

Einführung .....	004
Introduzione.....	005
Introduction .....	006

Hörstück – opera audio – audio piece .....	007
--	-----

**PASSAGE**

A possible Archive .....	008
Nicolò Degiorgis .....	010

<b>FREIHEIT LIBERTÀ FREEDOM</b>	<b>FLOOR 0/2</b>
Piero Martinello .....	014
Sandra Mujinga .....	016
Jacolby Satterwhite.....	018
Paul Chan .....	020

<b>KOMPRESSION COMPRESSIONE COMPRESSION</b>	<b>FLOOR 3</b>
Yuri Pattison.....	024
James Richards.....	026
CC Hennix .....	028
Sung Tieu .....	030
Leander Schwazer.....	032
Tishan Hsu .....	034
Massimo Grimaldi .....	036
Nkisi aka Melika Ngombe Kolongo .....	038

<b>ERSCHÖPFUNG ESAURIMENTO EXHAUSTION</b>	<b>FLOOR 4</b>
Mire Lee .....	042
Ghislaine Leung .....	044
Jan Vorisek .....	046
Emeka Ogboh .....	048

<b>KOMPRESSION COMPRESSIONE COMPRESSION</b>	<b>FLOOR 3</b>
Daniel Pflumm .....	052
Riccardo Benassi .....	054

<b>FREIHEIT LIBERTÀ FREEDOM</b>	<b>FLOOR 2</b>
Karin Ferrari .....	058

**ALPERIA ST. ANTON / S. ANTONIO**

Isabel Lewis.....	060
-------------------	-----

Impressum/Colophon.....	062
-------------------------	-----

**DE** Mit ihren 120 und mehr Beats pro Minute und ihren auf das rein Instrumentelle reduzierten Vocals stellt die *Techno*-Musik den ultimativen Triumph der Automatisierung dar. Basierend auf digitaler Software und vorprogrammierten Soundfiles, befreite *Techno* die Musik von ihrer Abhängigkeit von menschlichem Können und dem Beherrschen von Instrumenten. Dazu kommt, dass die alles umfassende Soundarchitektur des *Techno*-Clubs ein Hochgefühl hervorbringt, das über die individuelle Erfahrung hinausgeht und in eine kollektive, ununterbrochene und anonyme Erfahrung mündet.

TECHNO im Museion umfasst eine internationale Gruppenausstellung, ein reiches Begleitprogramm und eine Anthologie mit eigens in Auftrag gegebenen kritischen Texten. Dieser interdisziplinäre und vielschichtige Zugang erlaubt eine Lektüre von *Techno*, die sich jenseits einer subkulturellen oder kommerziellen Definition vollzieht. *Techno* wird zu einer Art Linse, die einen Blick auf die menschliche Kondition und die soziale Ordnung der Gegenwart erlaubt.

Die Entwicklung von *Techno* in Richtung Mainstream erfolgte fast gleichzeitig mit dem sich in den 1980er Jahren vollziehenden Voranschreiten des globalen Freihandels und der Deindustrialisierung. Automatisierung, Beschleunigung und eine zunehmende Differenzierung zwischen Online- und Offline-Realitäten infiltrieren seitdem das Leben der globalen Stadtbewohner\_innen. Zeitgleich beginnt eine wachsende Anzahl von Freelance-Akteuren einen komplexeren Lifestyle, bei dem große Produktivität und kalkulierte Entspannung alternieren. *Techno*-Musik ist mit diesem Prozess eng verbunden und kann in diesem Kontext sowohl als Gegenspielerin als auch als Komplizin postindustrieller (menschlicher) Lebensumstände begriffen werden.

Die Ausstellung ist in drei Themenbereiche gegliedert: Freiheit, Kompression und Erschöpfung. Sie untersucht, wie weit Techno mit der Wahrnehmung unserer Identitäten zu tun hat. Besondere Aufmerksamkeit gilt Techno in Südtirol. Als Teil eines am Museion laufenden Projekts wird in der Passage ein *Techno*-Archiv die Umriss eines Netzwerks mehrerer lokal aktiver Communities zu zeichnen versuchen. Bozen war mit seiner Aluminium-, Stahl- und Stromproduktion eine der am intensivsten industrialisierten Städte Italiens und kann mit seinem Wandel von industrieller Produktion zur Dienstleistungswirtschaft als Beispiel gelten für die seit den 1980er Jahren in Europa sich manifestierende postindustrielle Situation. Das Techno-Archiv macht die Rolle der urbanen Kultur als Motor sozialer und kultureller Transformationen deutlich. Ein Veranstaltungsprogramm, eine Präsentation im Cubo Garutti und Interviews mit lokalen Zeitzeugen begleiten das Archiv.

In den ersten drei Wochen der Ausstellung wird die Künstlerin Isabel Lewis das ehemalige Kraftwerk, St. Anton ALPERIA Bozen, als Location für *Day Rave* und mit Beiträgen anderer von ihr eingeladenen Künstler\_innen bespielen: eine von ALPERIA unterstützte Zusammenarbeit mit TRANSART.

TECHNO wird begleitet von einem alle 14 Tage von Francesco Tenaglia produzierten Podcast über *Techno* als globales Phänomen und von einem bei Florian Fischer in Auftrag gegebenen Hörspiel, das die auf der Tanzfläche sich bewegende *Techno* Community ins Zentrum rückt.

**IT** Ritmi al di sopra dei 120 bpm e parti vocali ridotte a mera strumentazione: la musica techno è la celebrazione definitiva dell'automazione. Basata su software digitali e file sonori pre-programmati, la techno è musica liberata dal vincolo dell'abilità esecutiva umana e del lungo esercizio per imparare a suonare uno strumento. Inoltre, l'architettura acustica onnicomprensiva dei club in cui si ascolta la techno produce un senso di esultanza che trascende l'esperienza individuale, trasformandola in esperienza collettiva, ininterrotta e anonima.

TECHNO a Museion comprende una mostra collettiva di artiste e artisti internazionali, un vasto programma collaterale e un'antologia di testi critici commissionati per l'occasione. Questo approccio interdisciplinare e su più livelli consente una lettura della techno al di fuori della sua definizione sottoculturale o commerciale, creando una lente attraverso la quale è possibile analizzare la condizione umana e l'ordine sociale contemporanei.

L'affermazione della techno si è verificata quasi simultaneamente ai nuovi obiettivi del mercato libero globale e la successiva de-industrializzazione di fine anni ottanta. Da quel momento in poi, l'automazione, l'accelerazione e la sempre maggiore singolarità tra le realtà online e offline si sono infiltrate nelle vite delle classi urbane di tutto il mondo. Più o meno nello stesso periodo, una forza lavoro sempre più numerosa di freelance ha iniziato a inseguire uno stile di vita più complesso che permetteva di alternare momenti di grande produttività e studiato rilassamento. La musica techno è intimamente connessa a questo processo e può essere considerata simultaneamente come antagonista o come complice della condizione post-industriale.

La mostra, articolata su tre temi centrali, Libertà, Compressione ed Esaurimento, investiga fino a che punto i fenomeni culturali legati alla techno si sono intrecciati con il modo in cui viviamo l'esperienza delle nostre identità oggi. Particolare attenzione viene dedicata alla techno in Alto Adige. Nell'ambito di un progetto in corso al Museion, dal titolo *Museion Passage*, un techno-archivio traccia le prime connessioni di una rete tra varie comunità attive. Bolzano è stata una delle aree industriali più densamente sfruttate d'Italia, per la produzione di alluminio e acciaio, nonché di energia elettrica. Può essere vista come una città modello per la condizione post-industriale in Europa, visto anche l'adattamento vissuto nel passaggio da un'economia di produzione a un'economia di servizi dopo gli anni ottanta. *Museion Passage* si propone di richiamare l'attenzione su questa vitale eredità, sottolineando il valore della cultura urbana come motore di trasformazione sociale e culturale.

Un programma di eventi pubblici e una presentazione al Cubo Garutti accompagnano l'archivio-techno, assieme a interviste con testimonianze del territorio. Per le prime tre settimane di mostra, l'artista Isabel Lewis, insieme ad artiste e artisti da lei invitati, usa la ex centrale elettrica Sant'Antonio ALPERIA Bolzano, come location per "*Day Rave*", un evento in collaborazione con TRANSART e con il sostegno di ALPERIA. TECHNO ospita anche un podcast quindicinale prodotto da Francesco Tenaglia sulla techno globale e una nuova opera audio commissionata a Florian Fischer, disponibile come elemento integrante della mostra, celebra la comunità techno sulla pista da ballo.

**EN** With 120+ beats per minute and vocals replaced by pure instrumentation, techno music is the ultimate celebration of automation. Backed by digital software and pre-programmed sound files, techno liberated music from its dependency on human skill and instrumental training. Furthermore, the all-encompassing acoustic architecture of the techno club produces a sense of elation that transcends the individual experience, turning it into one that is collective, uninterrupted, and anonymous.

TECHNO at Museion comprises an international group exhibition, an extensive public program, and an anthology of commissioned critical texts. This cross-disciplinary and multi-layered approach allows a reading of techno outside its subcultural or commercial definition, creating a lens through which a contemporary human condition and social order can be captured.

The mainstreaming of techno occurred almost simultaneously with the advancing pursuits of global free trade and ensuing deindustrialization in the late 1980s. Automation, acceleration, and a growing singularity between online and offline realities have been infiltrating the lives of the global urban classes ever since. Almost synchronically, a growing workforce of freelancers have pursued a more complex lifestyle that could alternate high productivity with calculated release. Techno music is intimately linked to this process, and can be seen as both an antagonist and an accomplice to the post-industrial condition.

Articulated through three central themes—Freedom, Compression, and Exhaustion—the exhibition investigates the degree to which cultural phenomena related to techno have become interlaced with the way we experience our identities today. Special attention is given to techno in South Tyrol. As part of an ongoing project at Museion, entitled *Museion Passage*, a techno-archive draws the first outlines of a network of various active communities. Bolzano used to be one of the most densely exploited industrial areas in Italy—ranging from aluminum and steel production to power generation. It can be seen as a model city for the post-industrial condition in Europe, as it also managed to adapt to the industrial shift from a production to a service economy after the 1980s. *Museion Passage* aims to draw attention to this vital cultural heritage by underlining the value of urban culture as a motor for social and cultural transformation.

A program of public events and a presentation in Cubo Garutti will accompany the techno-archive, together with interviews with various testimonies from across the territory. Throughout the first three weeks of the exhibition, the artist Isabel Lewis, together with artists invited by her, will use the ex-power generation plant Sant'Antonio ALPERIA Bolzano as the location for her "Day Rave": an event in partnership with TRANSART and with the support of ALPERIA. TECHNO will also host a bi-weekly podcast produced by Francesco Tenaglia on global techno and a newly commissioned audio piece by Florian Fischer, available as part of the exhibition, focuses on the techno community on the dance floor.

## RITTORNELL

::: FreedomCompressionExhaustion :::  
3 Tracks

**DE** Die drei Tracks spielen mit Loops und Spiralen als musikalischen und existenziellen Figuren. Wenn man FCE einer Technonacht als Wiederholungsfiguren begreift, die aber immer auch eine Öffnung hin zu etwas Neuem, zu einer Überwindung der bisher geltenden Struktur einschließt, dann erscheint die Frage nach Auflösung oder Widerstand.

*Die Einsamkeit der Freiheit ist ein Gefühl, das sich seit der Romantik immer wieder neu aktualisiert.*

*Allein umherwandern, verloren gehen, wieder auftauchen, Transformation, ein erstarktes Zurückkommen.*

*Die Musik hilft einem dabei, indem sie einen durch die Stunden trägt, Objekte auflädt, den Körper vibrieren lässt.*

*Man durchläuft während so einer Nacht verschiedene Identitäten, blickt in Höhen und Abgründe und wacht schließlich als ein\*e andere\*r auf.*

**IT** I tre brani giocano con loop e spirali quali figure sia musicali sia esistenziali. Se FCE di una notte techno si intendono come figure di ripetizione, implicanti però anche sempre un'apertura verso qualcosa di nuovo, un superamento delle strutture finora in vigore, emerge la questione della dissoluzione o resistenza.

*La solitudine della libertà è un sentimento che dal Romanticismo si continua a ri-attualizzare in forme nuove.*

*Girovagare in solitaria, perdersi, riemergere, trasformazione, ritornare rinvirgiti e rinvirgite.*

*La musica aiuta uno traghettandolo attraverso le ore, caricando oggetti, facendo vibrare il corpo.*

*Durante una nottata del genere si attraversano varie identità, si vedono vette e abissi e ci si risveglia infine come una persona diversa.*

**EN** The three tracks experiment with loops and spirals as both musical and existential figures. While the FCE of a techno night is understood as repetitive figures that potentially lead to something novel—including the surpassing of previously applicable structures—the question of dissolution and resistance arises.

*The loneliness associated with freedom and liberty is a sentiment that has been repeatedly updated since the Romantic period.*

*Wandering around alone, losing one's way, reappearing, undergoing transformations, returning strengthened.*

*Music helps us cope, carrying us through the hours, imbuing objects with new meaning, making one's body vibrate.*

*During such a night, we take on different identities, gaze into our personal heights and depths, and wake up altered, transformed.*

Memorabilia von / di / of:

*Daniel Alessi – ALPI, Klaus Balzarek aka Shantifax – Elias Cristofori aka Cyclotis / @SARNARSCHOURT RECORDS, Thomas Bua – scum collective, Luca Dalmasso aka Luc Sauvage, Alexander Ebner aka Lois Lane, Samuel Fedele – RAUM, Festival Transart, Walter Garber aka dj Veloziped, Reinhold Giovanetti, Hannes Goetsch – Revoltekk, Werner Gutsell – Audiomat, Philipp Kieser – Culture Assault / HOSPIZ / MIK / Ritual Tekno, David Leimstädtner aka David Frisch – New Frames, David Oberhollenzer, Arno Parmeggiani – wupwup, Daniel Peruzzo aka D\_Roots, Daniel Pinter – ATTRACT, Davide Piras, Cristian Rot – Riot/ club.culture, Enrico Sartini aka dj Enrico (Athanatos), Arno Senoner, Mauro Trentini aka dj Ictus.*

**DE** Der Neubau des Museion wurde an der Stelle errichtet, wo sich das Lager der Monopoli di Stato befunden hatte. In dem verlassenen Gebäude siedelte sich ein Kulturzentrum an. Wenige Monate später wurde der Bau abgerissen und das Gelände in einen Parkplatz transformiert. Diese urbanen Veränderungen setzten sich fort, als zu Beginn der 1990er Jahre die Entwicklung des *Techno* mit den Orten, der Geschichte und den Besonderheiten der Provinz Bozen in Berührung kam. Das vorliegende temporäre und nicht vollständige Archiv, versucht die Geschichte der Erfahrung des Techno in Südtirol zu erzählen.

Das gesammelte Dokumentationsmaterial stammt aus den persönlichen Archiven von DJs, Produzent\_innen, Organisator\_innen, Kollektiven und Personen, die seit Anfang der 1990er Jahre Teil der lokalen Szene waren. Das Material auf dem Tisch ist in chronologischer Reihenfolge angeordnet. Aufkleber, Fotos und Merchandising-Produkte sind auf die Ausstellungsarchitektur verteilt. Eine weitere Verbindung zu den Jahren der globalen Verbreitung von Techno und seiner Vorstellungswelt bilden die rezenten Fotoarbeiten von David Leimstädtner (aka David Frisch, Dj und Producer). Seine Fotos zeigen private Momente von *clubbings* in Nordeuropa und Nordamerika, die bewusst der Ästhetik und der Atmosphäre der 1990er Jahre folgen.

Die lange Vitrine hingegen ist wie eine Landschaft angelegt, die man anhand ihrer Orte lesen kann. Manche von ihnen sind nicht mehr aktiv, andere in permanenter Veränderung begriffen: Clubs, Raves und institutionelle Veranstaltungen, dazu die Namen derjenigen, die sie organisiert haben und weiterhin organisieren. Die vorläufige Sammlung reicht bis zum Jahr 2021, aber die Prämissen der Zukunft sind bereits in ihr enthalten. Ergänzt wird die visuelle Landschaft durch sonores Material in Form von Mixtapes, die von DJs auf unsere Bitte hin zur Verfügung gestelltes Material enthalten. Alle haben auf ihre eigene Art auf unsere Einladung reagiert.

**IT** La nuova sede di Museion sorge laddove si trovavano i magazzini dei monopoli di stato. Nell'immobile, rimasto abbandonato, trovò vita l'esperienza di un centro culturale. Ma qualche mese dopo l'edificio fu demolito e infine l'area divenne un parcheggio. Queste trasformazioni urbane proseguirono, quando poi, agli inizi degli anni novanta, l'evoluzione della techno entrò in contatto anche con i luoghi, la storia e le peculiarità della provincia di Bolzano. Questo archivio, temporaneo e parziale, rappresenta un tentativo di raccontare l'esperienza techno nel territorio e la sua trasformazione in molteplici nomenclature.

Il materiale raccolto proviene dagli archivi personali di dj, producer, organizzatori e organizzatrici, collettivi, frequentatori e frequentatrici della scena locale, ed è stato organizzato lungo il tavolo in ordine cronologico mentre adesivi e prodotti di merchandising sono distribuiti sulle strutture scenografiche. Su queste ultime è stato creato un ulteriore legame con gli anni della diffusione globale della techno e il suo immaginario, grazie alla selezione di immagini recentemente scattate da David Leimstädtner (aka David Frisch, dj e producer). Le foto ritraggono momenti privati tra i clubbing di nord Europa e nord America, espressamente ispirate all'estetica e alle atmosfere degli anni novanta.

Nella lunga vetrina invece, concepita come un paesaggio, è possibile leggere la scena locale ripercorrendo i luoghi – alcuni non più attivi altri in continua mutazione – di club, rave ed eventi istituzionali e i nomi di coloro che li hanno e continuano ad animarli.

Questa raccolta momentanea si ferma all'anno attuale, il 2021, ma in essa sono già presenti le premesse del futuro. Completa il paesaggio visivo l'elemento sonoro offerto in diversi mixtape chiesti per l'occasione a dei dj che hanno risposto in modo diverso a questo invito.

**EN** The new Museion building stands on the site previously occupied by the warehouses of the state monopolies. In the abandoned construction, a cultural center was originally founded, only to be dismantled a few months later, after which the area was eventually turned into a car park. These urban transformations continued, and in the early 1990s, the evolution of techno also crossed paths with the places, history, and features of the province of Bolzano. This temporary and partial archive represents an attempt to recount the techno experience of the territory.

The material, arranged along the table in chronological order, together with the stickers, photographic images, and merchandising distributed throughout the display structures, all come from the personal archives of DJs, producers, organizers, collectives, and visitors to the local scene. On the basis of the latter, a further link is made with the years of the global spread of techno and its imagery, thanks to the selection of images shot recently by David Leimstädtner (aka David Frisch, DJ and producer). The photos portray private clubbing moments from Northern Europe to North America, deliberately inspired by the aesthetics and atmospheres of the 1990s.

Instead in the long display cabinet, conceived as a landscape, it is possible to find about the local scene by retracing the places—some no longer active, others in constant mutation—of clubs, raves, and institutional events as well as the names of those who continue to animate them. This momentary collection stretches up to the current year, 2021, but the premises of the future are already to be found within it. The visual landscape is completed with the sounds provided by different mixtapes provided by DJs especially for the occasion, every one of whom responded differently to this invitation.

## NICOLÒ DEGIORGIS

1985, Bozen/Bolzano (I)

Lebt und arbeitet in Bozen  
Vive e lavora a Bolzano  
Lives and works in Bolzano

Rave Grounds, 2015 - 2021

**DE** Die künstlerischen Praktiken von Nicolò Degiorgis bewegen sich zwischen Fotografie, Verlagswesen und Archivrecherche. Im Fokus stehen die Veränderungen und Dynamiken zwischen bestimmten *Communities* von Individuen und dem jeweiligen politischen, sozialen und geografischen Kontext, in dem sie leben. Degiorgis Projekte haben oft die Form von Installationen, eine wichtige Rolle spielen dabei die Geschichte des Bildes, seine Produktion und Reproduktion.

Die Fotoserie *Rave Grounds*, von der einige Teile eigens für die Ausstellung realisiert worden sind, stellt die Fortsetzung einer Arbeit über Orte und Bauten dar, die die Stadt Bozen 2015 im Zug wichtiger urbanistischer Umwidmungen bei Degiorgis in Auftrag gegeben hat. Die Erzählung dieser Transformation schließt einige Orte ein, die Szenen von Techno, Tekno, Goa und Underground in Südtirol waren oder immer noch sind. Das regelmäßige Nacheinander von Bildern mit nächtlicher Atmosphäre oszilliert zwischen kollektiver Erinnerung und dokumentarischem Zugang.

**IT** Muovendosi tra fotografia, editoria e ricerca d'archivio, la pratica artistica di Nicolò Degiorgis si focalizza sullo studio dei mutamenti e delle dinamiche che intercorrono tra specifiche comunità di individui e il contesto politico, sociale e geografico in cui vivono. Attento alla storia dell'immagine, alla sua produzione e riproduzione, il lavoro di Degiorgis si articola spesso in progetti installativi.

La serie di fotografie *Rave Grounds*, alcune delle quali realizzate appositamente per la mostra, è il proseguimento di una ricerca commissionata nel 2015 sui luoghi e le architetture della città di Bolzano oggetto di importanti operazioni di riconversione urbana. Questo racconto di trasformazione si è esteso verso alcuni dei luoghi che sono stati o sono tutt'ora testimoni dalla scena techno, tekno, goa e underground del territorio provinciale. Un susseguirsi regolare di immagini virate verso atmosfere notturne oscillano costantemente tra immaginario collettivo ampiamente condiviso e approccio documentaristico.

**EN** Shifting between photography, publishing, and archival research, Nicolò Degiorgis's artistic practice focuses on the study of the changes and dynamics between specific communities of individuals and the political, social, and geographical context they live in. Mindful of the history of the image, its production and reproduction, Degiorgis's work is often expressed in installation projects.

The *Rave Grounds* series of photographs, some of which were created especially for the exhibition, is the continuation of a research project commissioned in 2015 on the sites and architecture of the city of Bolzano that have been subjected to major urban reconversion interventions. This tale of transformation is also extended towards some of the places that have been or still are venues of the techno, tekno, goa, and underground scenes throughout the provincial territory. A regular succession of images elaborated for capturing nocturnal atmospheres, in constant oscillation between widely shared collective imagination and a documentary approach.

# Freiheit Libertà Freedom

**DE** Seit ihrer subkulturellen Konzeption in den Clubs der schwarzen, Latino- und LGBTQ-Communities und Bohème-Szenen ist die Electronic Dance Music eng mit dem Thema Freiheit verknüpft. Das in den Clubs herrschende düstere Ambiente avancierte zum Sinnbild der Anonymität. Die synthetische Synchronizität zwischen Sound, Architektur und Euphorie überschreitet Zeit und Raum – innerhalb eines einzigen Events, der ohne Unterbrechung mehrere Tage andauern kann. All diese Elemente resultieren in einer Erfahrung von Freiheit – nicht so sehr der Freiheit des Individuums, sondern vielmehr bezogen auf die Interdependenz des großen Ganzen bzw. die Verbundenheit durch Informations- und Bewusstseinsströme sowohl in den physischen als auch den virtuellen Welten.

Man muss nicht unbedingt sehen können, womit man sich beschäftigt. Die unterschiedlichen Kunstwerke, die unter dem Motto „Freiheit“ subsummiert werden, halten einen Bewusstseinszustand fest, der über eine Darstellung des Egos hinausgeht. Stattdessen vermitteln sie Interaktion zwischen metaphysischen oder sublimen Sphären mit Phänomenen wie Gaming, geisterhafte Präsenzen und Mystizismus. Sie beziehen sich auf einen menschlichen Zustand, der vor dem Hintergrund einer Weltwirtschaft ohne zentralisierte Kontrollorgane durch die Kritik am Individualismus geformt wurde.

**IT** Sin dal momento della sua nascita, nei club bohémien legati alle comunità nere, latine e LGBTQ+, la musica dance elettronica è stata messa in relazione con la libertà. L'oscurità del club diventa un emblema di anonimità: la sincronicità sintetica tra suono, architettura ed euforia trascende lo spazio e il tempo, in un singolo evento che può durare ininterrottamente per giorni. Questi elementi realizzano un fondamento logico sulla libertà, da intendere non tanto come libertà individuale quanto come un'interdipendenza tra le parti, un'interconnessione tra flussi di informazione e di coscienza che esistono in mondi fisici e virtuali.

Ciò che non si vede può comunque essere uno stimolo di coinvolgimento. Le differenti opere raggruppate nel primo tema “Libertà” colgono uno stato mentale che supera la rappresentazione dell'ego. È piuttosto un'interazione con le sfere del metafisico e del sublime, che suggerisce le dimensioni del gioco, di presenze spettrali e del misticismo. I lavori esposti abbracciano la condizione umana plasmata da una critica dell'individualismo nel contesto di un'economia globale priva di punti di controllo centralizzati.

**EN** Ever since its subcultural conception in the Black, Latino, LGBTQ+ and Bohemian club scenes, electronic dance music has been linked to freedom. The darkness of the club becomes an emblem of anonymity; its synthetic synchronicity between sound, architecture and euphoria transcends space and time, in one single event that can carry on uninterrupted for days. These elements draw out a rationale around freedom: not so much that of the individual but more about the interdependency of the whole; being interconnected by streams of information and consciousness existing in physical and virtual worlds.

What cannot be seen may still be engaged in. The various artworks under the first theme of Freedom capture a state of mind that goes beyond the representation of the ego. Instead, it entails interacting with metaphysical or sublime spheres, touching upon gaming, ghostly presences, and mysticism. They encompass a human condition shaped by a critique on individualism, against the backdrop of a world economy without any centralized control.

## PIERO MARTINELLO

1985, Schio (I)

Lebt und arbeitet in Schio  
Vive e lavora a Schio  
Lives and works in Schio

### The Waste Land, 2009

in Zusammenarbeit mit / in collaborazione con / in collaboration with Franco Ruaro

**DE** Piero Martinello hat 2008 begonnen, Menschen auf Parties und Technofestivals zu fotografieren. Diese Bilder hat er zu der Serie *The Waste Land* zusammengefasst, mit der auch sein Interesse an künstlerischer Auseinandersetzung mit Entrückungszuständen beginnt. In den folgenden Arbeiten lichtet Martinello die Sonderlinge italienischer Dörfer, Subkulturen und Devotionalien ab. Ihn faszinieren Menschen und Geisteszustände, die von der Normalität abweichen. Mit *The Waste Land* kehrt er zum Thema Techno zurück. Dabei vermeidet Martinello die klischeehaften Bilder von Rave-Kids, sondern dekontextualisiert seine Porträts und kappt den Bezug zum Umfeld, sodass sie als intime Nahaufnahmen dastehen. An den Gesichtern lässt sich der Verlust von Eigenwahrnehmung beobachten, und um den Eindruck von Auflösung des Subjekts in der Trance zu verstärken, hat der Fotograf die Bilder mit Ölfarbe behandelt. So erinnern sie an die Doppelbedeutung des Worts Rave: Es bezeichnet zugleich Wahn und Ekstase, das Reden in Zungen und die Verzückung – in jedem Fall eine Befreiung von der Vernunft.

**IT** Piero Martinello ha iniziato nel 2008 a fotografare persone ai parties e festival techno. Ha composto queste immagini nella serie *The Waste Land*, con la quale inizia anche il suo interesse per il confronto artistico con le condizioni estatiche. Nelle opere successive Martinello ritrae eccentrici di villaggi italiani, subculture e oggetti devozionali. È affascinato da persone e condizioni spirituali che sono deviazioni dalla normalità. Con *The Waste Land* ritorna al tema della techno. In essa Martinello evita le immagini-cliché dei rave kids, piuttosto decontestualizza i ritratti e taglia il riferimento al contesto, in modo tale che si presentano come riprese intime e ravvicinate. È possibile osservare nei visi la perdita della consapevolezza di sé e, per dare forza all'impressione di dissoluzione del soggetto nella trance, il fotografo interviene sulle immagini con dei colori ad olio. Essi ricordano così il doppio senso della parola "rave" che designa al tempo stesso la follia e l'estasi, la farneticazione e la beatitudine – in ogni caso una liberazione dalla ragione.

**EN** Piero Martinello began photographing people at parties and techno festivals in 2008. The compilation of these images constitute his series *The Waste Land*, which also marks the beginning of his artistic exploration of states of rapture. The photographic works presented depict the eccentricities of Italian villages, subcultures, and devotional objects, reflecting Martinello's fascination with people and atypical mental states. With *The Waste Land*, the artist returns to the theme of techno. Martinello, however, avoids the clichéd images of rave kids; instead, he decontextualizes his portraits, detaching them from their surroundings so that they appear as intimate close-ups. The loss of self-perception is apparent in the faces of those portrayed. To emphasize the impression of altered consciousness or trance-like states, the photographer treated his images with oil paint. The works recall the ambiguous meaning of the word 'rave'—madness and ecstasy, speaking in tongues and rapture, a liberation from reason at the very least.

## SANDRA MUJINGA

1989, Goma (Congo)

Lebt und arbeitet in Berlin (D) und Oslo (N)

Vive e lavora a Berlino (D) e Oslo (N)

Lives and works in Berlin (D) and Oslo (N)

Mísató, 2020   Mítáno, 2020   Mínei, 2020   Míbalé, 2020

**DE** Sandra Muingas Praxis umfasst Performances, Objekte und Videos, außerdem produziert sie elektronische Musik. Ihre Arbeit ist häufig von Science-Fiction-Autor\_innen wie Octavia E. Butler, Nnedi Okorafor und N.K. Jemisin inspiriert, in deren Denken sich oft die Lösung gegenwärtiger Probleme in spekulativen Szenarien verbirgt. Auch Muingas Installationen evozieren die Möglichkeiten spekulativer Kunst: Die hoch aufragenden Avatare sind in grünes Licht getaucht, und die verhüllten, geisterhaften Figuren entziehen sich dem Blick. Zugleich können Betrachter\_innen sich um die Gestalten herum bewegen. Die Arbeiten sind immersiv, denn sie lassen Betrachter\_innen spüren, wie Körper und Präsenz zusammenhängen. Die Freiheit, die Muinga in diesen Arrangements erprobt, ist keine individuelle, sondern eine der wechselseitigen Abhängigkeit. Dabei stehen die Gestalten im Raum wie Gespenster unserer Gegenwart: digitale Überwachung, der lange Schatten des Kolonialismus und fortschreitende Umweltzerstörung. Aber Opazität ist in Muingas Arbeit nicht nur bedrohlich, denn die Dunkelheit bietet Raum für neue Freiheiten.

**IT** L'opera di Sandra Muinga comprende performances, oggetti e video, produce inoltre anche musica elettronica. Il suo lavoro è spesso ispirato da scrittori e scrittrici di fantascienza e letteratura fantastica, quali Octavia E. Butler, Nnedi Okorafor e N. K. Jemisin, nella cui visione la soluzione di problemi contemporanei si cela spesso in scenari speculativi. Anche le installazioni di Muinga evocano le possibilità di un'arte speculativa: gli Avatar si ergono immersi in una luce verde, le figure velate, spettrali si sottraggono allo sguardo. Al tempo stesso gli spettatori e le spettatrici possono muoversi attorno alle figure. Si tratta di opere immersive che fanno in modo che chi le osserva avverta l'interdipendenza tra corpo e presenza. La libertà evocata da Muinga in questi arrangiamenti non è individuale, ma è generata dalla reciproca dipendenza. Le figure si ergono nello spazio come spettri del nostro presente: il controllo digitale, l'ombra lunga del colonialismo e la progressiva distruzione dell'ambiente. Ma nell'opera di Muinga l'opacità non è solo minaccia, dal momento che l'oscurità offre anche spazio per nuove libertà.

**EN** Sandra Muinga's artistic practice includes performance, objects, video, and electronic music. Her work is often inspired by science fiction writers such as Octavia E. Butler, Nnedi Okorafor, and N.K. Jemisin, whose ideas often conceal solutions to current problems in hypothetical scenarios. Muinga's installations evoke the possibilities of speculative art: towering avatars are bathed in green light, and veiled, ghostly figures are hidden from view. At the same time, viewers can move around the figures. Muinga's works are immersive as they permit the viewer to experience how body and presence are linked. The freedom she explores in her arrangements is not an individual one, but one of mutual dependence. The figures stand in the room like ghosts of our present: digital surveillance, the long shadow of colonialism, and ongoing environmental destruction. Nevertheless, opacity is not only threatening in Muinga's work, as the darkness offers space for new freedoms to emerge.



## JACOLBY SATTERWHITE

1986, Columbia (SC, USA)

Lebt und arbeitet in New York (NY, USA)

Vive e lavora a New York (NY, USA)

Lives and works in New York (NY, USA)

Blessed Avenue (Jade Edition), 2018

**DE** Jacolby Satterwhite benutzt Tanz, 3D-Animationen und Musik für ein Werk, in dem Kulturpraktiken wie Vogueing – ein kompetitiver Tanzstil, der seinen Ursprung in der queeren Clubkultur der 1980er hat – auf digitale Technologien treffen. Für sein Video *Blessed Avenue* inszeniert der Künstler queere Körper in industriellen Gebäuden, darunter seinen eigenen, aber auch die von Freund\_innen, die er vor einem Greenscreen gefilmt und dann in die computeranimierte Welt eingefügt hat. Seine videospiegelartigen Renderings haben aber auch einen biographischen Hintergrund, denn sie basieren auf Zeichnungen seiner Mutter, die jahrelang mit einer psychischen Erkrankung lebte. Kunst erfüllte für ihn seit der Kindheit eine ganz bestimmte Funktion: Sie erlaubte ihm eine Flucht vor persönlichen Traumata. Satterwhite überlebte eine Krebserkrankung; Während der Behandlung spielte er Games wie *Final Fantasy*, die ihm bei der Identitätsfindung in der Isolation halfen. Ganz ähnlich suggeriert die virtuelle Bildsprache, die er heute nutzt, einerseits eine dystopische Welt, in der die Tanzenden in industrielle Strukturen eingespannt werden, wo ihnen Energie entzogen wird. Andererseits bietet seine Arbeit Rhythmus, Tanz, Sex und Musik dar, sodass Intensität und drohender Untergang ganz nah beieinander liegen.

**IT** Jacolby Satterwhite utilizza la danza, l'animazione 3D e la musica per un'opera nella quale le pratiche culturali come il Vogueing – uno stile di danza competitivo, che ha le sue origini nella cultura club queer degli anni ottanta – incontrano le tecnologie digitali. Per il suo video *Blessed Avenue* l'artista inscena corpi queer in edifici industriali, il proprio corpo ma anche quello di amici e amiche, filmati davanti a un green screen e poi introdotti nel mondo animato al computer. I suoi rendering in stile videogiochi hanno però anche uno sfondo biografico, giacché si basano su disegni di sua madre, che convisse a lungo con una malattia psichica. Sin dall'infanzia per lui l'arte adempiva una funzione ben determinata rappresentando una via di fuga dai suoi traumi personali. Satterwhite è sopravvissuto a un cancro, durante il trattamento giocava con giochi quali *Final Fantasy*, che lo aiutavano nella ricerca dell'identità durante l'isolamento. In modo simile il linguaggio visivo che l'artista utilizza oggi suggerisce da un lato un mondo distopico, nel quale i ballerini sono vincolati da strutture industriali che sottraggono loro energia. Dall'altra, la sua opera è fatta di ritmo, danza, sesso e musica, cosicché l'intensità e minaccia di rovina sono estremamente vicine l'una l'altra.

**EN** Jacolby Satterwhite uses dance, 3D animation, and music to create a work in which cultural practices such as voguing—a competitive dance style with origins in the queer club culture of the 1980s—meet digital technologies. For his video *Blessed Avenue*, the artist presents queer bodies, including his own, in industrial structures; Satterwhite also filmed friends before a green screen and then integrated them into his computer-animated world. The artist's videogame-like renderings have a biographical background: they are based on drawings by his mother, who lived with mental illness for years. Art has served a very specific function for Satterwhite since childhood, allowing him to escape personal trauma. A cancer survivor, Satterwhite played games like *Final Fantasy* during treatment. It helped him find his identity in isolation. Similarly, the virtual imagery that he currently employs suggests a dystopian world in which the dancers are clamped into industrial structures, and where energy is drained from them. At the same time, his work is typified by rhythm, dance, sex, and music, in which intensity and impending doom are closely linked.

## PAUL CHAN

1973, Hong Kong

Lebt und arbeitet in New York (NY, USA)

Vive e lavora a New York (NY, USA)

Lives and works in New York (NY, USA)

### Los Baigneur (Poordysseus), 2018

**DE** Paul Chan betätigt sich sowohl als Künstler wie auch als Aktivist. Er bedient sich dabei unterschiedlicher Ausdrucksweisen wie der Malerei, der Videokunst und kinetisch-pneumatischer Skulpturen. Chan nähert sich zeitgenössischen politischen und gesellschaftlichen Themen, indem er sich dabei auf historische Formen des Wissens bezieht – von der Philosophie der Repräsentation bis hin zur klassischen Mythologie. *Los Baigneur (Poordysseus)* spielt auf den listenreichen Odysseus an, wobei der Protagonist aus Homers *Odyssee* hier als röhrenförmige Nylonfigur in einer enormen Vitrine aus Holz und Glas erscheint. In dieser Inkarnation bewegt sich die zitronengelbe Form, die den antiken Helden repräsentiert, unruhig oberhalb eines aufsteigenden Luftstrahls. Diese Skulptur, die Teil des umfangreichen Zyklus *Die Badenden* ist, vermittelt Beobachtern ein Gefühl der Einschränkung. Man empfindet fast Mitleid, wenn Chans wild um sich schlagende Figur gegen ihr Dilemma anzukämpfen scheint – sowohl gefangen als auch durch ihre eigene Schwerelosigkeit befreit zu sein. Eine Metapher für die Auswirkungen der Globalisierung auf den menschlichen Körper.

**IT** Paul Chan opera come artista e attivista. Sfruttando una vasta gamma di forme espressive che comprendono pittura, video e sculture cinetiche pneumatiche, Chan affronta problemi della politica e della società contemporanea e disfa le forme di conoscenza storica, dalla filosofia della rappresentazione alla mitologia classica. *Los Baigneur (Poordysseus)* cita l'astuto Ulisse, protagonista dell'*Odissea* di Omero, re-immaginando l'eroe greco sotto forma di una figura tubulare in nylon racchiusa in una gigantesca teca di legno e vetro. La forma stilizzata dell'eroe, ridotta a due capi di biancheria intima giallo limone cuciti assieme lungo il lato delle gambe, si muove a scatti in una tomba trasparente, posta su un basamento che emette aria. Parte di una serie più estesa di opere dal titolo *The Bathers*, la scultura evoca un senso di contenimento che sfocia nel pathos. La figura di Chan si dimena, costretta dal doppio vincolo di una danza i cui passi sono determinati da un algoritmo: allo stesso tempo intrappolata e liberata nella sua condizione di leggerezza, si fa appropriata metafora dell'impatto della globalizzazione sul corpo.

**EN** Paul Chan works simultaneously as an artist and activist. Deploying a range of media including painting, video, and kinetic pneumatic sculptures, Chan addresses contemporary political and social issues and unpicks historical forms of knowledge, from philosophies of representation to classical mythology. *Los Baigneur (Poordysseus)* references the wily Odysseus—the protagonist of Homer's epic poem *The Odyssey*—recasting the Greek hero as a tubular nylon figure encased within a gargantuan wood-and-glass vitrine. Here, the hero's cartoonish lemon-yellow form, consisting of two pairs of underpants stitched together by the legs, jerks around a transparent tomb atop a base of recycled air. Part of a larger series titled *The Bathers*, the sculpture conjures a sense of containment that veers toward the pathetic. Chan's flailing figure is caught within the double-bind of an algorithmically-induced dance: both trapped and liberated by its condition of weightlessness, it is an appropriate metaphor for the impact of globalization upon the body.

# Kompression Compressione Compression

**DE** Identität ist nie in Stein gemeißelt. Sie ist lebendig und amorph. Sie verändert sich kontinuierlich, auch in Form technologischer Innovation. Die Bestrebungen des globalen Kapitals interagieren mit der Art und Weise, wie wir die Welt um uns herum wahrnehmen. Kompression ist ein technischer Begriff, der direkt mit der Welt der Daten (bzw. Big Data) und Algorithmen verbunden ist. Schlankheit, Standardisierung und Effizienz sind nur einige der Nutzwerte für jene, die Zugang zu den Vorteilen der Informationstechnologie genießen. Da Technologie in der Bildsprache des Techno eine Schlüsselrolle einnimmt, hat sich Kompression vom technischen Instrument zu einer Lebensform gewandelt. Anders ausgedrückt fängt sie einen menschlichen Zustand ein, der entmenslichte Meditationsformen mit Emotion vereint.

Die Werke, die für das Thema „Kompression“ ausgewählt wurden, orientieren sich an grundlegenden menschlichen Emotionen - Macht, Imagination, Freundschaft und Sexualität vermittelt durch Coding, Standardisierung, digitale Interfaces und Sequenzen.

**IT** L'identità non è mai immutabile, ma viva e amorfa: si riplasma continuamente man mano che l'innovazione tecnologica e le attività del capitale globale interagiscono con il nostro modo di vivere il mondo intorno a noi. "Compressione" è un termine tecnico, essenzialmente legato al mondo dei dati (dei Big Data) e degli algoritmi. L'agilità, la standardizzazione e l'efficienza sono alcuni dei valori aggiunti per utenti che hanno accesso ai vantaggi offerti dall'informatica. Dal momento che la tecnologia è al centro dell'immaginario techno, la compressione subisce uno slittamento di significato: da strumento a stile di vita. In altre parole, cattura una condizione umana che unisce forme de-umanizzate di mediazione ed emozioni.

Le opere selezionate per il tema "Compressione" gravitano intorno alle emozioni umane fondamentali, come il potere, l'immaginazione, l'amicizia e la sessualità, mediate però dalla programmazione di codice, dalla standardizzazione, da interfacce digitali e sequenze.

**EN** Identity is never set in stone: it is alive and amorphous, continuously reshaping itself, just as technological innovation and the pursuit of global capital interact with the way we experience the world around us. Compression is a technical term that is integrally linked to the world of (Big) Data and algorithms. Leanness, standardization and efficiency are some of the user-values for those who have access to the benefits of information technology. As technology is at the core of techno imaginary, compression changes from being a technical tool to a way of life. In other words, it captures a human condition that unites de-humanized forms of mediation with emotion.

The works selected for the Compression theme gravitate around fundamental human sensations, such as power, imagination, friendship, and sexuality yet which are mediated through coding, standardization, digital interfaces, and sequences.

## YURI PATTISON

1986, Dublin (IR)

Lebt und arbeitet in London (UK)

Vive e lavora a Londra (UK)

Lives and works in London (UK)

sunset provision, 2021  
 true time master, 2019 – 2020  
 it's always golden hour somewhere, 2016-2021

**DE** Mit seinen Arbeiten, die mehrere Plattformen und Medien beanspruchen, untersucht Yuri Pattison die kontinuierlich unschärfer werdende Trennlinie zwischen virtueller Welt und materieller Realität. Pattisons Werk verleiht immateriellen Prozessen der Datensparsamkeit physische Präsenz. Dies erreicht er mithilfe von mehrschichtigen architektonischen Installationen, die den körperlichen Affekt und die technologische Sublimierung betonen.

Seine Serie *sunset provision* leitet ihren Namen von dem im Silicon Valley gebräuchlichen Euphemismus „sunsetting“ ab: Software wird schrittweise obsolet, indem keine Updates mehr zur Verfügung gestellt werden. Hier manifestiert sich dieser langsame Tod als romantisches Farbenfeld: Ein digitaler Ombré-Sonnenuntergang, erstellt mit Daten von einem rumänischen Monitor für Luftqualität, präsentiert eine in Echtzeit wiedergegebene Luftverschmutzungsprognose. Kurzum, je schöner der Sonnenuntergang desto apokalyptischer das Wetter. So wie die Darstellung eines Barometers zu einem Symbol für den globalen Kapitalismus avancierte, versinnbildlicht *sunset provision* die Zerstörung unserer Umwelt und den Neokolonialismus der Akkordzeit durch die Veranschaulichung digitaler Systeme, die diese stützen.

**IT** Attivo in diverse piattaforme e attraverso diversi mezzi espressivi, Yuri Pattison indaga la linea di distinzione, sempre più confusa, tra mondo virtuale e realtà materiale. L'opera di Pattison fornisce una presenza fisica ai processi immateriali delle economie basate sui dati, attraverso installazioni architettoniche stratificate che enfatizzano l'attaccamento fisico e la sublimazione tecnologica.

La serie *sunset provision* prende nome dall'espressione coniata nella Silicon Valley per riferirsi al software in via di disattivazione, ovvero dalla pratica di ritirare prodotti dal mercato smettendo di fornire aggiornamenti, così da renderli obsoleti. Nell'opera in mostra questa lenta morte si manifesta come un romantico color field: un tramonto digitale ombreggiato, costruito con dati raccolti da una stazione di monitoraggio dell'aria in Romania, è la visualizzazione di un'immagine delle previsioni relative all'inquinamento elaborata in tempo reale. Quanto più apocalittico è il tempo atmosferico, tanto più suadente appare il tramonto. Come l'immagine del barometro, diventato un simbolo pubblico per indicare il capitalismo globale, *sunset provision* rende universalmente visibile la distruzione dell'ambiente e il neocolonialismo del nostro tempo attraverso i sistemi digitali che lo perpetuano.

**EN** Working across various platforms and media, Yuri Pattison researches the increasingly blurred line between the virtual world and material reality. Pattison's work gives a physical presence to immaterial processes of data economies; he achieves this through layered architectural installations that emphasize bodily affect and technological sublimation.

The *sunset provision* series takes its title from the Silicon Valley euphemism of “sunsetting” software: phasing out products by withholding updates to render them obsolete. Here, this slow death manifests as a romantic color field: a digital ombré sunset, built with data gleaned from a Romanian air quality monitor, presents a real-time rendered image forecast of air pollution. The more beautiful the sunset, the more apocalyptic the weather. Like the image of the barometer, which became a stand-in public symbol of global capitalism, *sunset provision* makes universally visible the destruction of the environment, and the neo-colonialism of standard time through the digital systems that perpetuate it.

## JAMES RICHARDS

1983, Cardiff (UK)

Lebt und arbeitet in Berlin (D) und London (UK)

Vive e lavora a Berlino (D) e Londra (UK)

Lives and works in Berlin (D) and London (UK)

### When We Were Monsters, 2020

(in Zusammenarbeit mit / in collaborazione con /

in collaboration with Steve Reinke)

### Internal litter II, 2021

**DE** James Richards befasst sich mit den Themen Obsession, Begierde und Technologie und setzt dabei auf Archivforschung, gefundene Filmaufnahmen und kollaborative Prozesse. *When We Were Monsters* ist ein einkanaliges Video, das während des ersten Covid-Lockdowns in Zusammenarbeit mit seinem langjährigen Partner Steve Reinke entstanden ist, und sich nach Art eines Cadavre Exquis entfaltet. Die Künstler teilten ihr visuelles und auditives Material und schufen eine Montage, die der molekularen Porosität und medizinischen Unsicherheit unserer Zeit entspricht. Neben dem Diptychon *Internal litter II*, bestehend aus vier Lichtkästen in A4-Format, die Röntgenbilder von Sexspielzeug und Spritzen beleuchten, untersucht *When We Were Monsters* eine Kompression der Sexualität sowie unsere Beziehung zur Bildreproduktion. Es handelt sich um einen Raum, in dem homo- und autoerotische Gesten und die entsprechende Ästhetik präsentiert, inszeniert und dokumentiert werden.

**IT** James Richards lavora con diversi mezzi espressivi per esplorare l'ossessione, il desiderio e la tecnologia utilizzando ricerche d'archivio, *found footage* e processi collaborativi. *When We Were Monsters* è un single-channel video che si svela come un *cadavre exquis* realizzato durante il primo lockdown per Covid con Steve Reinke, da lungo tempo collaboratore di Richards. Gli artisti si sono scambiati materiali visuali e audio, costruendoli in varie stratificazioni di montaggio che richiamano la porosità molecolare e l'incertezza sul fronte medico di questo momento storico. *When We Were Monsters*, opera esposta qui insieme al dittico *Internal litter II*, costituito da lightbox A4 che illuminano immagini ai raggi X di sex toys e siringhe, esplora la compressione della sessualità e il nostro rapporto con la riproduzione di immagini. Si tratta di uno spazio in cui estetiche e gesti omo- e auto-erotici sono consumati, documentati e messi in scena.

**EN** James Richards works across media to explore obsession, desire, and technology through the use of archival research, found footage, and collaborative processes. *When We Were Monsters* is a single-channel video that unfurls like an exquisite corpse, made with Richards's long-term collaborator Steve Reinke during the first Covid lockdown. The artists shared visual and audio material, building it up into layers of montage that echo the molecular porosity and medical uncertainty of the time. Exhibited here alongside the diptych *Internal litter II*, consisting of A4 light boxes illuminating x-ray imagery of sex toys and syringes, *When We Were Monsters* explores a compression of sexuality and our relationship to the reproduction of images. It is a space wherein homo and auto-erotic gestures and aesthetics are enacted, documented, and displayed.

## CC HENNIX

1948, Stockholm (S)

Lebt und arbeitet in Istanbul (TR)

Vive e lavora a Istanbul (TR)

Lives and works in Istanbul (TR)

The (MA-) Gap Theorem  
[RE: Yoga-57/L'étourdi], 2021

**DE** Die Komponistin, Philosophin, Dichterin, Mathematikerin und visuelle Künstlerin Catherine Christer Hennix (CC Hennix), die sowohl mit Sound als auch visuell arbeitet, setzt sich vornehmlich mit Geräuschen und der Ästhetik des Nichtwissens auseinander. Sie war in der New Yorker Kunstszenen der 1970er aktiv und entwickelte ein Interesse für nicht-westliche Stimmsysteme und anhaltende Töne. Bekannt geworden ist sie mit avantgardistischen Kompositionen wie *The Electric Harpsichord* (1976). Inspiriert von Psychoanalyse, Computerwissenschaft und nicht-westlichen musikalischen Traditionen, setzt Hennix auf eine dichte formale Symbolsprache, um Beobachter\_innen dazu zu bringen, sich auf eine epistemische Blockade einzulassen – einen Zustand, den sie als *homosemiosis* bezeichnet. Das ausgestellte Werk offenbart eine unlösbare Gleichung: schwebende Ellipsen umgeben von schwarzem Vinyl auf einer weißen Wand. Hier wird der Wissenstransfer komplett ausgelöscht, stattdessen ergibt sich eine Vielzahl anderer selbst-reflexiver Möglichkeiten. Eine Art Anti-Kunst, die sich einer Synthese mit Information verwehrt, selbst wenn sie zu einem Computercode kondensiert wird. Hennix' Werk lässt an ein durch die Moderne geisterndes Gespenst denken.

**IT** Attraverso arti visuali e sonore, la compositrice, filosofa, poeta, matematica e artista Catherine Christer Hennix (CC Hennix) medita sui suoni e sulle declinazioni estetiche del non sapere. Attiva negli anni settanta nella scena artistica di New York, Hennix si è interessata ai sistemi tonali non occidentali e all'effetto prodotto dai suoni prolungati, ed è forse meglio conosciuta per le sue composizioni di musica avant-garde, tra cui *The Electric Harpsichord* (1976). Traendo ispirazione dalla psicoanalisi, dall'informatica e dalle tradizioni musicali non occidentali, Hennix sfrutta un denso linguaggio formale di simboli per indurre nello spettatore, nella spettatrice un blocco epistemico, uno stato che l'artista chiama *homosemiosis*. L'opera in mostra pone di fronte a un'equazione senza soluzione: punti di sospensione racchiusi tra parentesi, realizzati in vinile nero su un muro bianco. Il trasferimento di conoscenza è così annullato e al suo posto emergono un milione di altre potenzialità autoriflessive. Esempio di anti-arte che si oppone alla sintesi dell'informazione anche quando viene condensata in codice per computer, l'opera rimanda a un fantasma dentro la macchina della modernità.

**EN** Working across sound and visual art, the composer, philosopher, poet, mathematician, and visual artist Catherine Christer Hennix (CC Hennix) ruminates on the sounds and aesthetics of not knowing. Active in the 1970s New York art scene, Hennix developed an interest in non-Western tuning systems and sustained tones, and is perhaps best known for her avant-garde compositions, including *The Electric Harpsichord* (1976). Drawing on psychoanalysis, computer science, and non-Western musical traditions, Hennix deploys a dense formal language of symbols to coax the viewer into an epistemic blockade—a state she calls *homosemiosis*. The work on display presents an unsolvable equation: hovering ellipses inside a set of braces rendered in black vinyl on a white wall. Here, the transfer of knowledge is nullified, and a million other self-reflective potentialities spring up in its place. An anti-art that resists the synthesis of information even as it's condensed into computer code, the work suggests a ghost in the machine of modernity.

## SUNG TIEU

1987, *Hai Duong* (VN)

Lebt und arbeitet in Berlin (D) und London (UK)

Vive e lavora a Berlino (D) e Londra (UK)

Lives and works in Berlin (D) and London (UK)

## Loveless, 2019

**DE** Themen wie Migration, Transnationalität, gesetzliche Unklarheiten und die Architekturen der Weltwirtschaft bestimmen Sung Tieu's Schaffen, das sich über diverse Medien erstreckt. Ihr anthropologischer Fokus konzentriert sich hierbei auf die materiellen Rückstände des vom Kapitalismus geprägten Lebens. *Loveless* präsentiert sich als Kombination aus Videoinstallation, siebenkanaliger Sound-Arbeit und jener Art unzerstörbarem Stahltisch, wie man ihn in trendigen Cafés und Gefängniskomplexen gleichermaßen vorfindet. Dieses Werk bedient sich der Ästhetik der Entfremdung und beschwört dabei ein Bild dessen herauf, was der französische Anthropologe Marc Augé als „Nicht-Ort“ bezeichnet hat: mono-funktionale, durch die Globalisierung hervorgebrachte Orte wie Flugplätze und Hotelzimmer. Im Kontext von *Loveless* handelt es sich dabei um Örtlichkeiten permanenten Kommen und Gehens, die unter staatlicher Kontrolle stehen und zu einer Art brutalem Minimalismus sublimiert werden, was sich durch Themengebiete wie Gentrifizierung und Gefängnis-kapitalismus hindurch fortzusetzen scheint. Tieu's Installation untersucht die Funktion von Objekten anhand der Designevolution der Globalisierung. Werden die Architekturen der Befreiung, die die Globalisierung anbietet, oder etwa auch Techno wirklich für alle kostenfrei angeboten? Welche Systeme der Unterdrückung werden hier unbeabsichtigt eingerichtet?

**IT** I temi della migrazione, della transnazionalità, dell'opacità delle leggi e le architetture dell'economia globale contraddistinguono il lavoro di Sung Tieu, che utilizza diversi mezzi espressivi con un'attenzione antropologica ai residui materiali della vita nel mondo capitalista. *Loveless* combina videoinstallazione, un'opera sonora su sette differenti canali e un tavolo di acciaio indistruttibile del tipo usato sia nelle caffetterie alla moda che nei complessi carcerari. L'opera critica l'estetica dell'alienazione, evocando un'immagine di quelli che l'antropologo francese Marc Augé ha battezzato "non luoghi", ovvero il risultato spaziale omogeneizzato della globalizzazione, dagli aeroporti alle stanze d'albergo. In *Loveless*, questo aspetto si manifesta come spazio di arrivi e partenze, di controllo statale sublimato in una sorta di minimalismo brutale che muta forma tra gentrificazione e capitalismo carcerario. L'installazione di Tieu traccia le azioni di oggetti registrando l'evoluzione del design della globalizzazione. Le architetture di liberazione offerte dalla globalizzazione, come la techno, sono davvero gratuite per tutti? Quali sistemi di oppressione sostengono inconsapevolmente?

**EN** Themes of migration, transnationality, legal opacities, and the architectures of the global economy punctuate Sung Tieu's practice, which moves across media with an anthropological attention to the material residue of life under capitalism. *Loveless* combines video installation, a seven-channel sound work, and a type of indestructible steel table used by trendy coffee shops and the prison industrial complex alike. The work digs at the aesthetics of alienation, conjuring up an image of what the French anthropologist Marc Augé termed a "nonplace": or the homogenized spatial output of globalization, from airports to hotel rooms. In *Loveless*, this is a space of constant comings and goings, of state control sublimated into a kind of brutal minimalism that shape-shifts across gentrification and carceral capitalism. Tieu's installation traces the agency of objects in charting the design evolution of globalization. Are the architectures of liberation offered by globalization, like techno, truly free for all? What systems of oppression do they inadvertently prop up?

## LEANDER SCHWAZER

*1982, Sterzing/Vipiteno (I)*

Lebt und arbeitet in Wiesen (I)  
 Vive e lavora a Prati di Vizze (I)  
 Lives and works in Wiesen (I)

Force Majeur, 2020

**DE** Als Künstler, der sich mit Malerei, Bildhauerei, Memes und architektonischen Installationen befasst, interessiert sich Leander Schwazer für mehrdeutige Strukturen, die er als prä- oder potenziell posthuman begreift. *Force Majeur* funktioniert als linguistischer Schrein für die Globalisierung: ein surrend-architektonischer Totempfahl bestehend aus Neonlichtern und Leuchtkästen, die auf einem Konzertgerüst aus Metall montiert sind und in mehreren Sprachen „Force majeure“ – also „höhere Gewalt“ – bedeuten. Abgeleitet aus dem juristischen Kontext, der bei gewissen unvorhersehbaren Ereignissen die Vertragsparteien von rechtlichen Verpflichtungen entbindet, repräsentiert diese hoch aufragende Skulptur den unbesonnenen Konsumismus, der durch die Klimakatastrophe seine Macht verliert. Das Werk des aus der Region stammenden Schwazers transportiert in der Gestalt des allgegenwärtigen Neonzeichens das Bild der Stadt in Zeiten des Neoliberalismus. Bezugnehmend auf die Konzepte des Kulturtheoretikers Mark Fisher, repräsentiert dieser Hi-Tech-Schrein auch eine adäquate Metapher für die postindustrielle Verwandlung von Bozen in den 1980ern. Die industrielle Architektur diente danach nicht länger Arbeitskräften bei ihrer Arbeit, sondern erwies sich als idealer Ort für das Heraufbeschwören einer alternativen Bildsprache durch Techno.

**IT** Autore di dipinti, sculture, meme e installazioni architettoniche, Leander Schwazer è interessato alle strutture ambigue pre- o potenzialmente post-umane. *Force Majeur* è un santuario linguistico della globalizzazione: un totem sonoro costruito con insegne al neon e scatole luminose montate su un’impalcatura da concerto in metallo, che afferma il concetto di “forza maggiore” in più lingue, dall’inglese al cinese mandarino. Partendo dal contesto legale in cui si è sviluppata l’espressione che dà il titolo all’opera (nel significato di evento imprevedibile che libera entrambe le parti di un accordo dal rispetto degli obblighi contrattuali) questa imponente scultura rappresenta l’esaltazione consumista resa impotente dai disastri climatici. L’opera di Schwazer, originario della provincia di Bolzano, rafforza l’immagine della città neoliberista attraverso l’uso diffuso di insegne al neon. Riecheggiando le idee di “hauntology” e di futuri perduti del teorico culturale Mark Fisher, il santuario hi-tech costituisce anche una riuscita metafora per la trasformazione post-industriale di Bolzano negli anni ottanta: la sua architettura industriale non più occupata da forza lavoro, ma che si presta come luogo ideale per evocare un immaginario alternativo attraverso la techno.

**EN** Working across painting, sculpture, memes, and architectural installation, Leander Schwazer is interested in ambiguous structures that are pre- or potentially post-human. *Force Majeur* is a linguistic shrine to globalization: a buzzing architectural totem of neon signs and lightboxes mounted onto metal concert scaffolding states “force majeure” in multiple languages from English to Mandarin. Derived from its legal context—as an unforeseeable event that frees both parties from fulfilling a contractual obligation—this towering sculpture presents heady consumerism rendered powerless by climate disaster. Hailing from the region, Schwazer’s work reinforces the image of the neoliberal city through its ubiquitous neon signage. Echoing cultural theorist Mark Fisher’s ideas of hauntology and lost futures, the hi-tech shrine is also a fitting metaphor for Bolzano’s post-industrial transformation in the 1980s: its industrial architecture was never occupied by labor, but serves as ideal site for conjuring alternative imaginary through techno.



## TISHAN HSU

*1951, Boston (MA, USA)*

Lebt und arbeitet in New York (NY,USA)

Vive e lavora a New York (NY,USA)

Lives and works in New York (NY,USA)

Cordless 2.0, 1990-2018

Cellular Automata 2, 1989

Cellular Automata 3.0, 1989-2018

Grass-Screen-Skin: Bolzano, 2021

**DE** Tishan Hsu, der aus dem Bereich der Architektur kommt, verschmilzt Kosmologie und Technologie, humane und maschinelle Körperlichkeit sowie organische und künstliche Lebensstrukturen, um auf diese Weise eine Schnittstelle virtueller und physischer Welten zu schaffen. In seinen weitläufigen plastischen Installationen verwandeln sich Diagramme explodierter Zellen in antiseptische und in Millennial-Pink gehaltene Keramikfliesen, während Siebdruckgemälde wie *Cellular Automata 2* ominöse Mündungen präsentieren, welche aus modernistischen Rastern hervorbersten, die an schimmernde CGI-Effekte erinnern. Hinter den abgerundeten Kanten und screen-artigen Oberflächen seiner anthropomorphen Werke lauern die posthumanistischen Ideale der Cyborg-Theoretikerin Donna Haraway sowie die Schriften der Forscherin Rachel C. Lee über Rasse, Identität und Technologie. Hsus Gemälde funktionieren als meditative Annäherungen an Themen wie die Globalisierung der 1980er und die Evolution digitaler Technologien. Sie verstehen Freiheit als eine körperunabhängige, ja gespenstische Präsenz. Seine Beiträge im Museion umfassen auch eine neue Auftragsarbeit: eine Tapete, die sich mit dem Verhältnis zwischen Körper, Technologie und Sexualität befasst.

**IT** Formatosi nel campo dell'architettura, Tishan Hsu unisce cosmologia e tecnologia, corporalità umana e delle macchine, strutture di vita organiche e artificiali per rappresentare l'interfaccia tra mondi virtuali e fisici. Nelle sue avvolgenti installazioni scultoree, diagrammi di cellule esplose si trasformano in piastrelle di ceramica asettiche con toni di rosa millennial pink, mentre dipinti serigrafici, tra cui *Cellular Automata 2*, presentano orifizi inquietanti affioranti da griglie moderniste che emanano bagliori in qualità CGI. In agguato sotto i bordi arrotondati e le superfici simili a schermi di queste opere antropomorfe si annidano gli ideali post-umanisti di Donna Haraway, capo-scuola della teoria cyborg, ed echi degli scritti su razza, identità e tecnologia della studiosa Rachel C. Lee. I dipinti di Hsu riflettono sulla globalizzazione degli anni ottanta del Novecento e sull'evoluzione delle tecnologie digitali, interpretando la libertà come indipendenza di un corpo esterno con una presenza spettrale. La presentazione a Museion comprende anche una nuova carta da parati appositamente commissionata che sviluppa l'intricata relazione tra corpo, tecnologia e sessualità.

**EN** With a background in architecture, Tishan Hsu merges cosmology and technology, human and machine corporality, organic and artificial life-structures to represent the interface of virtual and physical worlds. In his sprawling sculptural installations, exploded cell diagrams morph into antiseptic ceramic tiles in shades of millennial pink, while silkscreen paintings including *Cellular Automata 2* present haunting orifices erupting from modernist grids that shimmer with a CGI-like quality. Lurking beneath the rounded edges and screen-like surfaces of his anthropomorphic works are the post-humanist ideals of the cyborg theorist Donna Haraway, and writings on race, identity, and technology by the scholar Rachel C. Lee. Hsu's paintings meditate upon 1980s globalization and the evolution of digital technologies, understanding freedom as an outer-body independency with a ghostly presence. His presentation at Museion also includes a newly commissioned wallpaper work that expands upon the tangled relationship between the body, technology, and sexuality.

## MASSIMO GRIMALDI

1974, Taranto (I)

Lebt und arbeitet in Mailand (I)

Vive e lavora a Milano (I)

Lives and works in Milan (I)

Scarecrows, 2021

**DE** Massimo Grimaldi arbeitet mit Performance, Fotografie, kinetischer Bildhauerei und Musik, wobei er untersucht, wie Bilder entstehen und verbreitet werden, wie Körper und Bilder zueinander stehen und wie sich digitale Bilder als in der Schwebel befindliche Modifikatoren innerhalb technologischer Hardware verhalten. In seiner Serie *Scarecrows* bedient sich Grimaldi der im ländlichen Raum beheimateten humanoiden Vogelscheuche – jener ultimativen Ikone der Deformiertheit, deren Erscheinung sich bloß zur Vortäuschung von Körperlichkeit eignet –, um eine Art posthumanes Porträt anzudeuten. Indem er Porträts seiner Freunde mit Photoshop bearbeitet und auf derselben Hardware präsentiert, auf der er sie manipuliert hat – spezielle signierte iPads einer Sonderedition –, schließt Grimaldi den Kreis um diese verschmierten Abbilder, die individuell gefertigt und gleichzeitig in neonfarbenem RGB-Farbprofil erscheinen. Die *Scarecrows* verweigern sich der Bildtreue, die moderner Hi-Tech-Hardware eigen ist. In der Tradition von Hito Steyerls Verteidigung des ärmlichen Bildes verhalten sich diese Porträts auf eine Weise, die subversiv, fehlerhaft, populär, verfälscht und voller Potenzial ist: „Eine im Werden begriffene visuelle Idee.“

**IT** Massimo Grimaldi lavora in diversi ambiti tra cui performance, fotografia, scultura cinetica e musica, ed esplora la produzione e la circolazione delle immagini, il rapporto tra corpo e schermo, e lo slittamento dell'immagine digitale come costruito ambiguo nell'hardware che la contiene. Nella sua serie *Scarecrows*, Grimaldi usa il tipico fantoccio umanoide rurale – icona definitiva del disallineamento e a suo modo caustica deformazione, corpo appena in grado di fingere corporalità – come spunto per una possibile ritrattistica post-umana. Modificando i ritratti dei suoi amici con software di fotoritocco e presentandoli sullo stesso hardware usato per manipolarli (iPad in edizione speciale, firmati) Grimaldi chiude il cerchio per questi personaggi alterati, le cui sembianze sembrano allo stesso tempo completate a mano sanguinando di toni RGB al neon. I ritratti di *Scarecrows* resistono alla fedeltà dell'immagine dell'hardware di ultima generazione; facendo propria la difesa dell'immagine povera di Hito Steyerl, Grimaldi realizza ritratti sovversivi, corrotti e popolari, imbastarditi e pieni di potenziale: “un’idea visuale in divenire”.

**EN** Massimo Grimaldi works across media including performance, photography, kinetic sculpture, and music, examining how images are produced and circulated, the relationship between body and screen, and the slippage of the digital image as a dangling modifier within the technological hardware that contains it. In his *Scarecrows* series, Grimaldi takes that pastoral humanoid decoy—the ultimate icon of malalignment and a kind of wry deformation, a body just-good-enough at feigning corporeality—to hint at a kind of post-human portraiture. By photoshopping portraits of his friends and presenting them on the same hardware by which they are manipulated—special-edition signed iPads—Grimaldi closes the loop on these smeary personas, which appear both hand-finished while bleeding neon-tinted RGB. The *Scarecrows* resist the image fidelity inherent to hi-tech hardware; following Hito Steyerl’s defense of the poor image, these portraits are subversive, corrupted and popular, bastardized and full of potential: “a visual idea in its very becoming.”

## NKISI AKA MELIKA NGOMBE KOLONGO

*1985, Kinshasa (CGO)*

Lebt und arbeitet in London (UK) und Berlin (D)  
 Vive e lavora a Londra (UK) e Berlino (D)  
 Lives and works in London (UK) and Berlin (D)

Ninga Na (sound of connexion), 2021

**DE** Melika Ngombe Kolongo produziert Musik unter dem Pseudonym Nkisi, außerdem gehört sie dem Kollektiv NON Worldwide an, einem dekolonialistischen Zusammenschluss von Künstler\*innen aus der Afrikanischen Diaspora, der nicht nur Musik produziert und Parties veranstaltet, sondern sich auch für die Rekonstruktion ausgelöschter Geschichten einsetzt. In ihren Sets mischt Nkisi westafrikanische Klubmusik mit härteren Spielarten von Techno, während sie in ihren eigenen Produktionen mit polyrhythmischen Strukturen und dem dekonstruierten Noise elektronischer Musik arbeitet. Für diese Ausstellung hat sie ein Stück komponiert, das in ein Möbelstück integriert ist. Das runde, mit Lautsprechern ausgestattete Bett trägt ein Muster, das aussieht wie Kornkreise und an Kymatik erinnert, ein Verfahren, in dem Klangwellen mithilfe von feinem Staub sichtbar gemacht werden. Die Künstlerin beschreibt ihre Arbeit als magischen Realismus, als eine psychoakustische Suche nach der Verbindung von Körper, Erinnerung und Klang. Nkisis Klanginstallationen und ihre Musik sind Datenreservoirs und Kommunikationsmittel, die auf alte Mythologien zurückgreifen. Für ihre audiovisuellen Installationen greift sie auf kongolesische Traditionen zurück, in denen unsichtbare Welten die realen sind, während die physische Welt nur ein Widerschein ist.

**IT** Melika Ngombe Kolongo produce musica sotto lo pseudonimo Nkisi, e fa parte del collettivo NON Worldwide, un'aggregazione decoloniale di artiste e artisti della Diaspora africana, che non soltanto produce musica e organizza party, ma si impegna anche nella ricostruzione di storie cancellate. Nei suoi set Nkisi mescola club music dell'Africa occidentale con varianti techno più dure, mentre nelle proprie produzioni lavora con strutture poliritmiche e il noise decostruito della musica elettronica. Per questa mostra ha composto un pezzo integrato in un elemento allestitivo. Il letto tondo, provvisto di altoparlanti, è disegnato con un motivo che evoca i cerchi tracciati nei campi di grano e ricorda la cimatica, un procedimento che rende visibili le onde sonore per mezzo di una polvere sottile. L'artista definisce il suo lavoro come realismo magico, come ricerca psicoacustica del legame tra corpo, ricordo e suono. Le installazioni sonore e la musica di Nkisi sono serbatoi di dati e mezzi di comunicazione che si rifanno a mitologie antiche. Per le sue installazioni audiovisive riprende tradizioni congolese nelle quali ad essere reali sono i mondi invisibili, mentre il mondo fisico è soltanto un riflesso.

**EN** Melika Ngombe Kolongo produces music under the pseudonym Nkisi. A member of the NON Worldwide collective, a de-colonialist association of artists from the African diaspora that produces music, organizes parties, and campaigns for the reconstruction of obliterated stories. In her sets, Nkisi mixes West African club music with harder varieties of techno, while in her own production, she works with polyrhythmic structures and the deconstructed sounds of electronic music. She composed a piece of music and costumed a piece of furniture designed for the exhibition. The round bed, outfitted with speakers, has a pattern that looks like grain circles and is reminiscent of cymatics: a process in which sound waves are visualized with the help of fine dust. The artist describes her work as magical realism, a psychoacoustic search for the connection between body, memory, and sound. Nkisi's music and sound installations are data reservoirs and a means of communication that references ancient mythologies. For her audiovisual installations, she draws on Congolese traditions, in which invisible worlds are the real ones and the physical world is merely a reflection.

# Erschöpfung Esaurimento Exhaustion

**DE** Nach tagelangem ununterbrochenen Tanzen und dem Verlust jeglichen Zeit- und Ortsgefühls ist Erschöpfung sowohl ein logischer Nebeneffekt als auch ein Erfolgsmerkmal einer erfolgreichen Techno-Party. Aus rein kommerzieller Perspektive betrachtet, ist Erschöpfung eine integrale Voraussetzung für das Gefühl der Wertschätzung innerhalb einer individualisierten, vernetzten Weltwirtschaft, die von Angebot und Nachfrage angetrieben wird. Kurzum, sowohl das Techno-Erlebnis als auch das menschliche Dasein im Kontext des globalen Kapitals sind gekennzeichnet vom Thema der Erschöpfung, und zwar weit über die menschlichen Grenzen hinaus, um auf diese Weise den fortlaufenden Kreislauf von Überfluss und Regeneration aufrechtzuerhalten.

Die für das Thema „Erschöpfung“ ausgewählten Werke konzentrieren sich auf die Präsenz von Loops und Zyklen, die das zeitgenössische, von Technologie angetriebene menschliche Dasein bestimmen. Die Arbeiten veranschaulichen idiosynkratische Lebenszyklen, die gleichermaßen zwischen Einsatz und Erschöpfung oszillieren. Um die Ecke zu biegen, wird zu einer formalen Übung in einem fortschreitenden kritischen Evaluierungsprozesses, der dem Leben der Menschen permanent neue Formen verleiht

**IT** Dopo giorni di ballo ininterrotto e con la perdita del senso del tempo e dello spazio, lo sfinimento è allo stesso tempo logico effetto collaterale e indicatore di successo dopo un party techno. In modo analogo, da una prospettiva puramente commerciale, l'esaurimento è parte integrante del valore nell'ambito di un'economia mondiale in rete e individualizzata, spinta dalla legge della domanda e dell'offerta. In breve, l'esperienza techno e la condizione umana, sotto l'influenza del capitale globale, hanno incorporato l'esaurimento oltre l'ambito delle limitazioni umane, come elemento chiave per sostenere il ciclo continuo della ricchezza e dalla ri-generazione.

Le opere selezionate per il tema “Esaurimento” sono incentrate sulla presenza dominante dei loop e dei cicli che danno forma a questa condizione umana basata sulla tecnologia. Le opere incorporano cicli di vita idiosincratici che oscillano tra l'accesso e lo sfinimento con ritmo regolare. Voltare pagina diventa un esercizio formale in un processo di valutazione critica continua, che rimodella eternamente le vite umane.

**EN** After days of uninterrupted dancing and the loss of any sense of time and place, exhaustion is both a logical side effect as a sign of success in the aftermath of a techno party. In the same vein, from a purely commercial perspective, exhaustion is an integral part of feeling valued within an individualized and networked world economy, driven by supply and demand. In short, both the techno experience as well as the human condition under the influence of global capital have incorporated exhaustion beyond the realm of human limitations, as a key to sustaining the continuous cycle of abundance and re-generation.

The works selected for the theme of Exhaustion revolve around the dominant presence of loops and cycles that shape this contemporary technology-driven human condition. The works embody idiosyncratic life cycles that oscillate between access and exhaustion in equal measure. Turning corners becomes a formal exercise in a process of continuous critical evaluation, permanently reshaping human lives.

## MIRE LEE

*1988, Seoul (ROK)*

Lebt und arbeitet in Seoul und Amsterdam (NL)

Vive e Seul e Amsterdam (NL)

Lives and works in Seoul and Amsterdam (NL)

Untitled, 2021

**DE** Mire Lee misst der Arbeit mit den Händen besondere Bedeutung bei. Denn am Anfang ihres Werks stehen das Material und seine Besonderheiten. Davon ausgehend findet sie Konzepte von Affekt und Energie. Etwas Dunkles geht vor sich in den Arbeiten von Lee, was nicht allein mit den Schläuchen und Motoren zusammenhängt, die ihre kinetischen Skulpturen in Bewegung setzen. Es treffen organische Materialien, etwa Haar, auf Gleit- und Schmiermittel, Plastikschläuche, Pumpen und Stahlstangen. Die schweren Werkstoffe werden in rhythmische, unermüdliche Bewegung gesetzt, während die Leitungen eine zähflüssige Substanz transportieren. Formal liegt der Reiz von Lees Arbeit in diesem Zusammenspiel von harten und weichen Materialien, das jederzeit von Zärtlichkeit in Brutalität umschlagen kann. Die gespenstische Aktivität dieser Apparate lässt an die düster-romantische Dialektik von unkontrollierbaren Affekte und Trieben denken, die sich neben der Sentimentalität immer wieder Bahn brechen können.

**IT** Mire Lee attribuisce grande importanza al lavoro eseguito con le mani. Il principio del suo lavoro è infatti costituito dal materiale e dalle sue peculiarità. Partendo da questo, scopre visioni fatte di passione ed energia. Nei lavori di Lee avviene qualcosa di oscuro, che non dipende soltanto dai tubi e motori che mettono in movimento le sue sculture cinetiche. Materiali organici quali capelli incontrano lubrificanti e ingrassanti, tubi di gomma, pompe e aste d'acciaio. I pesanti materiali vengono posti in un movimento ritmico e incessante, mentre le tubature trasportano una sostanza viscosa. L'attrattiva formale dell'opera di Lee consiste in questa azione congiunta di materiali duri e morbidi, che in ogni momento può passare da delicatezza in brutalità. L'attività spettrale di questi dispositivi fa pensare alla dialettica cupamente romantica di pulsioni ed emozioni incontrollabili, che possono sempre farsi strada accanto al sentimentalismo.

**EN** Mire Lee ascribes particular importance to manual work. Her art is informed by materials and their attributes, which lead the artist to investigate concepts of affect and energy. Something dark is afoot in Lee's work, and this is not related exclusively to the hoses and motors that set her kinetic sculptures in motion. Organic materials such as hair encounter lubricants, plastic hoses, pumps, and steel rods. The heavy materials are set in rhythmic, tireless movement, and the hoses transport a viscous substance. Formally, the attraction of Lee's work lies in the interaction between hard and soft materials, which can shift from tenderness to brutality at any moment. The ghostly activity of these devices is reminiscent of the grim, romantic dialectic of uncontrollable affects and impulses, which can both evoke sentimentality and break boundaries.

PH

## GHISLAINE LEUNG

*1980, Stockholm (S)*

Lebt und arbeitet in London (UK)

Vive e lavora a Londra (UK)

Lives and works in London (UK)

## Children, 2019

**DE** Ghislaine Leung befasst sich in ihren Installationen mit der Möglichkeit der Kritik von Institutionen, oder besser: deren Unmöglichkeit. Denn, so sagt Leung, die Kritik fetischisiert selbst die Machtverhältnisse. Ihre Arbeit *Children* besteht aus einer Stellwand, die mit Winkeln im Boden verschraubt ist. Davor steht ein tragbarer Lithiumakku, der ein elektrisches Licht – ein kleines in Plastik gegossenes Haus, wie man es oft in Kinderzimmern findet – betreibt. Außerdem führt ein weißes Kabel von dem Gerät zu einem Heizkörper. Wärme und Licht, beides suggeriert Sicherheit und Zuhause. Indem Leung ihre eigenen Systeme mit Elektrizität, Heizungen und Lampen baut, schafft sie abgeschlossene Infrastrukturen, deren allmähliche Erschöpfung aber absehbar ist. Der Akku hat eine begrenzte Laufzeit: Während er lädt, bleibt die Arbeit abgeschaltet. Damit führt *Children* das ökonomische Prinzip von Produktivität und Entladung vor, das sich wiederholt wie ein Lebenszyklus. An der alten Konvention des White Cube, der die Werke in all ihrer Autonomie zeigt, haben sich Künstler\_innen schon oft abgearbeitet. Leung geht es deshalb auch um eine Kritik der Produktivität.

**IT** Nelle sue installazioni Ghislaine Leung si occupa della possibilità della critica delle istituzioni, o meglio della sua impossibilità. Questo perché la critica feticizza gli stessi rapporti di forza, afferma Leung. L'opera *Children* consiste in un tramezzo avvitato al pavimento con delle squadre. Davanti ad esso si trova una batteria mobile al litio, che alimenta una luce elettrica che ha la forma di una casetta di plastica come quelle che spesso si trovano nelle camere dei bambini. Un cavo bianco collega, inoltre, l'apparato a un calorifero. Calore e luce evocano entrambe sicurezza e domesticità. Nel momento in cui Leung costruisce i suoi sistemi con l'elettricità, caloriferi e lampade, crea infrastrutture concluse, di cui si può prevedere però il progressivo scaricamento. L'accumulatore ha una durata limitata; mentre si carica l'opera rimane spenta. *Children* rappresenta così il principio economico di produttività ed esaurimento, che si ripete come un ciclo vitale. Molti artisti e artiste hanno già esaurito la ricerca sull'annosa convenzione del White Cube che presenta le opere nella loro compiuta autonomia. Pertanto Leung affronta anche il tema della critica alla produttività.

**EN** Ghislaine Leung explores the possibility of institutional criticism and its impossibility in her installations. Leung maintains that criticism itself fetishizes the balance of power. Her work *Children* consists of a partition screwed to the floor with brackets. In front of it is a portable lithium battery that powers an electric light, which resembles a doll's house cast in plastic, like those often found in children's rooms. A white cable runs from the device to a radiator. This warmth and illumination suggest security and homeliness. By building her own systems with electricity, heating, and lamps, Leung creates self-contained infrastructures, the gradual exhaustion of which is foreseeable. The battery life of such an object is limited: while it is charging, work is put on hold. *Children* thus demonstrates the economic principle of productivity and depletion, which repeats itself like a life cycle. Artists have often worked their way to the old convention of the white cube, which presents works in all their autonomy. Leung is therefore also interested in criticizing productivity.

## JAN VORISEK

1987, Basel (CH)

Lebt und arbeitet in Zürich (CH)

Vive e lavora a Zurigo (CH)

Lives and works in Zurich (CH)

Devotion Strategy, 2020  
Exercise in Isolation, 2020

**DE** Jan Vorisek schafft ortsbezogene Installationen, arbeitet mit Performance und befasst sich mit Sound. Dabei interessiert er sich für Hierarchien, die durch die Verzerrung und die Umgrenzung von Räumen entstehen. *Devotion Strategy* ist ein Labyrinth, eine Komposition, die allein aus schwarzen, aufblasbaren PVC-Wänden besteht. In den Gängen der großflächigen Installation verliert man sich, während man um ewig gleich scheinende Ecken geht. Das Material ist statisch geladen, es erinnert an Latex und ruft Assoziationen zu Fetischpraktiken hervor, der Geruch von Gummi verstärkt die Beengung noch. Zwar hat das Labyrinth einen Ein- und Ausgang, die sind aber nicht unmittelbar erkennbar, deshalb scheinen Betrachter\_innen in eine endlose Architektur zu geraten. In eine Wand ist das Video *Exercise in Isolation* eingebettet. Formal erinnert es an Videospiele aus der Ich-Perspektive: ein Labyrinth im Labyrinth, das den Loop des physischen Raums virtuell fortsetzt. Für Vorisek lässt sich ein Delirium so darstellen, und ihm ist daran gelegen, dass es kein dauerhafter Bau ist. Eher gleicht es einer ephemeren Architektur. Morgens, während des Ausstellungsbetriebs, wird die PVC-Struktur aufgeblasen, abends wird die Luft wieder herausgelassen: Der Raum selbst unterliegt einem Zyklus von Anspannung und Erschöpfung.

**IT** Jan Vorisek crea installazioni site-specific, lavora con la performance e con il suono. Il suo interesse è rivolto alle gerarchie che emergono con la distorsione e delimitazione degli spazi. *Devotion Strategy* è un labirinto, una composizione che consiste solo di pareti gonfiabili in PVC nero. Nelle corsie della estesa installazione ci si perde, mentre si gira attorno ad angoli che sembrano essere sempre gli stessi. Il materiale possiede una carica statica, ricorda il latex e richiama associazioni con pratiche feticiste, l'odore di gomma dà ancora più forza al senso di costrizione. Il labirinto ha certo un ingresso e un'uscita, ma queste non sono immediatamente riconoscibili, perciò gli spettatori e le spettatrici sembrano capitati in un'architettura infinita. Il video *Exercise in Isolation* è incorporato in una parete. Dal punto di vista formale ricorda dei videogiochi in prima persona: un labirinto nel labirinto, che prosegue in modo virtuale il loop dello spazio fisico. Per Vorisek è possibile presentare così un delirio, ed è importante che non sia una costruzione durevole. Assomiglia piuttosto a una architettura effimera. La mattina, durante la mostra la struttura di PVC viene gonfiata, la sera l'aria viene liberata: lo spazio stesso è sottoposto a un ciclo di tensione ed esaurimento.

**EN** Jan Vorisek creates site-specific installations, stages performances, and explores the use of sound in art. The artist explores hierarchies resulting from the distortion and delineation of space. *Devotion Strategy* is a labyrinth, a composition that consists solely of black, inflatable PVC walls; the visitor gets lost in the corridors of the large-scale installation while walking around corners that appear permanently fixed. The material is statically charged, eliciting images of latex objects and associations with fetish practices; the smell of rubber intensifies the structure. Although the labyrinth has both an entrance and exit, these are not immediately identifiable, and visitors find themselves in a boundless architectural space. The video *Exercise in Isolation* is embedded in a wall. Formally reminiscent of POV videogames, it is a labyrinth within a labyrinth that virtually continues the loop of physical space. According to Vorisek, delirium can be represented in this way, and it is important for the artist that the structure is not permanent but rather ephemeral. During the exhibition period, the PVC structure is inflated in the morning, while in the evening the air is released. Thus, room itself is subject to a cycle of tension and exhaustion.

## EMEKA OGBOH

1977, *Enugu* (NGR)

Lebt und arbeitet in Berlin (D) und Enugu

Vive e lavora a Berlino (D) e Enugu

Lives and works in Berlin (D) and Enugu

### Beyond the Yellow Haze, 2021

**DE** Emeka Ogboh's Kunst lässt sich schwer auf ein Medium festlegen, aber eine Reihe von Themen greift der Künstler immer wieder auf. Dazu gehört die Verflechtung von individuellen und kollektiven Erinnerungen, ihre Weitergabe und Transformation. Ogboh analysiert Konzepte von Nation, Rasse und Migration. Eine Hauptrolle spielen dabei – neben vielen anderen Ausdrucksformen – immer wieder Musik und Klang, entweder eingebettet in Installationen oder als eigenständige Soundarbeit. Für das Album *Beyond the Yellow Haze* kehrt er zu den Klängen von Lagos zurück, mit denen er sich schon zuvor befasst hat. Er hat Feldaufnahmen der nigerianischen Metropole zu kakophonischer Ambient-Musik zusammengeschnitten, die für diese Ausstellung in einem Möbelelement präsentiert wird, das mit Aufklebern versehen ist, wie sie Ogboh in seinen Arbeiten oft verwendet. Die Musik ist vielgestaltig: Manchmal drängt sich ein stolpernder Rhythmus in den Vordergrund, oft werden die Aufnahmen von sanft pulsierenden Loops in Form gehalten. In Ogboh's Stücken ist ein Begriff von Klangfülle und seiner Allgegenwart entscheidend, die sich in der wechselseitigen Abhängigkeit des *sound*, seiner Textur und seinen Rhythmen manifestiert. Motorengeräusche und Stimmen, Regengeräusche und Kindergeschrei, das alles verwebt Ogboh, sodass der Klang der Metropole spürbar wird.

**IT** È difficile categorizzare l'arte di Emeka Ogboh, ma l'artista riprende costantemente alcuni temi. Tra questi, l'intreccio di memorie individuali e collettive, la loro trasmissione e trasformazione. Ogboh prende in esame le idee di nazione, razza e migrazione. Un ruolo essenziale vi giocano, accanto a molte altre forme espressive, la musica e il suono, sia incorporati in installazioni che come opere autonome. Per l'album *Beyond the Yellow Haze* Ogboh ritorna alle sonorità di Lagos, con le quali si era cimentato anche in precedenza. Ha composto ritagli di registrazioni sul campo nella metropoli nigeriana in musica ambient cacofonica, che per questa mostra viene presentata in un mobile coperto da adesivi, spesso usati da Ogboh nelle sue opere. La musica è polimorfa; talora viene in primo piano un ritmo irregolare, spesso le registrazioni prendono la forma di morbidi loop pulsanti. Nei pezzi di Ogboh è decisivo un concetto di sonorità e della sua onnipresenza, che si manifesta nella dipendenza reciproca del sound, della sua tessitura e dei suoi ritmi. Rumore di motori e voci, della pioggia che cade e di bimbi che strillano, Ogboh tesse tutto ciò assieme, per dare traccia del suono della metropoli.

**EN** Emeka Ogboh's art is difficult to categorize, but a several themes do reoccur in his work. These include the interweaving of individual and collective memories as well as their transmission and transformation. Ogboh analyzes concepts of nation, race, and migration. In addition to many other forms of expression, music and sound always play a leading role in Ogboh's art, either embedded in installations or as an independent audio works. For the album *Beyond the Yellow Haze*, the artist returns to a familiar theme: the sounds of Lagos. Ogboh then edited field recordings of the Nigerian metropolis to create cacophonous ambient music. In the show, the soundtrack emanates from a sticker-covered piece of furniture, stickers are an element Ogboh often uses in his work. The multifaceted music sometimes resembles a stumbling rhythm that comes to the fore; at other times, the recordings are organized in gently pulsing loops. In Ogboh's pieces, the concept of sonority and its omnipresence is decisive, manifesting itself in the mutual dependence of the sound, its texture, and its rhythms. Engine noises and voices, the falling of rain and children's screams: Ogboh interweaves all of these and more, giving a physical presence to reverberations of the metropolis.



**Kompression**  
**Compressione**  
**Compression**

## DANIEL PFLUMM

*1968, Genf (CH)*

Lebt und arbeitet in Berlin (D)

Vive e lavora a Berlino (D)

Lives and works in Berlin (D)

## Untitled

**DE** Daniel Pflumm gründete Klubs in Berlin, arbeitete mit DJs und war selbst einer. Er begann, an der Universität der Künste zu studieren und wurde im Laufe der 1990er in der Kunstwelt immer bekannter. Im Berlin jener Jahre existierten Kunst und Techno-Subkultur in unmittelbarer Nähe zueinander; von dieser Überschneidung blieb eine Zusammenarbeit zwischen den Disziplinen bis heute. Um die Jahrtausendwende begann Pflumm seine Serie von Leuchtkästen, für die er Logos internationaler Konzerne bearbeitete und den jeweiligen Schriftzug entfernte. Er nimmt den großen, wiedererkennbaren Marken, den hyperproduktiven Leistungsträgern des Kapitalismus, die Möglichkeit über Schrift zu kommunizieren. So verstummen unter anderem Toyota oder Chrysler; letzterer ist einer der großen drei Auto-konzerne aus Detroit, der Geburtsstadt von Techno. Die Logos werden zu leeren, grafischen Objekten. Damit betten sich die Objekte in ein Werk ein, das sich bei den Bildwelten von Fernsehen, Konsum und Werbung bedient, der Welt der Oberflächen also, die der Künstler bis heute in seinen Videoarbeiten ironisch und subversiv benutzt.

**IT** Daniel Pflumm ha fondato club a Berlino, lavorato con Dj ed è stato egli stesso uno di loro. Dopo aver iniziato a studiare all'Università delle arti, nel corso degli anni novanta è diventato una figura sempre più affermata nel mondo dell'arte. Nella Berlino di quegli anni l'arte e la subcultura techno erano estremamente vicine, in una sovrapposizione che ha reso possibile sino ad oggi la collaborazione tra le discipline. Negli anni di passaggio da un millennio all'altro Pflumm comincia a realizzare la sua serie di lightbox, nella quale elabora i loghi di imprese internazionali sottraendo da essi i testi. L'artista priva i grandi marchi riconoscibili, i campioni iperproduttivi del capitalismo, della possibilità di comunicare tramite la scrittura. In questo modo Toyota o Chrysler sono ridotte al silenzio; quest'ultima è una delle tre grandi imprese automobilistiche di Detroit, città di origine della techno. I loghi divengono meri oggetti grafici, vuoti. Gli oggetti vengono incorporati in un'opera che si serve degli immaginari di televisione, consumo e pubblicità, del mondo superficiale dunque, che l'artista utilizza sino ad oggi nei suoi lavori in modo ironico e sovversivo.

**EN** Daniel Pflumm established clubs in Berlin, worked with DJs, a profession he once also practiced. Pflumm began studying at Berlin's University of the Arts and became increasingly renowned in art world during the 1990s. At the time, art and techno subculture were closely linked in Berlin. This intersection fostered collaborations between the disciplines, a practice that continues to this day. At the turn of the millennium, Pflumm began his light box series, for which he edited the logos of international corporations and removed the respective lettering. He thus deprived the large, recognizable brands—the hyper-productive performers of capitalism—of the possibility of communicating through writing, leading Toyota, Chrysler and others to fall silent. Coincidentally, Chrysler is one of the major three auto companies from Detroit, the birthplace of techno. The logos are transformed into empty graphic objects that are embedded in a work that relies on the visual worlds of television, consumption, and advertising, i.e., the world of surfaces that the artist continues to employ in his video works ironically and subversively.

## RICCARDO BENASSI

1982, Cremona (I)

Lebt und arbeitet in Berlin (D)

Vive e lavora a Berlino (D)

Lives and works in Berlin (D)

Morestalgia, 2019

**DE** Riccardo Benassi befasst sich in seinen textbasierten Medienskulpturen und Videoessays mit Technologie und Raumwahrnehmung, mit Erinnerung und Affekt. Themen, die auch in dieser Installation eine Rolle spielen. *Morestalgia* besteht aus einem durchlässigen LED-Vorhang, der bewegliche Display zeigt Text und Bild. Benassi nimmt ein bestimmtes Gefühl in den Blick, eine Mischung aus *more* und *nostalgia*. Er definiert diese Wortschöpfung als erweiterte Nostalgie, der ein Element von Neid oder Mangel beigemischt ist. Denn daraus entspringt der Wunsch, etwas zu erleben, für das sich im eigenen Erfahrungsschatz keine Vorbilder finden. Stattdessen bekommt diese hybride Nostalgie ihre Form in der immersiven Welt des Internet und der sozialen Netzwerke, wo das Gefühl vom individuellen Erleben gelöst und normiert wird. Damit erinnert das Konzept an den nostalgischen Modus, mit dem Fredric Jameson die Erschöpfung eines kohärenten Geschichtsempfindens beschreibt: Das, so der Literaturwissenschaftler, erlaube die Konstruktion einer vagen Vergangenheit, die außerhalb der Geschichte steht. In Benassis Arbeit bleibt die Frage: Was geschieht mit der subjektiven Vergangenheit in Online-Welten, und kann *Morestalgia* den Weg in eine kollektive Zukunft weisen?

**IT** Nelle sue sculture mediali e videosaggi basati su testi, Riccardo Benassi lavora con la tecnologia e la percezione dello spazio, con il ricordo e l'emozionalità, temi che trovano espressione anche in questa installazione. *Morestalgia* consiste in una tenda trasparente fatta di LED, sul display mobile scorrono testi e immagini. Benassi indaga un sentimento determinato, una mescolanza di *more* e *nostalgia*. L'artista definisce questa creazione verbale come una nostalgia allargata, alla quale si mescola un elemento di invidia o carenza. Da questo sentimento nasce il desiderio di vivere qualcosa per il quale nella propria esperienza non si dispone di modelli. Tale nostalgia ibrida trova invece forma nel mondo immersivo di internet e delle reti sociali, dove il sentimento dell'esperienza individuale viene dissolto e normato. Il concetto ricorda così la modalità nostalgica con la quale Fredric Jameson descrive l'esaurimento di una consapevolezza storica coesiva: ciò rende possibile la costruzione di un passato vago, posto al di fuori della storia, afferma il teorico della letteratura. Nell'opera di Benassi la domanda rimane questa: cosa accade al passato soggettivo nei mondi online, e può *Morestalgia* tracciare la via verso un futuro collettivo?

**EN** Riccardo Benassi explores topics as diverse as technology, spatial perception, memory, and affect—topics that also define this installation. *Morestalgia* consists of a transparent LED curtain that serves as a flexible backdrop on which text and images are displayed. Benassi spotlights a particular sentiment, one characterized by a mixture of *more* and *nostalgia*; he defines this as a heightened nostalgia mixed with an element of envy and dearth. This evokes a desire to experience something for which there are no role models in one's own wealth of experience. This hybrid nostalgia instead takes its form in the immersive world of the internet and social networks, where the feeling of individual experience is made public and standardized. The concept thus recalls the nostalgic manner Fredric Jameson used to describe the exhaustion of a coherent sense of history. According to the literary scholar, this approach allows for the construction of a vague past that exists outside of history. Benassi's work questions what happens to the subjective past in online worlds and asks whether *Morestalgia* might point the way to a collective future?

**Freiheit**  
**Libertà**  
**Freedom**

## KARIN FERRARI

1982, Meran/Merano (I)

Lebt und arbeitet in Wien und Innsbruck (A)

Vive e lavora a Vienna e Innsbruck (A)

Lives and works in Vienna and Innsbruck (A)

TechnoAnimae, 2021

**DE** Karin Ferrari amalgamiert Paranoia und politische Vorstellungskraft, Esoterik und Fake News in ihren Videoarbeiten und Installationen, und sie stellt Untersuchungen über unterschwellige Botschaften in Werbung und Popkultur an. Ihre Serie *Fake Dreams Catcher*, zu der auch diese Arbeit gehört, besteht aus Materialien, wie sie zeitgenössischer kaum sein können. Seltene Erden, Elektroschrott aus dem Dunklen Anthropozän – wie die Künstlerin es nennt –, Magnetbänder, Sportbekleidung. Über die Serie sagt die Künstlerin, es handle sich um Schutzgeräte, eine *fire wall* für das Reich der Hoffnungen und Wünsche, die Träume fernhalten soll. Genauer: *fake dreams*, die aber nicht mit Alpträumen verwechselt werden dürfen, denn sie kommen bei Tag und sind voller Versprechen auf ein besseres Leben. In Wirklichkeit hingegen seien sie eine Software, die von den Mächtigen in die Gehirne geladen wird, um die Menschen ruhig zu halten, und der Traumfänger verspricht Freiheit davon. Wenn das klingt wie der Stoff, aus dem Verschwörungstheorien sind, dann liegt das daran, dass sich Ferrari gerade mit der Struktur solcher Narrative befasst. Ihre Praxis selbst nähert sich dieser Art von subversiver Wissensproduktion an, die oft in den Randbereichen des Internet stattfindet, bis Werk und untersuchter Gegenstand kaum noch zu unterscheiden sind.

**IT** Nelle sue opere video e installazioni Karin Ferrari fonde paranoia e immaginazione politica, esoterismo e fake news, avviando ricerche sui messaggi subliminali nella pubblicità e cultura pop. La sua serie *Fake Dreams Catcher*, alla quale appartiene anche questo lavoro, è fatta di materiali che non potrebbero essere più contemporanei. Terre Rare, rifiuti elettrici dell'antropocene più buio – come lo definisce l'artista – nastri magnetici, abiti sportivi. Riferendosi alla serie, Ferrari afferma che si tratta di dispositivi di sicurezza, una sorta di *fire wall* per il regno delle speranze e dei desideri, per tenere lontani i sogni. Più precisamente, *fake dreams*, da non confondere con gli incubi, visto che avvengono di giorno e sono carichi di promesse di una vita migliore. Sarebbero invece in verità un software, caricato dai potenti nei cervelli delle persone per sedarle, dal quale l'acchiappasogni promette di liberarsene. Se questo richiama la sostanza che costituisce le teorie cospirative, avviene perché Ferrari lavora proprio sulla struttura di questo tipo di narrazioni. La sua pratica stessa si avvicina a questo genere di produzione di un sapere sovversivo, che spesso occupa le aree marginali di internet, fino al punto che opera e oggetto in esame divengono infine quasi indistinguibili.

**EN** Karin Ferrari amalgamates paranoia and political imagination, esotericism, and fake news in her video works and installations, while also investigating subliminal messages in advertising and pop culture. Her series *Fake Dreams Catcher*, which includes this work, consists of highly contemporary materials: rare soils, e-waste from the Dark Anthropocene—to quote the artist—magnetic tape, and sportswear. The artist describes the series as an exploration of protective devices, a firewall for the realm of hopes and desires that dreams are supposed to keep at bay. More specifically, this means fake dreams, which should not be confused with nightmares because they come to us during the day and are laden with the promise of a better life. In actual fact, however, they are software loaded into our brains by the powerful in order to keep people in their place. It is from this that the dream catcher promises us release. If this sounds like the stuff conspiracy theories are made of, it is because Ferrari scrutinizes the structure of such narratives. Her practice is not unlike subversive knowledge production, which often takes place on the fringes of the internet, culminating in a situation where the work and the object examined are virtually indistinguishable from one another.

ISABEL LEWIS

1981, Santo Domingo (DOM)

Lebt und arbeitet in Berlin (D)

Vive e lavora a Berlino (D)

Lives and works in Berlin (D)

## Day Rave, 2021

ALPERIA ST. ANTON / S. ANTONIO, BOZEN / BOLZANO

10.09. – 24. 09. 2021

**DE** Mit ihrem Background aus Literaturwissenschaft, Tanz und Philosophie verbindet Isabel Lewis menschliche und nichtmenschliche Komponenten durch, wie sie selbst sagt, „occasions“ – inszenierte Begegnungen, bei denen experimentelle Ästhetik und Wissenssysteme aufeinandertreffen. Ihr Arbeitsfeld besteht aus performativen Lesungen, Zuhör-Sessions und Choreografien. Lewis zelebriert dabei das Aufeinandertreffen von Menschen, Pflanzen, Dingen und unterschiedlichen Sinnen und schafft Verbindungen zwischen den Spezies in einem gemeinsamen emotionalen Raum. In *Day Rave* nimmt Lewis Bezug auf die Wirbelsäule, ein körperliches Merkmal, das 66.000 unterschiedliche Wirbeltierspezies miteinander teilen. Es geht Lewis darum, in der akustischen Blackout-Architektur des Raves ein unmittelbares Verständnis der Evolution und der verschwommenen Grenzen zwischen Körpern und ihren Kontexten, zwischen Sexualität und Verbundenheit zu schaffen. Lewis betrachtet diese interstitiellen Räume als Modell für die Herstellung neuer gesellschaftlicher Realitäten. In solchen unverbindlich-provisorischen Räumen der Zusammenkunft verwandeln sie die Nacht zum Tag und stellen den linearen Drang des globalen Kapitalismus mithilfe ihres zyklischen Verständnisses von Zeit in Frage. *Day Rave* ist speziell für das Kraftwerk, einen historischen Industriebau, neu konzipiert worden. Das Projekt besteht aus einem zweitägigen, von Lewis inszenierten Ereignis und wird darüber hinaus Interventionen anderer, von Lewis selbst eingeladenen Künstler\_innen eine Bühne bieten: Lou Drago und Pedro Marum, Sissel Tolaas, LABOUR (Fraahnaz Hatam/Colin Hacklander), sowie Dirk Bell und Robert Görl.

090

**IT** Con una formazione che abbraccia critica letteraria, danza e filosofia, Isabel Lewis fa incontrare agenti umani e non umani attraverso “occasioni”, ovvero incontri moderati in cui creare prototipi di estetiche esperienziali e sistemi di conoscenza alternativi. Attraverso le forme di performance-lezioni, sedute di ascolto e coreografia, Lewis celebra l’interazione tra persone, piante, cose e sensi, facilitando connessioni tra le differenti entità e la creazione di uno spazio emotivo condiviso. In *Day Rave*, Lewis si concentra sulla colonna vertebrale, un tratto anatomico condiviso da 66.000 specie animali, per creare un’intesa a livello sensuale dell’evoluzione e sfumare i confini tra corpi e ambienti, sessualità e interconnessione, nell’architettura acustica oscurata del rave. Lewis vede questo ambiente interstiziale come un modello per generare nuove realtà sociali; in questo spazio di comunione provvisorio, l’artista trasforma la notte in giorno, sfidando la morsa del capitalismo globale attraverso una visione ciclica del tempo. *Day Rave* è stato appositamente ri-pensato per la centrale elettrica, un sito di archeologia industriale. Il progetto presenta un’“occasione” di Lewis della durata di due giorni e proseguirà ospitando interventi indipendenti di produttori e artisti invitati dall’artista, come Lou Drago e Pedro Marum, Sissel Tolaas, LABOUR (Fraahnaz Hatam/Colin Hacklander), Dirk Bell e Robert Görl.

**EN** With a background in literary criticism, dance, and philosophy, Isabel Lewis convenes human and nonhuman agents through “occasions,” or hosted encounters for prototyping experiential aesthetics and alternative knowledge systems. Working from lecture-performances to listening sessions and choreography, Lewis celebrates the meetings of people, plants, things, and senses, facilitating interspecies connections and a shared space of affect. In *Day Rave*, Lewis hones in on the spine—an anatomical feature shared by 66,000 vertebrates—to create a sensual understanding of evolution and the blurred boundaries of bodies and environments, sexuality and interconnectivity, within the blackout acoustic architecture of the rave. Lewis views this interstitial environment as a model for the production of new social realities; in this tentative space of communion, she turns night into day, challenging the linear crush of global capitalism with a cyclical understanding of time. *Day Rave* is re-developed especially for the electric power plant, a historical industrial site. The project features a two-day occasion by Lewis and will continue to host independent interventions from producers and artists that were invited by Lewis, such as: Lou Drago and Pedro Marum, Sissel Tolaas, LABOUR (Fraahnaz Hatam/Colin Hacklander), and Dirk Bell and Robert Görl.

AB

In Zusammenarbeit mit / in collaborazione con / in collaboration with



Powered by

**alperia**

Museion Bozen/Bolzano  
11/09/2021 – 16/03/2022

Kuratiert von / A cura di / Curated by  
*Bart van der Heide*

in Zusammenarbeit mit / in collaborazione con / in association with  
*Frida Carazzato, Florian Fischer, Francesco Tenaglia*

Ausstellungsarchitektur / Architettura della mostra / Exhibition architecture  
*Diogo Passarinho Studio, Berlin*

Projektleitung / Coordinamento del progetto / Project management  
*Brigitte Unterhofer-Klammer*

Ausstellungsproduktion / Produzione mostra / Exhibition production  
*Petra Guidi*

Aufbau / Allestimento / Exhibition set up  
*Carlo Degasperi, Cristian Micheloni*  
TOMASIArte

Bibliothek zur Ausstellung / Selezione libri in mostra / Exhibition library  
*Alessandra Riggione*

Konservierung Werke / Conservazione opere / Artworks conservation  
*Daniela Ferrari*

Transporte / Trasporti / Shipments  
*Katja Vigl*

Presse / Ufficio stampa / Press office  
*Sarah Greenwood, Klaus Hartig*

Internationale Presse / Ufficio stampa internazionale / International press office  
*Send / Receive*

Strategy and communications agency  
*Zukunft*

allen Künstler\_innen und privaten Leihgeber\_innen, sowie /  
tutti gli artisti e le artiste, le prestatrici e i prestatori privati, e inoltre /  
all the artists and private lenders, as well as:

*Galerie Bernhard; Emalin, London; Empty Gallery, Hong Kong; Greene Naftali, New York; Miguel Abreu Gallery, New York; Mitchell-Innes & Nash, New York; mother's tankstation, Dublin/London; RODEO, London/Piraeus; The Approach, London; ZERO..., Milano;*

und/e/and

*Maurice Bellotti, Alexander Bonsignore aka Mr Alex, Carlo Calderan, Gustavo Delgado, Florian Fischer, Roberto Gigliotti, Georg Giovanelli, Oskar Giovanelli, Peter Holzknecht, Peter Paul Kainrath, Ada Keller, Samuel Kerridge, Martin Kerschbaumer, Peter Koler, Sylvia Kouvalli, Thomas Kronbichler, Lawrence Kumpf, Antonio Lampis, Heinz Mader, Evelin Mahlknecht, Alvis Mattozzi, Lisa Mazza, Paolo Mazzucato, Greta Mentzel, Marco delle Lucche, Stefania Palumbo, Diogo Passarinho, Flavio Pintarelli, Matthias Pötz, Florian Rabatscher, Emma Robertson, Amedeo Schwaller, Sara Sciortino, Francesco Tenaglia, Team Transart, Alberto Troia, Dario di Turi, Andreas Unterkircher, Noah Urech, Paolo Vanoni, Verein Virus Barbican, Kunigunde Weissenegger, Paolo Zani, Andrea Zeppa;*

sowie allen Mitarbeiter\_innen und Freund\_innen, die zum Gelingen des Projekts beigetragen haben /

e anche tutti i collaboratori e le collaboratrici, le amiche e gli amici che hanno contribuito alla realizzazione del progetto /

and all the collaborators and friends who contributed to the project.

Direktion | Direzione | Director

*Bart van der Heide*

Kaufmännische Leitung | Direzione amministrativa | Administration director

*Cristina Ferretti*

Ausstellungsorganisation – Publikationen |

Organizzazione mostre – Pubblicazioni |

Exhibition organization – Publications

*Brigitte Unterhofer-Klammer* (Verantwortliche/Responsabile/Head)

*Petra Guidi, Susanna Piccoli*

*Carlo Degasperi* (Technik/Tecnica/Technician)

Organisation Sammlung – Archiv |

Organizzazione collezione – Archivio |

Organization collection – Archive

*Elena Bini* (Verantwortliche/Responsabile/Head)

*Daniela Ferrari-Ferratello, Katia Cont*

Kuratorenassistentz | Assistenza curatoriale | Curatorial assistant

*Frida Carazzato*

Forschung – Lehre | Ricerca – Insegnamento | Research – Teaching

*Andreas Hapkemeyer*

Marketing – Öffentlichkeitsarbeit |

Marketing – Relazioni esterne |

Marketing – External Relations

*Sarah Greenwood* (Verantwortliche/Responsabile/Head)

*Fatima El Hajjaji* (Events management)

Internationale Presse | Ufficio stampa internazionale | International Press Office

*Send / Receive*

Besucherservice – Bildungsprojekte |

Servizi al pubblico – Progetti educativi |

Visitors Services – Educational projects

*Brita Köhler* (Verantwortliche/Responsabile/Head)

*Roberta Pedrini* (Projektleitung/Coordinamento progetti/Project Leader)

*Judith Weger* (Sekretariat/Segreteria/Secretary)

Bibliothek | Biblioteca | Library

*Alessandra Riggione*

Direktionssekretariat | Segreteria di direzione | Secretary

*Dietlinde Engl, Katja Vigl-Fink*

Rechnungswesen | Contabilità | Accounting

*Manuela Inderst-Cazzanelli, Cinzia Mantovani*

Haustechnik | Servizio tecnico edificio | Technical Staff

*Martin Niederstätter, Cristian Micheloni*

Bookshop – Eingangsbereich | Bookshop – Ingresso | Bookshop – Entrance area

*Letizia Basso, Katherina Federer, Barbara Riva*

Aufsicht | Sorveglianza | Custodians

*Thomas Bua, Saman Kalantari, Tracy Missemma Oberti, Mario Tauber, Antonio*

*Villa, Catia Zarattin*

Kunstvermittler\_innen | Mediatori e mediatrici d'arte | Art Mediators

*Dorothea Arbesser, Irene Guandalini, Jennifer Hill, Flora Mammana, Roberta Menapace, Petra Raffaelli, Nadia Tamanini, Christina Vieira-Barry* (Freie Mitarbeiter\_innen/Collaboratori e collaboratrici esterni/External collaborators)

Stiftungsrat | Collegio dei fondatori | Governing board of the Museion Foundation

Präsidentin | Presidente | President: *Marion Piffer Damiani*

Vizepräsident | Vice Presidente | Vice President: *Federico Giudiceandrea*

*Marisa Giurdanella, Peter Paul Kainrath, Barbara Pizzinini, Josef Prader*

Rechnungsprüfer\_innen | Revisori dei conti | Auditors

*Sandra Lando, Sara Faes*



Koordinierung / Coordinamento / Coordination

*Brigitte Unterhofer*

Texte / Testi / Texts

*Bart van der Heide, Philipp Hindahl (PH), Alice Bucknell (AB), Frida Carazzato (FC)*

Textmanagement / Coordinamento editoriale / Text Management

*Susanna Piccoli*

Übersetzungen / Traduzioni / Translations

*Marie Frohling (DE>EN), Giorgio Maragliano (DE>IT), Paul Fleischmann (EN>IT),  
Daniele Cianfriglia (EN>IT)*

Lektorate / Revisione testi e correzione bozze / Proofreading and copyediting

*Alessandra Riggione, Susanna Piccoli (IT), Andreas Hapkemeyer (DT), Ben Bazalgette (EN)*

Graphic design / Gestaltung / Progetto grafico

*Studio Mut, Bozen/Bolzano*

Satz und Druck / Impaginazione e stampa / Printing

*Lanarepro GmbH, Lana (BZ)*

Zur Ausstellung erscheint im Hatje Cantz Verlag die Anthologie *Techno Globalization Pandemic* mit Texten von:

In occasione della mostra viene pubblicata l'antologia *Techno Globalization Pandemic* presso Hatje Cantz Verlag con testi di:

On the occasion of the exhibition, Hatje Cantz Verlag publishes the anthology *Techno Globalization Pandemic* with texts by:

Bart van der Heide, Matthew Collin, Anna Greenspan, Matthew Herbert, Caroline Busta & LIL INTERNET

**MUSEION**



MUSEION

Museum für moderne und zeitgenössische Kunst

Museo d'arte moderna e contemporanea

Museum of modern and contemporary art

Piazza Piero Siena 1 | Piero Siena Platz 1

I - 39100 Bolzano Bozen

info@museion.it

www.museion.it