungen im gegenwärtigen sozialen und wirtschaftlichen System formiert haben

und spürt alternativen Wegen des gesellschaftlichen Wandels nach.

Das erzählerische Vehikel in *The Common Sense* ist eine neuartige Technologie, mittels derer Menschen in die persönlichen Erfahrungen anderer einzutauchen vermögen, indem sie sich in deren Emotionen und Sinneseindrücke einklinken. Dieser „Neurale Konnektor“ trägt den Namen „Patch“ (Pflaster) und wird am Gaumen befestigt. Das Gerät vernetzt sich mit dem Nervensystem des Trägers und überträgt Hirnwellen, die physische Sinneseindrücke übermitteln. In Anspielung an die „smarten“ Technologien der Gegenwart wirkt das Gerät kompakt, glatt und minimalistisch-elegant; die internen Mechanismen und Komponenten bleiben verborgen. Zu Beginn der Geschichte ist das Gerät seit zehn Jahren auf dem Markt; innerhalb dieser kurzen Zeit haben sich die Beziehungen zwischen dem Selbst und dem Anderen, dem Individuum und der Gruppe, aber auch das Verhältnis zwischen Subjekten und ihrem wirtschaftlichen (Über-)Leben bereits gewandelt. Der Film zeigt neue Modelle kollektiver Entscheidungsfindung und gemeinsamen Handelns auf und weist in eine alternative Zukunft, in der die verbreitete Nutzung des Patches die neuroplastische Beschaffenheit der Gehirne auf tiefgreifende Weise transformiert – und somit auch deren Fähigkeitsspektrum. Die Fähigkeit, an konkreten Sinneseindrücken anderer Menschen teilhaben zu können, verdrängt Konzepte wie Empathie und Solidarität. Emotionen und Affekte sind zwar noch nicht ausgelöscht, aber sie entziehen sich teilweise der Kontrolle des Subjekts. Inspiriert durch moderne Erkenntnisse in den Neurowissenschaften, konzentriert sich Gilligan bewusst auf den Affekt anstatt auf andere Aspekte des menschlichen Bewusstseins einzugehen. Auf diese Weise erinnert sie uns daran, dass sich das menschliche Gehirn nicht auf eine kybernetische Maschine reduzieren lässt.

Peter Halley

* 1953 in New York, lebt in New York



Total Recall, 1990, Private Collection, Courtesy Hauser & Wirth

Total Recall, 1990

Acryl, Day-Glo-Acrylfarben, Roll-A-Tex auf Leinwand, 216 x 246 cm

Private Collection, Courtesy Hauser & Wirth

Electric Slide, 2014

Acryl, Day-Glo-Acrylfarben, Roll-A-Tex auf Leinwand, 203 x 229 cm

Courtesy Jablonka Maruani Mercier Gallery, Brüssel

Primary Factors, 1998

Klebebuchstaben, 440 x 1095 cm

Courtesy der Künstler

Peter Halleys großformatige Gemälde mit geometrischen Formen in fluoreszierenden Farben sind autonome Farbfeldexperimente, Abstraktionen technischer Netzwerke und Darstellungen abstrakter Maschinen zugleich. In den späten 1980er Jahren, als Halleys Arbeiten erstmals in Ausstellungen zu sehen waren, galt abstrakte Malerei mehr oder weniger als dekorativ. Dies hielt ihn nicht davon ab, weiter an seiner Vision zu arbeiten. Er bezog sich auf französische poststrukturalistische Theorien und teilte deren Überlegungen zu sozialen

Räumen in einer postindustriellen Gesellschaft. Halley ist es gelungen, der formalen Sprache abstrakter Gemälde, der über Jahrzehnte in der Kunstwelt wenig Beachtung geschenkt wurde, eine neue Stimme zu verleihen. Seine Arbeiten thematisieren die atomisierte Kommunikation in der heutigen digitalen Ära: Netzwerke (Leitungen) und Isolation (Zellen). Seine Gemälde verwandeln Formen in Zeichen, ohne ihre Autonomie zu verlieren. Seine Arbeiten sind immer auffallend ähnlich komponiert: Ein mit Roll-A-Tex aufgetragenes Rechteck, das wiederum ein oder zwei kleinere Rechtecke enthält. Die eingeschlossenen Rechtecke werden durch Balken unterteilt, die in der Regel die Breite von handelsüblichem Abdeckband haben. Eine weitere schmalere Leinwand – oftmals durchkreuzt durch einen horizontalen Balken – ist unten an der großen Leinwand angebracht und bildet sowohl eine symbolische Grundlage wie auch einen Bruch mit dem Rest des Bildes. Die Leitungen sind oftmals die einzigen Elemente, die die Symmetrie der Kompositionen durchbrechen. Durch dieses reduzierte formale Vokabular ermöglicht Peter Halley unendlich viele Variationen und Assoziationen. Eine einzelne Linie, die ein Rechteck teilt, lässt an ein Fenster denken. Eine Vielzahl an Linien erinnert an Gitterstäbe einer Zelle. All diese Andeutungen laufen zusammen: Die Architektur, entweder real oder virtuell, ist ein Tor zur Welt, doch zugleich auch ein Gefängnis.

Für die Ausstellung hat Halley eine Wandarbeit geschaffen, die auf einem Flussdiagramm beruht wie es von Psychologen verwendet wird, um Patienten auf Grund ihrer psychologischen Persönlichkeitsmerkmale numerisch anzuordnen. Drucktechniken haben dem Künstler Möglichkeiten gegeben, auch außerhalb des geradlinigen Formalismus seiner Malerei zu experimentieren und Referenzen aus der Außenwelt, wie zum Beispiel Comicbilder und gefundene Grafiken, in seine Arbeiten zu integrieren.

Channa Horwitz

* 1932 in Boyle Heights, Los Angeles, † 2013 in Santa Monica



Sonakinography Composition 1, 2, 3 and 4, Drawing in Miniature, 1970, © Channa Horwitz, Courtesy Privatsammlung, Berlin, Foto: Jan Brockhaus

Sonakinography Composition 1, 2, 3 and 4, Drawing in Miniature, 1970

Tinte auf grünem Papier, 47 x 66,5 cm

Courtesy Michael Müller, Berlin

Channa Horwitz entwickelte bereits in den späten 1960er Jahren eine künstlerische Sprache, die ihre Freiheit aus der bewussten Beschränkung auf einfachste Regeln gewinnt. Jedes ihrer Werke basiert seither auf den Zahlen eins bis acht und einem jeder Ziffer zugeordneten Farbcode. Auf Basis der Metrik des amerikanischen Millimeterpapiers stellt die Künstlerin den Faktor Zeit als grafische Einheiten und die Bewegung in der Zeit als entsprechende Farbschemata dar. Aus diesem Zusammenspiel entstehen Strukturen, die Beziehungen zwischen Zeit und Raum in abstrakte Kompositionen übertragen.

Die Zeichnungen aus der Serie *Sonakinography* zählen zu den bekanntesten Werken von Horwitz. Von 1968 bis kurz vor ihrem Tod arbeitete sie an unzähligen Variationen der insgesamt 23 Kompositionen dieser Serie. Jede der Zeichnungen steht für sich. Sie kann aber auch als musikalische oder choreografische Notation gelesen und entsprechend als Konzert oder Performance aufgeführt bzw. als Rauminstallation dargestellt werden. Der Titel der Serie setzt sich aus den

griechischen Begriffen für Ton, Bewegung und Notation zusammen. Farbe, Schrift und geometrische Elemente verbinden sich zu bildnerischen Kompositionen, die einerseits an Diagramme erinnern, andererseits als Handlungsanweisung zu verstehen sind. Ihre schematische Ästhetik wirkt reduziert, hinter der Selbstbeschränkung auf ein Repertoire abstrakter Regeln verbirgt sich jedoch eine große gestalterische Expressivität.

Joseph-Marie Jacquard

* 1752 in Lyon, Frankreich, † 1834 in Oullins, Frankreich



Aufsatz eines Jacquard-Webstuhls, um 1805, Courtesy Technisches Museum Wien

Aufsatz eines Jacquard-Webstuhls, um 1805
64 x 64 x 100 cm

Leihgabe Technisches Museum Wien

Der Jacquard-Webstuhl ist die erste Webmaschine, mit der das mechanische Musterweben von Stoffen mittels einer

Lochkartensteuerung möglich wurde. Sie wurde um 1805 von dem Franzosen Jean-Marie Jacquard erfunden. Jacquard entstammte einer Weberfamilie und arbeitete bereits als Kind in einer Weberei. Diese Erfahrung führte ihn zur Erfindung seiner Maschine, die den Webern die Arbeit erleichtern sollte. Da diese allerdings befürchteten, durch den Webstuhl ihre Arbeit zu verlieren, kam es bald nach seiner Einführung zu Aufständen, und tatsächlich wurden kurze Zeit später Arbeitsplätze rationalisiert. In Lyon kam es 1806 zu einer regelrechten Hinrichtung einer Jacquard-Maschine, bei der diese unter der Anführung des Zunftmeisters der Weber öffentlich zertrümmert und verbrannt wurde. Jacquard selbst war zahlreichen Anfeindungen ausgesetzt. Dies ist nur ein Beispiel für die sozialen Unruhen, wie sie im 19. Jahrhundert mehrfach durch das Einführen von Maschinen in Produktionsprozesse ausgelöst wurden. Nachdem die Verwendung des Jacquard-Webstuhls sich zunächst in England etablierte, setzte sie sich schließlich auch in Frankreich durch.

Mit seiner Erfindung des durch Lochkarten programmierbaren Webstuhls hat Jacquard den Grundstein für die Unterscheidung von Hardware und Software gelegt und die Basis für das binäre System geschaffen, auf dem wiederum jede datenverarbeitende Maschine aufbaut: ein von Lochkarten gesteuerter Mechanismus wiederholt sich so lange, bis das Muster der Lochkarten gleich bleibt. Ändert sich dieses, erfolgt eine Funktionsänderung im Mechanismus. Im Fall des Jacquard-Webstuhls, der mit Haken ausgestattet ist, welche die Fadenführung steuern, verändert sich der Mechanismus, sobald bestimmte Haken auf ein Loch treffen. Mit seinem Lochkartensystem übte Jacquard wesentlichen Einfluss auf Charles Babbage aus, den Erfinder der Differenzmaschine.

Geumhyung Jeong

* 1980 in Seoul, lebt in Seoul



CPR Practice, 2015, © Geumhyung Jeong, unterstützt vom Arts Council Korea, Seoul Foundation for Arts and Culture, Akademie Schloss Solitude (Stuttgart/Deutschland), Co-produziert von SPIEL ART FESTIVAL München, 2013, Foto: Jiwoong Nam

CPR Practice, 2013
Performance, 60 Min.

Courtesy die Künstlerin

Die Arbeiten der südkoreanischen Choreografin und Performancekünstlerin Geumhyung Jeong zeichnen sich durch unübliche oder sogar unangenehme Interaktionen zwischen dem menschlichen Körper und den ihn umgebenden physischen Objekten aus. Die Künstlerin betrachtet den menschlichen Körper gleichwertig wie die Objekte und Requisiten, mit denen er gewollt oder ungewollt in Kontakt tritt. Ihre Performances zeigen einen anderen Umgang mit den Dingen: der Mensch versucht nicht weiter eine Dominanz auszuüben, sondern interagiert respektvoll mit seiner nichtmenschlichen Umgebung. Er wird nicht von Maschinen rehabilitiert sondern kümmert sich um sie. Er manipuliert sie nicht mehr zu Gunsten seines eigenen Vorteils, sondern teilt mit ihnen Emotionen, empfindet sogar Gefühle für sie. Die Automation wird nicht als instrumenteller Fortschritt oder als Werkzeug der Optimierung gesehen, sondern als Erweiterung des Denkens, Handelns und Fühlens.

CPR Practice steht für *cardiopulmonary resuscitation*, ein Training zur Herz-Lungen-Wiederbelebung durch Herzmassage

und Mund-zu-Mund-Beatmung. In einer simulierten Notfallsituation versucht Geumhyung Jeong eine Puppe wiederzubeleben, die scheinbar nicht mehr atmen kann. Die medizinische Trainingseinheit wird zu einem sinnlichen und paradoxen Spiel über Liebe und Begehren, Einsamkeit und Tod, Subjekt und Objekt.

Die Performance findet am 7. April 2016 im brut Wien im Rahmen einer Kooperation mit der Kunsthalle Wien für die Ausstellung *The Promise of Total Automation* statt.

David Jourdan

* 1974 in Martigues, lebt in Wien



Untitled, 2016, © David Jourdan

Untitled, 2016
Offsetdruck auf Spanplatte, 100 x 140 cm

Courtesy der Künstler

Ausgangspunkt für David Jourdans *Untitled* war eine Werbeanzeige in einer Tageszeitung, die auf ihre digitale Ausgabe

aufmerksam machte und auf dem Gegensatz zwischen der Materialität der gedruckten Zeitung und der Immaterialität des elektronischen Formats basierte.

Viele Zeitungen haben ihre Auflage in den vergangenen zehn Jahren verringert. Großformatige Zeitungen, die lange Zeit Ausdruck für seriösen Journalismus waren, wurden nach und nach auf handlichere Formate gestutzt. Die Zeitung als materielles Objekt, das gefaltet unter den Arm oder in die Tasche gesteckt wurde, ist aus der Mode gekommen und wurde durch einen kleinen Screen in der Hand ersetzt.

Die Werbeanzeige gibt einen Einblick in den Umgang des *Standard* mit seiner digitalen Version. Die Produktionsumstellung von Zeitungspapier auf Newsfeeds brachte immer mehr Spekulationen über mögliche bevorstehende Veränderungen hervor: Sterben Printmedien aus? Werden Zeitungsunternehmen durch Multimedia-Konglomerate ersetzt? Bedeutet dies den Aufstieg nicht-linearer Erzählformen angesichts eines endlosen Stroms und Verteilens von Nachrichten über zahllose Blogs und Inhalteanbieter?

Der Slogan, den der *Standard* wählte, um die Aufmerksamkeit auf seine digitale Version zu lenken, schlägt vorsichtige Töne an: „Fast so gut wie Papier“. Das Berliner Format der Printausgabe lässt sich kaum auf den Bildschirm eines Tablets oder eines Smartphones übertragen. Die gesamte Titelseite des lachsfarbenen *Standard* kann nur in Zehntel-Ausschnitten auf diesen Geräten Platz finden.

Untitled ist eine großformatige Reproduktion der Zeitungsannonce, die der Künstler gescannt hat und durch einen Übernacht-Online-Dienst drucken ließ. Der Offset-Druck ist auf eine Spanplatte montiert und wurde erheblich beschnitten. Was im Bild fehlt, ist das, was außerhalb des Bildschirms liegt, marginalisiert wird und als Cut-Out erscheint. Der/die Betrachter/in spürt das Intervall zwischen dem Gesehenen und der noch zu scannenden, zu durchsuchenden Leerstelle auf.

Barbara Kapusta

* 1983 in Lilienfeld, lebt in Wien



Die Klammer und das O, 2016, Detail, © Barbara Kapusta

Die Klammer und das O, 2016
Text, Klebebuchstaben, Schmuckstücke

O's Vokalisation, 2016
HD 16:9 Video transferiert zu Pal 4:3, Ton:
Chra, 10:56 Min.

Courtesy die Künstlerin

Dinge sind leblose Objekte und dazu verdammt, ein passives Dasein zu führen, es sei denn, der Mensch nimmt sich ihrer an. Was jedoch, wenn jemand den Dingen, Buchstaben und Lauten die Fähigkeit zu sprechen verleiht, damit sie die Welt aus ihrer Sicht beschreiben und erzählen können? Wer spricht wen an, und wann spricht mich etwas an? Und für wen beziehungsweise mit wem spreche ich, wenn ich mit Dingen rede?

Barbara Kapusta erfindet fiktive Objekt-Personen, Dinge mit menschlichen Zügen, sprechende Gegenstände. Ein Bogen und ein Kreis unterhalten sich, wie sie ihre Form verändern und zu einem Kettenglied

werden, wie die Kette schließlich zum Schmuckstück wird, das dann eine Allianz mit dem menschlichen Körper bildet. Ein Ding, eine Null, ein Kreis, ein Ring, eine Berührung. Während sich das Gespräch zwischen der Klammer und dem O als Wandtext durch den Raum zieht, finden in der Videoarbeit die Kettenglieder scheinbar organisch zueinander, durchqueren den Orbit des schwarzen Raumes und finden ihre Form: „Watch me, how I start to crack, and to move, and to turn.“ Die Dinge ziehen sich gegenseitig an, verwandeln sich, korrespondieren miteinander und mit ihrer Umgebung. Die Klammer ist begeistert: „The very smallest of our parts, atoms, elements, units are moving ... We are animated, O!“

Barbara Kapustas Werk kreist um die Beziehung zwischen Subjekt und Objekt und die realen wie fiktiven Möglichkeiten des Austauschs. Werden wir von Objekten geleitet? Sprechen sie mit uns? Objekte möchten berührt werden, denn nur dann wissen sie um ihre Lebendigkeit.

Konrad Klapheck

* 1935 in Düsseldorf, lebt in Düsseldorf



Der Chef, 1965, © VG Bild Kunst Bonn / BILDRECHT GmbH Wien, Foto: © Museum Kunstpalast - ARTOTHEK

Der Chef, 1965
Öl auf Leinwand, 110 x 160 cm

Sammlung Stiftung Museum Kunstpalast,
Düsseldorf

Konrad Klaphecks malerisches Werk navigiert zwischen Surrealismus, Pop-Art

und Neo-Realismus. Seit 1955 malt der deutsche Künstler „Objektbilder“. Die großen Gemälde stellen Alltagsgegenstände wie Staubsauger, Bügeleisen und vor allem Schreibmaschinen in einer unheimlichen Art dar.

1965 schreibt André Breton über Klapheck: „Es sind ganz alltägliche Gerätschaften, die er zum Thema seiner Bilder macht. Sein Interesse gilt jedoch nicht ihrem jeweiligen Verwendungszweck, vielmehr möchte er den Dingen durch einen veränderten Blick eine ganz neue Bedeutung verleihen.“

Die Objekte werden zu ungewöhnlichen Geschöpfen, mal bedrohlich, mal dominant, feige, altmodisch oder komisch. In seltsam isolierten, raum- und zeitlosen Kompositionen sind die Gebrauchsgegenstände ihrem eigentlichen Zweck entzogen. Menschliche Züge scheinen ihnen zugewiesen zu werden. Konrad Klapheck konzipiert diese Bilder als Menschenporträts. Die Maschinen werden personifiziert und die Menschen objektiviert. Klaphecks Bilder sind dadurch offen und können unterschiedlich gelesen werden, in einer historischen Perspektive der Nachkriegszeit, oder in einer psychologisch-philosophischen Perspektive. „Mit Hilfe meiner Maschinenbilder konnte ich, ohne zu suchen, die Vergangenheit wiederfinden und die Lebensprobleme der Gegenwart bewältigen. Unter jedem gelungenen Bild lag ein anderes, nur zu ahnendes Bild, das dem Geschehen an der Oberfläche seine Bedeutung gab.“ (Konrad Klapheck)

Auf diese Weise wird Klaphecks Dingwelt zu einem verzweigten Symbolsystem: Schreibmaschinen weisen auf Väter oder Politiker, Telefone sprechen anonyme Warnungen aus. Die dargestellten Objekte wirken manchmal bedrohlich und scheinen sich mit den Menschen zu messen. *Der Chef* (1965), eine Variation aus der Reihe von Schreibmaschinendarstellungen wie auch *Der Herrscher* (1966), *Der Diktator* (1967), *Der Gesetzgeber* (1969), verwendet die Schreibmaschine als Symbol für das Verwaltungs- und Wirtschaftsleben und

für die Herrschaftsform im Nachkriegsdeutschland. Die Maschine wird zum Thron, der Hebel zum Zepter. Präzision und Rätselhaftigkeit werden gleichzeitig eingesetzt, um die Faszination des modernen Menschen gegenüber den Maschinen auszudrücken, aber auch um das paradoxe Hass-Liebe-Verhältnis sichtbar zu machen.

Běla Kolářová

* 1923 in Terezín, † 2010 in Prag



Alphabet, 1964, Courtesy Kontakt. Die Kunstsammlung der Erste Group und ERSTE Stiftung

Large Fastener (Scattered) II, 1971
Assemblage auf Karton, 76 x 74 cm

Alphabet, 1964
Silberbromitabzug, 29,2 x 39,5 cm

Kontakt. Die Kunstsammlung der Erste Group und ERSTE Stiftung

Běla Kolářová stellt in ihren Fotografien, Fotogrammen, Collagen und Assemblagen vor allem kleine, scheinbar unspektakuläre Dinge zur Schau. Es sind Gebrauchsgegenstände aus dem häuslichen Alltag, häufig auch mit der weiblichen Lebenswelt assoziierte Dinge, denen sie durch subtile Verfremdungen überraschende Aufmerksamkeit verschafft. Vollkommen unberührt vom ästhetischen Kanon des sozialistischen Realismus entwickelte Kolářová relativ isoliert eine konzeptuelle wie

feministische Formensprache, die auf subtile Weise weibliche Rollenmuster aufdeckt. Materialassemblagen aus dem eigenen Haar, aus Make-up, Schreib- und Nähzeug treffen auf serielle Objektbilder, in denen typisch sozialistische Haushaltswaren Verwendung finden. Kolářovás Fotografien zeigen konstruktivistische oder kinetische Objekte in Bewegung, ihre Objektbilder seriell geordnete Druckknöpfe, Ösen und andere Verschlüsse von Frauenkleidern. In den gleichermaßen intimen wie präzise komponierten Arrangements präsentiert sich eine weibliche Arbeitswelt, die von Handarbeit und häuslichen Tätigkeiten geprägt scheint. Durch die konstruktivistische Ästhetik behauptet sich diese jedoch souverän gegenüber der zur Zeit ihrer Entstehung dominanten, maschinellmaskulin konnotierten sozialistischen Formensprache.

Nick Laessing

* 1973 in London, lebt in Berlin



Galvanic Reaction X (Zinc), 2015, © Nick Laessing

Galvanic Reaction VII (Copper), 2013
Kupfer, 100 x 140 cm

Galvanic Reaction X (Zinc), 2015
Zink, 100 x 140 cm

Galvanic Reaction XI (Copper), 2015
Kupfer, 100 x 140 cm

Prototype II (after US patent no 6545444 by John Bedini), 2009
Aus der Serie *Free Energy Research*, 2009
Plexiglas, 12 V-Batterien, Kupferdraht, Magnete, Elektronikteile, 180 x 70 x 30 cm

Talk Radio with John Bedini (Ausschnitte aus der 1980er US Talk-Radioshow Open Mind), 2009

Aus der Serie *Free Energy Research*, 2009
Tonaufnahmen, Tesla-Zweispulentonbandgerät, betrieben mit 12 V-Batterie, 30 x 15 x 5 cm

Courtesy der Künstler

Nick Laessing hat sich der Welt der Amateurforscher, Mathematiker und enthusiastischen Experimentatoren verschrieben und erkundet ihre vergessenen, mysteriösen oder bisher unbekannt wissenschaftlichen Untersuchungen und technologischen Erfindungen. Besonders inspiriert ist er vom poetisch anmutenden Wissensdrang dieser Forscher und deren Leidenschaft für nahezu unbegreifliche Ideen. Laessing wandelt auf ihren Spuren und folgt einer ähnlich romantischen, unstillbaren Sehnsucht, in Welten jenseits konventioneller Wissenschaften zu blicken. Ihm geht es darum, nicht nur die Geschichten derer zu erzählen, die seine eigenen Forschungen inspirieren, sondern auch einen Sinn für Utopismus wiederzubeleben und mit verblüffenden Möglichkeiten zu spielen, die irgendwo im Zwischenreich von Science Fiction und Wirklichkeit angesiedelt sind. Laessing untersucht geschichtliche Themen, das kurze Leben veralteter Maschinen oder recherchiert zu elektrochemischen Phänomenen.

Die Serie *Galvanic Reaction* entstand im Zusammenhang mit Experimenten, die er auf der Suche nach alternativen Methoden der Batterieherstellung durchgeführt hat und besteht aus einer Reihe von Kupfer- und Zinkplatten. Eine elektrische Batterie dient der Umwandlung chemischer Energie in elektrische Energie. Ein konventionelles Beispiel eines solchen Geräts ist die einfache galvanische Zellenbatterie. Elektrischer Strom lässt sich durch eine galvanische Reaktion erzeugen, deren Ergebnis die Korrosion von in diesen Prozess eingebundenen Materialien ist. Spannung entsteht, wenn zwei unterschiedliche Metalle elektronisch miteinander in Kontakt gebracht werden, wobei das edlere Metall den Korrosionsprozess des aktiveren Metalls vorantreibt und das passive Metall dabei relativ unbeschadet bleibt. Im Gegensatz zu sekundären Zellenbatterien lassen sich Primärzellenbatterien nicht wieder aufladen. Sie sind für den einmaligen Gebrauch vorgesehen und haben keine Kapazität eine elektrochemische Reaktion umzukehren. Laessing setzt chemische Reaktionen ein, um Formen entstehen zu lassen. Auf deren endgültige Gestalt hat er deshalb keinen weiteren Einfluss. Zum einen wird durch diesen Entstehungsprozess offenbar, wie komplex die Abläufe bei der Erzeugung von Energie sind. Zum anderen aber bestechen Laessings Arbeiten durch ihre patinierten Oberflächen.

Prototype II gehört zu einer Reihe von utopischen Skulpturen Laessings, die in Verbindung mit der fortlaufenden Forschungsarbeit des Künstlers zur „Freie Energie“-Bewegung gehören. Das Hauptziel der Bewegung ist es, alternative Energiequellen zu finden oder zu erzeugen. Laessings klarer Plexiglas-Apparat basiert auf einem Entwurf des Amerikaners John Bedini, der seit den 1970er Jahren Maschinen entwickelt. Er gilt als erster Erfinder, dem eine erfolgreiche Patentanmeldung für

eine „Freie Energie“-Maschine gelungen ist. *Prototype II* beruht auf dem „back EMF permanent electromagnetic motor generator“, für den Bedini 2003 das U.S.-Patent Nr. 6545444 B2 erteilt wurde. Es wird behauptet, dass dieses Gerät in der Lage sei, eine Batteriegruppe auf „over-unity“ aufzuladen (auch bekannt unter dem Begriff „freie Energie“), wobei ein Wirkungsgrad von über 100% erzeugt bzw. den Batterien mehr Energie bereitgestellt würde, als für ihren Betrieb notwendig ist. Laessing entwickelte und entwarf *Prototype II* auf Grundlage von Informationen und Hinweisen zahlreicher Websites, die sich dem Nachbau des Systems von Bedini widmen und führte zahlreiche Gespräche mit Elektroingenieuren.

Talk Radio with John Bedini besteht aus einer Tonspur mit Ausschnitten aus einer Radio-Talkshow der 1980er Jahre, in denen über die Maschinen Bedinis diskutiert wird. Die Aufnahmen werden über ein Zweispulentonbandgerät abgespielt, das seinen Strom aus von *Prototype II* geladenen Batterien bezieht.

Mark Leckey

* 1964 in Birkenhead, lebt in London



Pearl Vision, 2012, Installationsansicht aus: Mark Leckey, *desiderata (in media res)*, Madre, Neapel, 2015, © Mark Leckey, Courtesy Cabinet London, Foto: Amedeo Benestante

Pearl Vision, 2012
Video, Ton, 3:07 Min.

Courtesy der Künstler, Gavin Brown's enterprise, New York, Galerie Buchholz, Berlin/Köln/New York und Cabinet, London

Eine Hand tippt auf einer Computertastatur die Buchstaben D, R, U, M. Anstatt des Tastenanschlags sind jedoch Trommelschläge zu hören. Dann folgt der Blick auf einen der Protagonisten des Videos: die metallisch spiegelnde Snare Drum des legendären Herstellers Pearl, die in einem leeren Raum platziert ist. Mark Leckey nimmt vor der Trommel Platz, senkt die Schnarrsaiten und beginnt im Rhythmus der Tonspur zu trommeln. Eine Frauen- und eine Männerstimme wiederholen verschiedene Textpassagen, wobei insbesondere das mechanisch vorgetragene „on/off“ an den Binärcode eines Computers erinnert. In stetig sich nähernden Einstellungen umrundet die Kamera die Snare Drum, ist jedoch selbst nie als Reflexion zu sehen, da der Künstler die Trommel teilweise als digitale Animation in das Video eingebaut hat. Später wird die 3D-Animation alleine durch den schwarzen Raum kreisen.

In *Pearl Vision* nähert sich Leckey dem Objekt seiner Begierde, indem er dieses wie einen Fetisch in Szene setzt. Durch die Spiegelung scheint er mit der Snare Drum zu verschmelzen, teilweise glaubt man ihn im Inneren der Trommel zu sehen. Doch auch das Instrument scheint von ihm Besitz ergriffen zu haben. „Take off/it's on“ – heißt es zweideutig im Soundtrack, bis am Ende das „me and you, me and you!“ die vollständige Synthese des mittlerweile unbedeckten Schlagzeugers und seines sexuell aufgeladenen Instruments verheißt.

Die techno-animistische Dimension des Videos wird durch die Verwendung einer Rückprojektionsmaschine verstärkt, die das Bild aus dem Nichts zu generieren scheint und auf die diskrete Präsenz eines Geists in der Maschine verweist.

Tobias Madison & Emanuel Rossetti

* 1985 in Basel, lebt in Basel und Zürich

* 1987 in Basel, lebt in Basel und Zürich



NO, 2013, © Tobias Madison & Emanuel Rossetti, Courtesy Karma International, Zürich

Zabracadabra (the long trudge), seit 2013
Pappkartons, Elektrik, Lampen,
Maße variabel

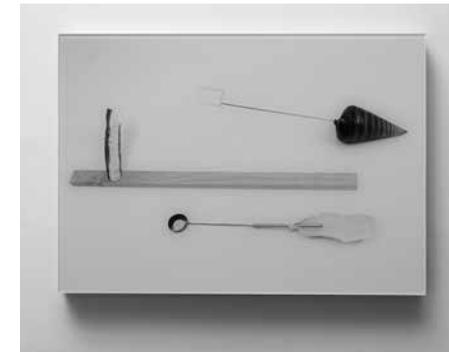
Courtesy die Künstler und Karma
International, Zürich

Pappkartons sind Verpackung, Transportbehältnis und eigenständiges Objekt. Tobias Madison und Emanuel Rossetti haben Kartonkisten in Hongkong gesammelt, wo vor allem Obstkartonagen recycelt und wiederverkauft werden. Die kubischen Behältnisse aus Pappe dienen ihnen als Basis für ein Beleuchtungssystem, das ursprünglich für die Kunsthalle Zürich gedacht war, als deren Beleuchtung im oberen Ausstellungsraum aufgrund technischer Mängel erneuert werden musste. Jeder Karton enthält eine Glühbirne und die entsprechende Elektronik, um diese zum Leuchten zu bringen. Die beiden Künstler entfremden Gegenstände, indem sie diese aus dem Kreislauf der Wiederverwertung entfernen und auf andere Weise einsetzen. Dabei erfüllen die Kartons eine Funktion, die ihrer ursprünglichen widerspricht, aber Teil möglicher anderer Verwendungszwecke ist. Sie sind zudem Teil einer Ausstellung, können also den Status eines Kunstwerks für sich beanspruchen, erfüllen zugleich

aber als funktionales Objekt innerhalb der Kunstinstitution einen bestimmten Zweck. Die Künstler interessiert dieser durchaus verhandelbare Status des Kunstwerks, das im Ausstellungswesen zirkuliert, über Abbildungen aber auch in größere Kontexte eingespeist wird. Es hat an sich zweckfrei zu sein, thematisiert in diesem Fall jedoch den institutionellen Rahmen, in den es eingebunden ist und innerhalb dessen es präsentiert wird. Das Arrangement der Leuchtkästen, die wie improvisierte Varianten der im Kunstbetrieb seit der Minimal Art omnipräsenten Leuchtkästen wirken, nimmt deshalb den Grundriss eines anderen – selbst mit der Produktion von Kunst in Zusammenhang stehenden – Raumes auf und stellt diesen in Form eines symbolischen Platzhalters nach. Der Ort der Produktion schreibt sich auf diese Weise dem Ort der Präsentation ein und wird umgekehrt von dessen Stromversorgung aktiviert.

Benoît Maire

* 1978 in Pessac, Frankreich, lebt in Paris



Photographie de 3 armes du soir, 2013, Detail aus Sexe, 2016, Courtesy Galerie Thomas Bernard - Cortex Athletico, Paris, Foto: Giorgio Benni

Sexe, 2016
Bronze, Wasserwaage, Computermaus,
Kreditkarte, Kristall, Diasecs kaschiert
auf Eiche, Würfel, Ulme, Flintstein,
Gabonholz, Glas, Hammer, Tinte auf
Papier, Jaspis, Letraset-Buchstaben,

Metall, Marmor, Ölfarbe, Gips, Pyrit,
Quartz, Harz, Seife, Muscheln, Aufkleber,
Edelstahl, Terracotta, Walnussaft, Holz,
170 x 330 x 320 cm

Courtesy Galerie Thomas Bernard -
Cortex Athletico, Paris

Benoît Maires Skulpturen wirken elegant, aber zugleich auch beklemmend. Die Verbindung von Formen und Materialien, die manchmal aufeinander prallen, verleihen ihnen eine gewisse menschliche Qualität. Auf zwei großen Sockeln sind verschiedene Arbeiten positioniert. Sie bilden syntaktische Rhythmen und Muster, die wiederholt oder dekliniert werden. Benoît Maire ist weniger daran interessiert, Theorien zu illustrieren, vielmehr geht es ihm darum, Fragen anzuregen, wie wir anhand von Formen, aber auch von Momenten der Verschleierung und Undurchsichtigkeit Bedeutung allgemein konstruieren, aber auch wieder aufzulösen vermögen. Eine seiner Antworten dazu besteht aus einer Serie von Objekten, die er, vielleicht in scherzhafter Referenz an Duchamps *3 stoppages étalon*, „Measuring Tools“ (Messinstrumente) oder „Weapons“ (Waffen) nennt: Ein Objekt, das wie eine zur Schau gestellte Kuriosität anmutet und innerhalb eines gerahmten Glasstücks schwebt; eine spiralförmige Muschel, die auf einem feinen Metallstab aufgespießt ist; eine Hand im Zeigegestus. Wie diese Werkzeuge funktionieren mögen, was sie messen oder bewerten könnten, bleibt dabei im Verborgenen. Hergestellt werden diese Objekte in einer Kultur, die besessen ist von Zahlen, Mengen und Rekorden und von der Kommerzialisierung des Wissens. Maires Objekte gewinnen somit eine ironische Bedeutung. Auch der Würfel, Symbol der Kapitulation vor der Rationalität von Berechnung und Messung, ja Symbol des allmächtigen Zufalls, taucht immer wieder als Motiv in seinen Siebdrucken und plastischen Werken auf. Bei seiner Vorgehensweise greift er auf rhetorische Mittel zurück wie die Synekdoche und

Antinomie, die in jeder seiner einzelnen Arbeiten wie auch im Gesamtwerk eine wichtige Rolle spielen. Kleinere oder größere zusammengesetzte Objekte, die mehr sind als die Summe ihrer Teile, bilden letztlich eine Art dynamische Sippschaft. Indem Unverständnis und Instinkt bei der Betrachtung der Objekte erlaubt sind, beide zusammentreffen dürfen, ersetzt Maire das Verlangen nach korrekten, messbaren Antworten durch ein verführerischeres Angebot: Narrationen verbleiben im Unbestimmten und Interpretationen im Vielschichtigen.

Mark Manders

* 1968 in Volkel, Niederlande, lebt in Ronse, Belgien



Finished Sentence (August 2010), 2010, © Mark Manders, Courtesy Tanya Bonakdar Gallery, New York und Zeno X Gallery, Antwerpen, Foto: Brian Forrest

Finished Sentence (August 2010), 2010
Eisen, farbig gefasstes Holz, Offsetdruck auf Papier, Teebeutel
99,1 x 251,5 x 130,8 cm

Courtesy der Künstler und Tanya Bonakdar Gallery, New York und Zeno X Gallery, Antwerpen

Das gesamte Œuvre Mark Manders widmet sich dem Thema *Self-Portrait as a Building*, wobei der Künstler imaginäre Räume als Teile seines Selbstporträts erschafft. Manders Installationen, Zeichnungen und Skulpturen verbreiten eine seltsam melancholische Stimmung und rufen zugleich Verwunderung hervor. Jedes Werk ist Teil des umfassenden

Projekts: das fiktive Gebäude, das zu einer Maschine wird. Seit 1989 arbeitet er an seinem Bauplan, und jeder neue Entwurf wird darin verortet. Die Gedanken des Künstlers „manifestieren sich als Korridore, Treppenhäuser, Schuppen oder Nebengebäude“ (Maria Barnas), aber auch als Architekturen der Seele wie des Körpers. Manders ergründet wie die Menschheit auf ihrem Entstehungsweg von unzähligen Entscheidungen geprägt wurde und welche Rolle der menschliche Körper innerhalb dieses Prozesses einnimmt.

Für die Skulptur *Finished Sentence (August 2010)* hat Manders zwei unterschiedliche Objekte zu einem kafkaesken Ganzen verbunden, das eine mechanische und zugleich organische Wirkung hat. Was sich auf den ersten Blick wie eine Ansammlung von Teebeuteln und ein Phonograph präsentiert, entpuppt sich als eine Art Maschine bzw. als ein Musikinstrument. Gewundene Metallröhren verleihen den beiden Elementen Struktur. Aber was verbindet diese ungleichen Partner? Es ist, als wohne den Teebeuteln eine besondere Kraft inne, die durch ein Kabelsystem nutzbar gemacht und transportiert werden könnte. Manders ist von der Eigenschaft der Dinge, sich unmittelbar zu offenbaren, fasziniert und setzt sie als Symbole ein. Er ist bestrebt, „etwas zu erschaffen, bei dem uns dieselbe Art von Schönheit anspricht wie etwa bei einer Pflanze oder einem Computer.“ So wie einige Schriftsteller Sprache in ihrem Werk als Maschine betrachten, so stellen seine Werke für Manders Maschinen dar. Und in genau diesem Sinne stellt der Titel des im Rahmen dieser Ausstellung gezeigten Werks einen Bezug zu sprachlichen Handlungen her. Die Verwendung eines Phonographen als Teil der Skulptur unterstützt die Idee des Bezugs zur Sprache, zumal sein Name die Bedeutungen „Klang“ und „Schrift“ beinhaltet. Das fragile Arrangement aufrecht gestellter Teebeutel stellt in

erster Linie ein „wortloses Wort“ dar, wie Manders selbst es beschreibt, das „einem Gefühl sprachlichen Ausdruck verleiht“. Teebeutel brauchen ihre Zeit, um zu ziehen und Wasser aufzusaugen, und Beutel im Allgemeinen werden dazu benutzt, etwas zu tragen. Es ist nun die Aufgabe des/der Betrachters/ Betrachterin, für sich selbst zu bestimmen, was dieser *Finished Sentence (August 2010)* zu sagen hat.

Daria Martin

* 1973 in San Francisco, lebt in London



Soft Materials, 2004, Filmstill, © Daria Martin, Courtesy Maureen Paley, London

Soft Materials, 2004
Digitalisierter 16mm Film, Ton, 10:05 Min.
Courtesy Maureen Paley, London

Daria Martins Film *Soft Materials* wurde im mittlerweile geschlossenen Labor für künstliche Intelligenz der Universität Zürich gedreht, wo Wissenschaftler humanoide Maschinen entworfen und studiert haben. Diese Roboter waren so programmiert, dass sie nicht ausgehend von einem vorprogrammierten Computer-„Hirn“ agierten, sondern über die Erfahrung ihres eigenen physischen Körpers und über die Interaktion mit ihrer jeweiligen Umgebung lernten. *Soft Materials* stellt einige dieser Maschinen in Kontakt mit einem Tänzer und einer SchauspielerIn. Gemeinsam erforschen Roboter und Mensch ihre Körper und bauen eine spielerische Verbindung auf. Die

einfach konstruierten, fast altmodisch aussehenden Maschinen scheinen in dieser Choreographie ein Eigenleben zu erlangen und auf die menschlichen Bewegungen zu reagieren. Ihre Sensorik ist an tierische Eigenschaften angelehnt; einer der Roboter mit stäbchenartigen Sensoren imitiert beispielsweise die Wahrnehmung eines Insekts. In ihrer Interaktion mit den verletzlich wirkenden menschlichen Körpern verlieren die Roboter ihr bedrohliches Potential zugunsten einer menschlich-rezeptiven Qualität. In den langsamen Bewegungen und der stark auf den Körper der Akteure fokussierten Filmästhetik erinnert *Soft Materials* aber auch an den experimentellen Tanz der 1960er Jahre und dessen choreografische Synthese von Mensch und abstrakter Objektwelt.

Shawn Maximo

* 1975 in Toronto, lebt in New York



Going Green, 2016, © Shawn Maximo

Going Green, 2016
Kunststofftapete, 356 x 491 cm

Courtesy der Künstler

Shawn Maximo erschafft Bilder, die mögliche Wohnräume der Zukunft darstellen. Oft geht er von einem bestimmten Raumkonzept aus, auf das er scheinbar nicht zugehörige Funktionen projiziert. So evokiert er neue Lebenswelten, die logisch nachvollziehbar sind, aber in dieser Form (noch) nicht existieren. Maximos futuristische Projektionen wirken vertraut und zugleich unheimlich. In seinen Bildern entwirft er einen neuen Lebensstil in überkontrollierten Landschaften. Obgleich Maximo sich in seinen Werken intensiv mit Architekturtheorie und verhaltenspsychologischen Konzepten auseinandersetzt und diese von Architektur-, Design- und Raumelementen geprägt sind, entfalten sie sich jedoch ausschließlich in Gestalt von Tapeten oder Computeranimationen, die auf der Rendering-Technik beruhen. So harmonisieren die Bildinhalte mit den technischen Schnittstellen, die als Bildträger eingesetzt werden.

Für diese Ausstellung hat Shawn Maximo eine Tapete geschaffen, auf der prominent ein Fenster mit Blick auf eine Fabriketage dargestellt ist, in welcher „grüne“ Technologieprodukte hergestellt werden, irgendwo in einer unbestimmten, automatisierten Zukunft. Roboter arbeiten am Fließband. Sie haben wenig mit den frühen industriellen Robotern gemein, die 1960 erstmals bei General Motors eingeführt wurden. Vielmehr scheinen sie folgender Vorstellung zu entsprechen: „Während Computer traditionell auf die Verrichtung von Routineaufgaben anhand klarer, regelbasierter Aktivitäten beschränkt waren, erhalten sie heute durch Algorithmen zum Bearbeiten riesiger Datenmengen Einzug in gänzlich neue Bereiche wie bspw. die Mustererkennung: Heute sind sie in der Lage, Menschen komplexe

kognitive Aufgaben abzunehmen. Moderne Roboter werden zudem immer geschickter und verfügen über eine zunehmend umfassende Sensorik, so dass sie ein immer breiteres Spektrum körperlicher Arbeiten auszuführen vermögen.“ (Derek Thomson) Der konkrete Prozess der Automatisierung ist nicht rein technischer Natur, sondern weist auch eine soziotechnologische und kulturelle Dimension auf. Werden technologische Innovationen den Arbeitsmarkt aushebeln indem sie menschliche Arbeitskräfte überflüssig machen? Werden Individuen zu reinen Konsumenten degradiert? Die Roboter in diesem Werk fertigen umweltfreundliche Produkte. Wenn in automatisierten Produktionsstätten neuartige Produkte hergestellt werden, wird dies auch zu einem Umdenken im Umgang mit Ressourcen führen?

Régis Mayot

* 1970 in Metz, lebt in Saint-Laurent-les-Tours



JEANNE & CIE, 2015, Foto: Guy Rebmeister / CIAV Meisenthal – France

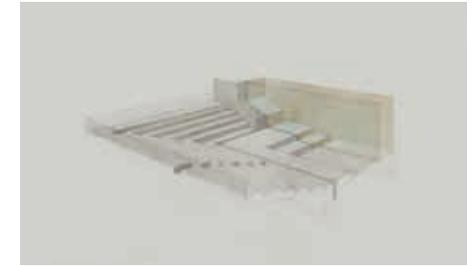
JEANNE & CIE, 2015
Geformtes Glas, 16 x 15 cm, 25 x 170 cm, 25 x 21 cm
Centre international d'Art verrier, CIAV, Meisenthal, Frankreich
Dreiteilige Serie, basierend auf drei alten Modellen zur Glasfabrikation aus der Sammlung des CIAV

Courtesy JEANNE & CIE / Design Régis Mayot / Edition CIAV – Meisenthal, Frankreich

Seit fünfzehn Jahren baut das Centre international d'Art verrier, CIAV (Internationales Zentrum für Glaskunst) seine Sammlung von Formen beziehungsweise Modellen zur Herstellung von geformtem Glas auf. Mit den meisten der nunmehr 2.000 Exemplare, die in der sogenannten Moulôthèque („Model-Bibliothek“) des Zentrums aufbewahrt werden, wurden ursprünglich tausende Gebrauchsgegenstände hergestellt, vor allem Geschirrtteile. 2011 begann das CIAV mit einem dreijährigen Projekt zu dieser Sammlung und lud hierzu den französischen Designer Régis Mayot ein. Entstanden ist die Serie JEANNE & CIE, bei welcher der Künstler nicht etwa die traditionelle Verwendung des Modells als Thema aufgreift und sie auf die Gegenstände bezieht, die ursprünglich mit diesen Formen hergestellt wurden. Im Gegenteil betont Mayot den Aspekt ihrer originären Funktion als Werkzeug: JEANNE & CIE beruht auf der Nachformung des äußeren Erscheinungsbildes des Modells. Im Sandformverfahren hat Mayot Abdrücke verschiedener dieser Formen hergestellt, die dann aus Glas durch einen Glasmeister abgeformt wurden. Aus einem funktionalen Werkzeug entstanden so faszinierende Objekte, deren mechanische Ästhetik eine überraschende Schönheit besitzt. Die Serie trägt den Namen JEANNE nach der Bezeichnung auf dem Scharnier eines der für die Serie verwendeten Modells. Der Künstler weckt mit diesen Objekten vielfältige Assoziationen, von Mythen wie die Schmiede des Vulkan oder von Erzählungen des Jules Verne bis hin zu Aspekten wie Fortschritt und Elend im Zuge der Industriellen Revolution. Die entstandenen Objekte sind zugleich Skulpturen, Fetische wie auch Zeitzeugen, die ihre eigenen Geschichten erzählen.

Wesley Meuris

* 1977 in Lier, lebt in Antwerpen



Thermodynamics, Forms of Energy, 2014, © Wesley Meuris, Courtesy Privatsammlung

Thermodynamics, Forms of Energy, 2014
Bleistift und Aquarell auf Papier,
57 x 66 cm

Privatsammlung Fam. Van Oers – De Déene

Biotechnology & Genetic Engineering,
2014
Bleistift und Aquarell auf Papier,
58 x 68 cm

Courtesy der Künstler und Annie Gentils
Gallery, Antwerpen

Case R-Y3.001, 2016
Holz, Plexiglas, Glas, Neonröhren, ca.
260 x 950 x 420 cm

Courtesy Annie Gentils Gallery, Antwerpen
und Galerie Jérôme Poggi, Paris

Wesley Meuris' Werk befasst sich mit der „Ausstellung“ an sich, mit ihren Formen, Formaten und Inhalten und mit räumlichen, institutionellen und ideologischen Systemen, aus denen sie entsteht. Das Interesse Meuris' gilt vor allem, wie unsere visuelle Wahrnehmung und Wissensaneignung durch Machtstrukturen gesteuert und beeinflusst werden. Die Klassifikations- und Kommunikationssysteme, Darstellungsformen und Entwicklung von Modellen sind Ausgangspunkte seines komplexen Werks. 2012 hat er eine kuriose Organisation

ins Leben gerufen – Foundation for Exhibiting Art and Knowledge (FEAK): In diesem Projekt untersucht er die unterschiedlichen Erscheinungsformen von Ausstellungen (Kunstmessen, Sonderausstellungen, Dauerausstellungen in Museen) und deren wissensvermittelnde Funktion. Meuris analysiert die Architektur und Infrastruktur der Institutionen, deren Aufgabe das Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen und Vermitteln von Kulturgütern ist. Für lange Zeit hielt er die Identität seiner Stiftung und sogar ihre Existenz geheim. Er operiert dabei im Rahmen dieser Stiftung nach demselben Prinzip, auf dem auch sein gesamtes Werk beruht: Meuris untersucht den schmalen Grad zwischen Verschleierung und Enthüllung, Unsichtbarkeit und Sichtbarkeit, Fiktion und Dokumentation.

Für die Ausstellung kreiert Meuris eine skulpturale Installation, die die Idee eines Displays evoziert jedoch nichts zeigt: Der/die Betrachter/in steht einer weißen Holzstruktur mit glänzenden Vitrinenscheiben und strahlenden Beleuchtungselementen gegenüber, die frei im Raum steht, ihre räumliche Umgebung gliedert und die Zirkulation des Publikums strukturiert. Ein Vitrinen-Element mit Podest dient ebenso der Inszenierung von Leere. Die hier ausgestellte Leere wird zum Objekt. Der/die Besucher/in betrachtet etwas, steht jedoch letztlich ihrem/seinem eigenen Spiegelbild gegenüber. Es wird ihr/ihm bewusst, was sie/er nicht sieht – sowohl in visueller als auch in metaphorischer Hinsicht. Gibt es etwas oder jemanden hinter dieser Bühne? Wie funktionieren die Mechanismen, die die Raumgestaltung und Wissensvermittlung bestimmen? Meuris' Spiel mit spiegelnden Oberflächen und der thematisierten Selbstreflexion, das sich unendlich fortsetzen ließe, weist auch ironisch auf Aspekte des Kunstmarkts und der Kunstproduktion hin.

Die gezeigten Zeichnungen kombinieren ebenso fiktionale Abstraktion, historische Information, institutionelle Kritik und utopische Experimente.

Samuel Finley Breese Morse

* 1791 in Charlestown, Massachusetts, USA, † 1872 in New York



Morse-Reliefschreiber, 1849, Courtesy Technisches Museum Wien

Morse-Reliefschreiber mit Gewichtsantrieb, samt Gewicht, 1849
Aufzug mit Schlüssel, Kurbel zur Hemmung des Triebwerkes, Vollscheiben für Papierrolle, erste von der österreichischen Staatstelegraphenverwaltung verwendete Type, u.a. zwischen Wien-Olmütz, Messing, 36 x 22 x 37,5 cm und 7,5 x 11 cm, Hersteller: Robinson, USA

Leihgabe Technisches Museum Wien

Ein Telegraf dient zur Übermittlung von Nachrichten über eine geografische Distanz durch eine Codierung. Die Telegrafie kommt vom altgriechischen *téle*, fern und *gráphein*, einritzten, schreiben. Die älteste Form der Telegrafie ist die optische, die bereits in der Antike benutzt wurde, beispielsweise mit Rauch. Bei der elektrischen bzw. elektromagnetischen

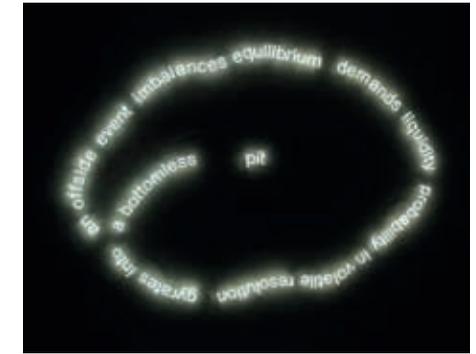
Telegrafie, auch Morsetelegrafie genannt, wurden die Zeichen als Morsezeichen übertragen. Samuel F.B. Morse, Erfinder und Maler, entwickelte ab 1837 den ersten kommerziell brauchbaren Schreibtelegrafen (Morseapparat). Dafür entwickelte sein Mitarbeiter Ernest Vail einen neuen Übermittlungscodex, den Morsecode, durch den Buchstaben, Ziffern und Punctuation durch Aneinanderreihung von Punkten und Strichen (bzw. kurzen oder langen Impulsen) transkribiert wurden. Der Morsecode wird als der Vorreiter der digitalen Kommunikation betrachtet.

Anfangs wurden die in Morsecode übermittelten Signale auf einen mitlaufenden Papierstreifen mit Hilfe eines stählernen Stiftes eingeritzt. Später gegen Ende des 19. Jahrhunderts setzten sich dann Farbschreiber durch, die den Morsecode per Tinte auf den Papierstreifen schrieben. Typendrucktelegrafen konnten auch zur gleichen Zeit bereits Klartext ausdrucken. Durch technische Perfektionierungen konnte der Telegraf bald ca. 200 Wörter pro Minute übermitteln und so auch kommerziell verwendet werden. 1843 wurde die erste telegrafische Linie zwischen Baltimore und Washington gelegt. Das erste Kabel zwischen Dover und Calais wurde 1851 geleitet, 1866 zwischen England und den USA. Um das Jahr 2000 endete die Verwendung von Telegrafie in kommerziellen Anwendungen und im Verkehrswesen. Der in der Ausstellung ausgestellte Morse Reliefschreiber war der erste Morseapparat, der in Europa verwendet wurde. In Österreich wurde dieses Modell um circa 1849 zwischen Wien und Olmütz benutzt.

Mit der Elektrizität und ihren Applikationen, wie der elektrischen Telegrafie sind politische Utopien entstanden, in denen eine kontrollierte und technisierte technisierte Verfügbarkeit die ganze Gesellschaft in Wandel bringen würde.

Gerald Nestler

* 1964 in Brixlegg, Tirol, lebt und arbeitet in Wien und London



HOT POTATO. No Risk No Fun in the Dark Pool, 2013, © BILDRECHTE GmbH Wien, Courtesy Gerald Nestler

HOT POTATO. No Risk No Fun in the Dark Pool, 2013
Neon-Textarbeit, 173 x 246 cm

Predatory Glitch, 2010
Tonspur, Live Audio-Mitschnitt des Flash Crash vom 6. Mai 2010 (Stimme: Ben Lichtenstein, TradersAudio), Sound: Szely, 12:37 Min.

The New Derivative Order, 2016
Gedicht, Klebebuchstaben

Courtesy der Künstler

Der Künstler und Schriftsteller Gerald Nestler verbindet in seinem Werk Theorie und Text mit Video, Installation, Ton und Performance. Sein Interesse richtet er auf die Analyse der Finanzindustrie und ihre Strategien, aber auch ihre Auswirkungen auf soziale Bereiche. Ein zentraler Aspekt ist das, was er als „derivative condition“ bezeichnet, nämlich inwiefern unsere heutige gesellschaftliche Realität von Derivaten bestimmt ist, also auf finanzbasierten Ideen, Modellen, Praktiken und Fiktionen beruht. Diese bedingen unsere menschlichen und nicht-menschlichen Beziehungen und zeichnen unsere Zukunft vor. Als Gegenstrategie

entwickelt Nestler mit seinem Werk eine „aesthetics of resolution“, einen ästhetischen Ansatz, der sich auf den englischen Begriff der Resolution stützt, und der gleichermaßen Bildauflösung, Aufklärung und Entschluss bedeutet. Mit seinem Entwurf sucht Nestler nach neuen Potentialen, wie sich soziale und technologisch bedingte Beziehungen zwischen Individuen oder Gruppen und Institutionen revolutionieren lassen. Die gezeigten Werke nehmen Bezug auf Aspekte wie Risiko, Wahrscheinlichkeit und Ungewissheit. Aber auch auf gegenwärtige politische Ansätze zu Sicherheitsfragen und zur Etablierung der automatisierten Abläufe von Spekulationsgeschäften, die von Computerprogrammen gesteuert werden.

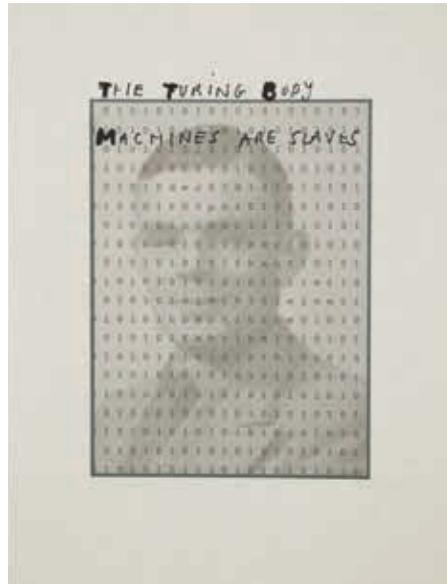
Die Neon-Textarbeit *HOT POTATO. No Risk No Fun in the Dark Pool* ist die menschliche Interpretation eines automatisierten Signales, wie es von Börsen-Softwareprogrammen ausgelöst wird. *Predatory Glitch* beruht auf einem Live-Mitschnitt der Ereignisse des Flash Crash von 2010, durch den deutlich wurde, dass im Börsenhandel Menschen immer mehr durch Computer ersetzt werden. Der Text des Gedichts mit dem Titel *The New Derivative Order* eröffnet Einsichten in die „Black Box“ der automatisierten Marktgeschehen. Zu uns spricht ein Computersystem, ein technologisch erschaffenes Überwesen, mit den Worten: „Oh baby! How you nourish me!“ (Oh Baby, wie du mich nährst!).

„Die heutigen Derivatmärkte – und um diese handelt es sich, wenn wir von der Produktion von Risiko als Evaluation von Erwartungen sprechen – verbinden sofortigen Zugriff auf Zukunftsoptionen mit automatisierten Prozessen. Risiko ist hier nicht so sehr das Unerwartete und Unbekannte, vor dem es sich zu schützen gilt, sondern das kalkulierte Potential einer möglichen Zukunft. Diese Homogenisierung ist nun nicht nur eine Tatsache, die Waren, Dienstleistungen

oder Rohstoffe betrifft. Wenn Individuen sich als Humanressourcen und somit als kalkulierbares (kalkuliertes) Risiko in den Dienst einer Marktwirtschaft stellen, die das Primat der Politik in Form dieser „Technologie der Zukunft“ übernommen hat, sind auch sie derivativ in einen Erwartungshorizont eingeschrieben. Das Versprechen der Automation wäre somit eine ritualisierte Zukunft, die ihre eigene Gegenwart löscht.“ (Gerald Nestler)

Henrik Olesen

* 1967 in Esbjerg, Dänemark, lebt in Berlin



how do i make myself a body?, 2008–2016, (C) Henrik Olesen, Courtesy Galerie Buchholz, Berlin/Köln/New York

how do i make myself a body?,

2008–2016

Collage und Acryl auf Holzfaserplatte,
105 x 83,5 x 0,5 cm

Courtesy der Künstler und
Galerie Buchholz, Berlin/Köln/New York

In seinem Werkkomplex *how do i make myself a body?* beschäftigt sich Henrik Olesen mit der tragischen Geschichte

des homosexuellen englischen Mathematikers Alan Turing, der von den britischen Behörden dazu verurteilt wurde, sich einer Behandlung mit weiblichen Hormonen zu unterziehen.

Der menschliche Körper als gesellschaftlicher wie sexueller Körper wird durch ein System determiniert: Was ist ein weiblicher Körper, was ein männlicher, was ein heterosexueller und was ein homosexueller? Körperpraktiken werden – auch – vom Körper des Gesetzes reguliert. Symptomatisch für das 20. Jahrhundert erscheint das Leben des britischen Wissenschaftlers und Mathematikers Alan Turing (1912–1954), der 1952 wegen seiner Homosexualität zu einer chemischen Kastration verurteilt wurde. Durch die Hormonbehandlung erkrankte er offenbar an einer Depression und verübte zwei Jahre später Selbstmord.

1936 veröffentlichte Turing das theoretische Modell einer Maschine, das die Basis aller späteren Computer bilden sollte. Sein Diagramm reduziert Rechenprozesse auf eine Reihe symbolischer Konfigurationen auf der Grundlage der Ja/Nein-Logik des binären Codes. Alle modernen Rechner basieren auf der Implementierung dieser mathematischen Modell-Maschine, die Algorithmen fassbar macht. Die Turing-Maschine ist universell, reine Funktion. Sie liefert ein virtuelles System für die Simulation des Verhaltens einer anderen Maschine und spiegelt für Olesen damit auch, wie Körperbilder entstehen und verhandelt werden.

how do i make myself a body? collagiert Texte zur Turingmaschine, zu kybernetischen Modellen, zu Alan Turing und dem Körper als sozialem wie gesellschaftlichem Konstrukt mit abstrakten Farbflächen, die wie Öffnungen in einem ansonsten geschlossenen System anmuten.

Adam Osborne & Lee Felsenstein

* 1939 in Bangkok, Thailand, † 2003 in Kodaikanal, Indien

* 1945 in Philadelphia, USA, lebt in Palo Alto, USA



Personal Computer Osborne 1a, 1981, Courtesy Technische Museum Wien,

Personal Computer Osborne 1a und Monitor NEC, Character Display, 1981
51 x 34 x 21 cm, Monitor 37 x 34 x 31 cm

Leihgabe Technisches Museum Wien

Osborne 1 wurde von Lee Felsenstein und Adam Osborne entwickelt und war der erste kommerziell erhältliche tragbare Multifunktions-Mikrocomputer. Er wurde im Frühjahr 1981 von der Osborne Computer Corporation (OCC) auf den Markt gebracht. Ein Mikrocomputer ist ein kompakter Computer, der mit einem Mikroprozessor als zentraler Recheneinheit (CPU, Central Processing Unit) ausgestattet ist. Mikrocomputer, üblicherweise als Personal Computer (PC) bezeichnet, wurden für den persönlichen Gebrauch entwickelt. Der Osborne Personal Business Computer wurde mit folgenden Worten beworben: „... Konzept, Produktion und Preis sind auf ein Ziel ausgerichtet: Sie heute in Ihrem Gewerbe, Geschäft bzw. Ihrer Profession produktiver arbeiten zu lassen.“ Dank seiner geringen Größe und hohen Leistungsfähigkeit bei einem relativ niedrigen Preis wurde der Rechner zum Verkaufsschlager. Das tragbare Gerät wog ca. 8 kg und ließ sich in zusammengeklappter Form wie ein Koffer tragen, „der mühelos

unter jeden Flugzeugsitz passt“. Zum Lieferumfang gehörten Bildschirm, Tastatur, doppeltes Diskettenlaufwerk sowie diverse Schnittstellen.

Das Design nahm Anleihen beim Xerox NoteTaker, einem Prototyp der kalifornischen Forschungs- und Entwicklungseinrichtung Xerox PARC. Auf dem Höhepunkt seines Erfolgs verkaufte OCC mehr als 10.000 Osborne 1-Geräte pro Monat. Jedoch wurde dem Unternehmen sein eigener Erfolg zum Verhängnis. Betrachtet man den weiteren Verlauf dieser anfänglichen Erfolgsgeschichte, so erschließt sich die Ironie des damaligen Marketing-Slogans: „Für alle, die die Nase vorn haben wollen. Für alle, die sich nicht abhängen lassen.“ Zu den primären Schwächen des Geräts zählten sein kleiner Monitor mit einer Bildhöhe von 13 cm und die geringe Kapazität der Diskettenlaufwerke. Nachdem das Unternehmen verfrüht zwei Nachfolgemodelle angekündigt hatte, kam der Verkauf der Maschine praktisch zum Erliegen, was die OCC schließlich in den Ruin trieb. Dieses Phänomen, das Adam Osborne in seinem Buch *Hypergrowth: The Rise and Fall of Osborne Computer Corporation* beschreibt, ging als „Osborne-Effekt“ in den allgemeinen Sprachgebrauch über.

Julien Prévieux

* 1974 in Grenoble, lebt in Paris



What Shall We Do Next? (Séquence #2), 2014, Videostill, © Julien Prévieux, Courtesy Galerie Jousse Entreprise, Paris

MENACE 2 (Machine Educable Noughts and Crosses Engine), 2010

Eichenholz, Sperrholz, Metall, Leinwand und Tonkugeln
200 x 180 x 70 cm

Collection Frac Basse, Normandie

What Shall We Do Next?
(*Séquence #2*), 2014
Video, Ton, 16:47 Min.

Courtesy Galerie Jousse Entreprise, Paris

Julien Prévieux untersucht die Konsequenzen der Einführung von Technologien auf das soziale und körperliche Verhalten des Menschen. Mit *MENACE 2 (Machine Educable Noughts and Crosses Engine)* hat er seine eigene Version von *MENACE* erschaffen, ein frühes Beispiel einer Maschine, die auf dem Prinzip des Reinforcement Learning (Bestärkendes Lernen) beruht und welche ihr Erfinder Donald Michie 1961 aus 304 Streichholzschachteln entwickelt hat. Reinforcement Learning bezeichnet verschiedene Methoden des maschinellen Lernens, die auf Ansätzen der Psychologie und insbesondere des Behaviorismus beruhen. Dabei steht die Frage im Raum, auf welche Art ein Software-Agent in potenziellen Situationen agieren müsste, um seinen Nutzen zu maximieren. Eine Maschine soll durch Ausprobieren bzw. durch Versuch und Irrtum lernen, in verschiedenen Konstellationen jeweils die beste Wahl zu treffen. Reinforcement Learning ist von großer Bedeutung für ganz unterschiedliche Bereiche, von der Spieltheorie, Regelungstheorie, Operational Research (Unternehmensforschung), der simulationsbasierten Optimierung, der Statistik bis hin zu genetischen Algorithmen.

Technische Apparaturen verlangen ein Repertoire an Gesten zu ihrer Bedienung. Tasten wollen gedrückt werden, Regler verschoben, Hebel umgelegt. Digitale Technologien haben dieses Repertoire erweitert und den mechanischen Druck der Finger auf Geräteteile durch das sanfte Gleiten über Bildschirmoberflächen

ersetzt. Im Gegensatz zum Tastendruck gelten diese neuen Gesten allerdings als integraler Bestandteil der Digitaltechnologien: Das Swipen – die Wischbewegung auf dem Smartphone oder Tablet-Computer – wurde bereits zum Patent angemeldet, bevor die Geräte, auf denen es Anwendung finden sollte, überhaupt produziert waren.

Prévieux' Video *What Shall We Do Next? (Séquence #2)* zeigt eine Gruppe von Tänzerinnen und Tänzern, die Bewegungen ausführen, die zum Bedienen neuester oder vielleicht noch gar nicht existierender digitaler Hardware notwendig sind. Jeweils einer der Performer verkündet, wann die entsprechende Geste zum Patent angemeldet wurde. Im weiteren Verlauf dieses stilisierten menschlich-mechanischen Balletts wird die Steuerung der sozialen Interaktion durch Technologie diskutiert – im Medium der Sprache wie Bewegung. Auch Erfindungen zur Vereinfachung der Interaktion zwischen Mensch und Gerät, die nie in Form konkreter Produkte Anwendung fanden, sind Teil der Choreografie. Einige der präsentierten Gesten wirken vertraut, andere scheinen durch die Abwesenheit des dazugehörigen Gadgets fiktiv.

In einer ersten Performance haben sich die Tänzerinnen und Tänzer noch mit Gesten befasst, die von Science Fiction Regisseuren erdacht wurden, um die Zukunftstechnologie auch in ihrer Bedienung in eine Sphäre des noch nicht Bekannten, vollkommen Neuen zu rücken. Mit *What Shall We Do Next? (Séquence #2)* ist die Abkehr vom Drücken der Knöpfe und Tastaturen bereits der korporativen Vereinnahmung jener Bewegungen, die zum Benutzen bestimmter Geräte notwendig sind, gewichen. Wem gehört die Bewegung der Hand, wenn sie von einer Firma patentiert wurde? Ist der Mensch noch Benutzer des Geräts oder bereits Teil von ihm? Letztlich hat sich das vom Apple-Konzern in den frühen

2000er Jahren zum Slogan erhobene „think different“ auch als Einverleibung des Konsumentenkörpers erwiesen.

Magali Reus

* 1981 in Den Haag, lebt in London



Leaves (Clay Writ, July), 2015, © Magali Reus, Courtesy The Approach, London, Foto: Plastiques Photography

Leaves (Scout, April), 2015
Gemahlene und besprühte Kunststofffaserplatte, Aluminiumrohr, Polyurethan-Kautschuk, pulverbeschichtetes, verzinktes, phosphatiertes und geschwärztes Aluminium und Stahl, Polyesterharz, 39,5 x 14 x 49 cm

Privatsammlung, London

Leaves (Amber Line, May), 2015
Gemahlene und besprühte Kunststofffaserplatte, Aluminiumrohr, Polyurethan-Kautschuk, pulverbeschichtetes, verzinktes, eloxiertes, phosphatiertes, geschwärztes und geätztes Aluminium und Stahl, Schrauben, 44 x 16,5 x 77cm

Courtesy Rubell Family Collection, Miami

Leaves (Tip, October), 2015
Gemahlene und besprühte Kunststofffaserplatte, Silikonkautschuk, Pigmente, phosphatiertes Aluminiumrohr, pulverbeschichtetes, gebürstetes, geschwärztes und eloxiertes, lasergeschnittenes Aluminium und Stahl, 38,5 x 48 x 12,5 cm

Leaves (Harp, January), 2015
Gemahlene und besprühte Kunststofffaserplatte, phosphatiertes Aluminiumrohr, Silikonkautschuk, Pigmente, pulverbeschichtetes, verzinktes, geätztes und eloxiertes, lasergeschnittenes Aluminium, Schrauben, 42 x 61 x 15 cm

Courtesy die Künstlerin und The Approach, London

Bei den Werken von Magali Reus stehen Materialität und Technologie im Vordergrund, wie auch der Versuch, die Dichotomie von Subjekt und Objekt zu überwinden. Reus ist bestrebt, bei dem „Verhältnis von Menschen zu den Dingen vielfältige emotionale wie auch körperliche Interaktionen zu ermöglichen.“ Hierzu versetzt sie Objekte häufig in einen fremden Kontext: Reus bedient sich meist konkreter Alltagsgegenstände, die sie jedoch durch die Einbindung in ihre skulpturalen Kreationen ihrer ursprünglichen Funktion entrückt und diese dadurch transformiert. Insbesondere fasziniert Reus der Bruch, der sich ergibt, wenn Objekte in eine ihnen fremde Umgebung, den als Ort der Kunst codierten Ausstellungsraum, überführt werden.

Bei *Leaves* handelt es sich um eine Skulpturenserie aus vergrößerten Vorhängeschlössern, die auf Augenhöhe an der Wand montiert sind und die Besucher/innen zur näheren Betrachtung einladen. Worum handelt es sich bei diesen alltäglichen, erkennbaren aber doch von der Norm

abweichenden Objekten? Im Gegensatz zu üblichen Zahlenschlössern scheint ihnen keine Funktion innezuwohnen; es gibt nichts Offensichtliches, das sie sichern bzw. zusperren. Stattdessen ragen sie als rätselhafte und abstrakte Objekte aus der Wand heraus und erregen die Aufmerksamkeit des/der Betrachters/Betrachterin, indem sie eine verwirrende Position zwischen der menschlichen und mechanischen Welt einnehmen. Das Gehäuse der Schlösser ist teilweise offen gelegt. Ihre bizarre Innenwelt gewährt Einblicke in die inneren Wirkmechanismen eines Objekts, das für gewöhnlich durch eine glatte und undurchsichtige „Haut“ bedeckt ist, so wie nahezu alle unsere aktuellen technologischen Geräte. Die gezielte Wahl industrieller Werkstoffe und komplexer technischer Aufbereitungsmethoden – pulverbeschichtetes oder geschwärztes und eloxiertes, lasergeschnittenes Aluminium mit Stahl – sowie die feine und detaillierte Oberflächenbehandlung der Objekte, erinnert an den amerikanischen West-Coast-Minimalismus der 1960er Jahre mit seiner Prägung durch die lokale Surfer- und Autotüftler-Subkultur. Bei näherer Betrachtung tauchen Zahlen, Daten und Buchstaben auf – neben oder auf den Federn, Kombinationsrädchen, Rastern und Flächen. Obgleich Reus mit der *Leaves* Serie auf die mechanische Aufgabe eines Schlosses, etwas zu verbergen oder vor Zugriff zu schützen, Bezug nimmt, lassen die Titel dieser Werke wie auch die fragmentarischen Informationen, die auf ihnen zu lesen sind, auf eine subjektive Bedeutung dieser Dinge schließen, mit der die Künstlerin sie versehen hat. Durch Offenlegung einer Vielzahl an versteckten formalen und funktionalen Aspekten gewöhnlicher Alltagsdinge, gibt Reus dem/der Betrachter/Betrachterin die Möglichkeit, sich mit den „Dingen“ auf einer tieferen, phänomenologischen Ebene auseinander zu setzen.

Programm

Alle Führungen sind mit gültigem Ausstellungsticket kostenlos!

Sonntagsführungen

Der Algorithmus des Entdeckens
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Jeden Sonntag um 15 Uhr erfahren Sie in Themenführungen mehr über die Folgen der Automatisierung. Unsere Kunstvermittler/innen befragen anhand ausgesuchter künstlerischer Positionen die Ambivalenz des Technoiden sowie die Beziehung zwischen Mensch und Maschine.

So 13/3, 15:00
Magie der Maschine mit Anne Faucheret

So 20/3, 3/4, 10/4, 15:00
Von okkulten Objekten und kybernetischen Modellen mit Daniela Fasching

So 27/3, 1/5, 29/5, 15:00
Sabotage – Automatisierung als Fluch oder Segen. Von der Industriellen Revolution bis ins 21. Jahrhundert mit Martin Pfitscher

So 17/4, 15/5, 22/5, 15:00
Mensch Maschine – Harmonie oder Utopie? mit Wolfgang Brunner

So, 24/4, 8/5, 15:00
Arbeit 4.0 – Wie Roboter unser Leben verändern mit Michael Simku

Duoführungen

Gemischtes Doppel
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Jeweils zu zweit führen Mitarbeiter/innen der Kunsthalle Wien durch *The Promise of Total Automation* und eröffnen einen persönlichen Blick auf die in der Ausstellung verhandelten Themen.

Di 15/3, 18:00
Isabella Drozda, Leitung Vermittlung
Adina Hasler, Marketing

Fr 15/4, 15:30
Lucas Gehrmann, Kurator
Michael Niemetz, Ausstellungstechnik

Sa 16/4, 15:00
Martin Walkner, Vermittlung
Andrea Hubin, Dramaturgie

Do 12/5, 18:00
Katharina Murschetz, Leitung Presse
Dalia Ahmed, Marketing

Kombiführung

Do 19/5, 18:30
Alte Meiser 2.0
Kunsthistorisches Museum Wien und
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Von den alten Meistern bis zum Web 2.0 – anhand ausgewählter Werke aus der Sammlung des Kunsthistorischen Museums und der Ausstellung *The Promise of Total Automation* gehen wir den sozialen und politischen Auswirkungen des technischen Fortschritts im Laufe der Jahrhunderte nach.

Die Führung ist gratis, Eintrittstickets und Jahreskarten der beiden Häuser gelten in beiden Institutionen.

Treffpunkt: 18:30 Uhr im Eingangsfoyer des KHM.

Do 14/4 & 28/4, 18 – 21 Uhr
Seriöse Séancen
(*Kabellose Serie*)
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Wer hat noch nicht – angesichts unerbittlicher Fahrkartenautomaten, verschollener E-Mails und aussetzender Internetverbindungen – den eigenwilligen Geist der Apparate und Netzwerke verflucht, ohne die wir im Alltag nicht mehr auskommen? Wer bedient hier

wen, fragt man sich, wenn das nächste Update lädt oder der Akku nach kurzer Betriebsdauer leer ist? Und ist die gegenwärtige Form des Kapitalismus mehr von elektronischen oder sozialen Mechanismen angetrieben? Wir laden ein, diesen Fragen im Rahmen von zwei *Seriösen Séancen* nachzugehen. Seien Sie dabei, wenn in einer illuminierten Runde aus menschlichen und nicht-menschlichen Medien, technischen Objekten und gesellschaftlichen Energien versucht wird, die Gegenstände der Ausstellung auf gedanklicher wie greifbarer Ebene neu zu arrangieren. Ist die versammelte Imaginationskraft so stark, dass die Ausstellung danach verändert zurück bleibt?

Mit Judith Fegerl, Peter Fleissner, Katja Mayer, Gerald Nestler, Brigitte Ratzer, begleitet durch Andrea Hubin und Karin Schneider.

Anmeldung erbeten unter:
dramaturgie@kunsthallewien.at

Kinderprogramm

Kunsthalle Wien Museumsquartier

Im Rahmen der Ausstellung bieten wir ein umfangreiches Programm für Kinder und Jugendliche an.

Anmeldung und Information:
vermittlung@kunsthallewien.at
Teilnahmegebühr: EUR 4 / EUR 2
(mit Kinderaktivcard)

So 17/4, 11:00 – 12:30
Willkommen im Roboterland!
Vortrag für Kinder
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Dich faszinieren Roboter, aber Du weißt nicht, wie sie funktionieren und was sie alles können? In dem Vortrag für Kinder erfährst Du, ob Roboter eines Tages die Weltherrschaft übernehmen könnten und was das für uns bedeutet. Der Wissenschaftler Bernhard Löwenstein wird Dir alles

über die Welt der Roboter erzählen, und Du lernst einen echten Roboter kennen. Für Kinder von 8 – 13 Jahren

So 17/4, 14:00 – 18:00
Die Roboterbaustelle
Workshop mit Lego Mindstorms EV3
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Du wolltest schon immer einen Roboter bauen, der das tut was Du willst? Wir zeigen Dir, wie Du mit Lego Mindstorms EV3 einen Roboter nach Deinen eigenen Vorstellungen bauen und programmieren kannst. Es ist einfacher als Du denkst! Deine Kreativität ist gefragt, und in einfachen Schritten erwecken wir Deinen Roboter zum Leben. Für Kinder von 8 – 13 Jahren

Sa 30/4, 11:00 – 13:00 & 14:00 – 16:00
Hi(gh)tech) Frank und Naomi!
Workshop mit den NAO-Robotern Frank und Naomi
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Lerne in diesem Workshop die beiden NAO-Roboter Frank und Naomi kennen. Sie sind humanoide Roboter und echte Hightech-Wunder, die sich mit ihren 25 Motoren fast wie echte Menschen bewegen. Im Workshop lernst Du, wie Du einen NAO-Roboter programmierst und zum Tanzen und Sprechen bringst. Für Kinder von 8 – 13 Jahren

Do 5/5, 11:00 – 13:00
Die Erfinderrindingsmaschine
Upcycling Workshop
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Es wäre doch super, wenn es endlich eine Maschine gäbe, die Dein Zimmer aufräumt. Oder eine Maschine, die für Dich die Hausaufgaben macht oder die Sprache der Seelöwen übersetzt. Im Erfinder/innenlabor bauen wir aus kaputten Geräten neue phantastische Dinge. Wir schrauben, hämmern und kleben und erfinden eine neue Welt. Für Kinder von 6 – 12 Jahren

Performances und Gespräche

In Kooperation mit

brut

Mi 30/3, 18 Uhr
Philippe Decrauzat im Gespräch mit Nicolaus Schafhausen
Kunsthalle Wien Museumsquartier

Der Künstler Philippe Decrauzat spricht mit Nicolaus Schafhausen über seine künstlerische Praxis und den Beginn seiner Zusammenarbeit mit dem Musiker Alan Licht.

Do 31/3, 20 Uhr
Philippe Decrauzat & Alan Licht:
Anisotropy
Konzertperformance im brut,
Karlsplatz 5, 1010 Wien

Philippe Decrauzat erforscht seit 2000 das Feld der Abstraktion, der Op Art und Cinetic Art in Form von Skulpturen, Malerei, Installationen und Film. Im Rahmen der Ausstellung präsentieren brut und Kunsthalle Wien Philippe Decrauzats filmische Arbeit *Anisotropy*, die live gemeinsam mit dem New Yorker Gitarristen und Komponisten Alan Licht entsteht. Die Aluminiumskulptur *Anisotropy*, die den zentralen Bestandteil der gleichnamigen filmischen Arbeit darstellt, ist in der Ausstellung zu sehen. Eine Koproduktion des Centre Culturel Suisse Paris und La Bâtie – Festival de Genève. Mit freundlicher Unterstützung von Pro Helvetia.

Do 7/4, 20 Uhr
Geumhyung Jeong: *CPR Practice*
Performance im brut, Karlsplatz 5,
1010 Wien

Die Arbeiten der südkoreanischen Choreografin und Performancekünstlerin Geumhyung Jeong zeichnen sich durch skurrile Interaktionen zwischen dem menschlichen Körper

und den ihn umgebenden Objekten aus. In ihrem Stück *CPR Practice* versucht sie, eine Puppe wiederzubeleben, die scheinbar nicht mehr atmen kann. Die medizinische Trainingseinheit geht in ein sinnliches und paradoxes Spiel über Liebe und Begehren, Einsamkeit und Tod, Subjekt und Objekt über.

Fr 8/4 & Sa 9/4, ab 22:30 Uhr
Electric Spring Festival
Kunsthalle Wien Museumsquartier

ELECTRICSPRING

Im Rahmen des diesjährigen *Electric Spring Festivals* spielen in der Kunsthalle Wien Asfast, Infinite Pal, Uli Kühn, Christine Schörkhuber aka Canned Fit und Viennoise sowie die Visualisten Tagtool. In Kooperation mit dem MuseumsQuartier und der Stadt Wien. Eintritt frei. www.electricspring.at

Filmprogramm

In Kooperation mit Filmarchiv Austria



Mi 11/5 20:00, Do 12/5 & Fr 13/5, 18:30
Total Automation
Metro Kinokulturhaus

Das Filmarchiv Austria widmet sich mit der ausstellungsbegleitenden Filmschau *Total Automation* dem Versprechen und den Konsequenzen der weitreichenden Technisierung. Eine Auswahl an Filmen diverser Genres veranschaulicht die Komplexität und das Potential der Beziehungen zwischen Mensch und Technologie.

Mi 11/5, 18 Uhr
Kurator/innenführung mit Anne Faucheret und Tomáš Mikeska
Kunsthalle Wien Museumsquartier und Metrokino Kulturhaus

Als Auftakt zum Filmprogramm führen die Kurator/innen gemeinsam durch die Ausstellung und zeigen Verbindungslinien auf. Im Anschluss an die Führung wird das Filmprogramm im Metro Kinokulturhaus eröffnet.

Impressum

Ausstellung

Kunsthalle Wien GmbH

Direktor

Nicolaus Schafhausen

Kaufmännische Geschäftsführerin

Ursula Hühnel-Benischek

Kuratorin

Anne Faucheret

Ausstellungsmanagement

Juliane Bischoff
Hektor Peljak

Leitung Technik/Bauleitung

Johannes Diboky
Michael Niemetz

Haustechnik

Beni Ardolic
Frank Herberg
Mathias Kada

Externe Technik

Harald Adrian
Hermann Amon
Dietmar Hochhauser
Alfred Lenz
Danilo Pacher

Ausstellungsaufbau

Marc-Alexandre Dumoulin
Johann Gröbner
Scott Hayes
Lazard Lyutakov
Johann Schoiswohl
Andreas Schweger
Stephen Zepke

Marketing

Dalia Ahmed
David Avazzadeh
Katharina Baumgartner
Adina Hasler
Victoria Rahsl
(Praktikantin)

Presse und Kommunikation

Katharina Murschetz
Stefanie Obermeir

Fundraising

Silvia Keller

Eventmanagement

Gerhard Prügger

Dramaturgie

Andrea Hubin
Vanessa Joan Müller
Eleanor Taylor

Vermittlung

Isabella Drozda
Martin Walkner

Vermittler/innen

Wolfgang Brunner
Daniela Fasching
Ursula Leitgeb
Martin Pfitscher
Michael Simku

Assistenz Geschäftsführung

Sigrid Mittersteiner

Buchhaltung

Mira Gasparevic
Doris Hauke
Natalie Nachbargauer

Besucherservice

Kevin Manders
Christina Zowack

Ausstellungsbooklet

Herausgeber

Kunsthalle Wien GmbH

Texte

Anne Faucheret
Vanessa Joan Müller
Eleanor Taylor

Redaktion

Katharina Baumgartner
Isabella Drozda
Vanessa Joan Müller
Katharina Murschetz
Martin Walkner

Gestaltung

Boy Vereecken
Antoine Begon

Druck

REMA LITTERA PRINT Ges.m.b.H.

© Kunsthalle Wien, 2016

Die Kunsthalle Wien GmbH ist die Institution der Stadt Wien für internationale zeitgenössische Kunst und Diskurs.

LEITUNG:
YOSI WANUNU, HAIKO PFOST, SABINE
MARTE, OLIVER STOTZ,
BERND EISCHEID, JOHANNES WECKL

REI- GEN

WERK X
WERK-X.AT

(THE MAKING OF A POST
PORN SCHNITZLER)

AB 10.03.2016



© Kunsthalle Wien, Foto: Andrea Fichtel, 2014

Eines unserer Clubhäuser.

Ö1 Club-Mitglieder haben es gut:

Sie setzen auf die Nummer 1 in Sachen Kultur.

Wie zum Beispiel in der Kunsthalle Wien.

Ö1 Club-Mitglieder erhalten 10% Ermäßigung.

Sämtliche Ö1 Club-Vorteile
finden Sie in oe1.ORF.at

ORF. WIE WIR.

ORF

1

ÖSTERREICH 1
CLUB

+TON +BTLD

The Projection of Art



Für: Kunsthalle Wien, Tate Modern,
Ars Electronica Linz, Brucknerhaus
Linz, MuseumsQuartier Wien, Kunsthau
Bregenz, Swarovski, Zumtobel ...

www.tonbild.at
office@tonbild.at
+43 (0) 664 15 34 917

Vielen Dank an:

Ferdinand Bakanic
Paul Bernard
Ewald Bilonoha
Alexander Hahn
Karin Harrasser
Thomas Heher
Kathi Hofer
Andrea Hubin
Ernst Kieninger
Kira Kirsch
Marie Klimešová
Helmut Lackner
Jacopo Lanteri
Birgitt Lerch
Tomáš Mikeska
Otmar Moritsch
Matthias Nothnagel
Katharina Seidler
Anna Steiger



schweizer kulturstiftung

prohelvetia



INSTITUT
FRANÇAIS

INSTITUT
FRANÇAIS
AUTRICHE



DER STANDARD



Information

Mehr Informationen zu Führungen und

Programm finden Sie unter:

kunsthallewien.at

blog.kunsthallewien.at

[facebook.com/Kunsthalle Wien](https://facebook.com/KunsthalleWien)

[instagram.com/Kunsthalle Wien](https://instagram.com/KunsthalleWien)

[twitter.com/Kunsthalle Wien](https://twitter.com/KunsthalleWien)

[#Automation](#)

Kunsthalle Wien GmbH

Museumsplatz 1

1070 Wien, Austria

www.kunsthallewien.at

+43 (0)1 521 89-0