



alien matter **Werkbeschreibungen**

Aliens in Green

Xenopolitics #1: Petro-bodies and Geopolitics of Hormones, 2017

Synthetische Chemikalien greifen in menschliche und nichtmenschliche Hormonsysteme ein. Trotz aller Warnungen vor den gefährlichen Auswirkungen von Xenohormonen betreiben die petrochemische, landwirtschaftliche und pharmazeutische Industrie weiterhin ihre Lobbyarbeit, die darauf abzielt, regulatorische Institutionen zu ihren Gunsten zu beeinflussen. Diese Akteure können als Xeno-Mächte bezeichnet werden, da sie unsere Körper und Umwelt sowohl regulieren als auch verschmutzen. Gleichzeitig finden sich Begriffe wie „abnormal“ oder „Disruptoren“ in vielen kritischen Umweltdiskursen, die ihre Hauptargumentation auf Sex-Panik, geschlechtliche Ambivalenz und Bedrohungen des reproduktiven Futurismus richten. Diese Argumente verstärken eine Politik der Reinheit, die unser öko-hetero-normatives Wertesystem widerspiegelt. Was ist „normal“, was „natürlich“? Haben queere Menschen und unsere fremden Verwandten überhaupt eine Zukunft in unseren zunehmend giftigen Landschaften? Aliens in Green rufen eine „Krise des Körpers“ hervor, die zu nicht vorgeschriebenen Subjektivitäten führen soll – durch eine fremdartige Widerstandsfähigkeit, *Xeno-Solidarität* genannt.

Morehshin Allahyari & Daniel Rourke

The 3D Additivist Cookbook, 2016–17

Morehshin Allahyari und Daniel Rourke haben mit *The 3D Additivist Cookbook* ein Handbuch realisiert, das radikale Projekte von über hundert Künstler_innen, Aktivist_innen und Theoretiker_innen versammelt. In Anlehnung an William Powells *Anarchist Cookbook* (1969) umfasst es spekulative Texte, Entwürfe, Vorlagen, (un)praktische Designs und Methodologien für das Leben in einer höchst widersprüchlichen Zeit. Drei dieser Arbeiten wurden für die Ausstellung *alien matter* als 3D-Drucke realisiert. Wie schon Morehshin Allahyaris und Daniel Rourkes *3D Additivist Manifesto* (2015), das als weltweiter Aufruf für Einreichungen für *The 3D Additivist Cookbook* diente, zielt ihr Projekt darauf ab, den 3D-Druck auf sein revolutionäres Potenzial hin zu untersuchen. Jenseits des Hypes um DIY-Praktiken und Maker-Kultur soll 3D-Druck in ein Werkzeug für Emanzipation und Aktivismus verwandelt werden – und dabei helfen, spekulative, provozierende und seltsame Ideen zwischen Kunst, Technik und Wissenschaft zu entwickeln.

Folgende Arbeiten werden gezeigt:

Joey Holder, *The Evolution of the Spermalege, 2016*

Eine Reihe von zwischenartigen Geschlechtsorganen, die nach den Vorbildern von Insektengentailien entworfen wurden.

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



Kuang-Yi Ku, *The Fellatio Modification Project*, 2015

Körperliche Modifikationen, die darauf abzielen, das sinnliche Vergnügen beim Oralsex zu steigern.

Ami Drach (1963-2012) & Dov Ganchrow, *Man Made*, 2014

Eine zeitgenössische Adaption einer prähistorischen Handaxt, die eine bestimmte Funktion des eigentlich multifunktionalen Werkzeugs betont.

Constant Dullaart

DullDream, 2017

Constant Dullaart beschäftigt sich in seiner Arbeit *DullDream* mit Convolutional Neural Networks (CNN) – künstlichen neuronalen Netzwerken, die Maschinelles Lernen und Mustererkennung durch Künstliche Intelligenz ermöglichen. Sie dienen nicht nur der Gesichts- und Spracherkennung, sondern können auch Objekte auf Bildern anhand ihrer Gestalt erfassen. Googles Deep Dream macht sich diese Fähigkeit zunutze: Das Programm identifiziert bestimmte Elemente anhand ihrer Form und verstärkt diese dann im Bild. Mustererkennung wird dabei zur Musterhalluzination – der Algorithmus meint Augen oder Tiere zu erkennen, wo keine sind. Constant Dullaarts Anwendung *DullDream* geht den entgegengesetzten Weg: Während Deep Dream die Form des erfassten Musters hervorhebt und intensiviert, vermindert *DullDream* die spezifischen Eigenschaften der Gestalt. Deep Dream wird so zu einem *DullDream*. Das Programm ermöglicht es den Nutzer_innen, Bilder von sich hochzuladen und sie ohne individuelle Merkmale zurückzubekommen – ein starkes Statement gegen die zunehmende Regulierung durch Mustererkennung.

Ignas Krunglevičius

Hard Body Trade, 2015

Ignas Krunglevičius' Arbeit zeigt einen Flug durch schneebedeckte Bergpanoramen. Die Bilder wirken wie aufwendig animierte digitale Welten eines Computerspiels – doch sie sind real. Der Künstler hat *Hard Body Trade* aus sogenannten Stock Videos von Berglandschaften montiert. Den Soundtrack bildet ein Rhythm & Blues-Song, zu dem eine computergenerierte Stimme spricht: „We wear masks just like you. We are replacing things with math, while your ideas are building up in your body like fat. [...] Sorting algo plugs in, for your specific age group. [...] We are performing your last cognitive upgrade.“ Die erhabene Schönheit der Bilder wird von diesen Aussagen konterkariert. Mit einem Mal müssen die menschlichen Betrachter_innen realisieren, dass sie einen Computer während seiner „idle time“ beobachten: der Zeit, in der er nichts zu tun hat. Vielleicht füllt er sie mit Bildern, die er im Laufe des Tages verarbeitet hat – Bilder, die an Aufnahmen erinnern, welche früher nach Sendeschluss im Fernsehen zu sehen waren.

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



Mark Leckey

GreenScreenRefrigeratorAction, 2010

In Mark Leckey's Arbeit *GreenScreenRefrigeratorAction* sinniert ein monolithischer schwarzer Kühlschrank vor einem Greenscreen über sein Dasein. Sein Monolog, der vom Künstler selbst mit digital verzerrter Stimme eingesprochen wurde, scheint den Betrachter_innen Einblicke in sein Denken zu erlauben: Der Kühlschrank erzählt von seinen täglichen Aufgaben, erklärt sich und seine Bedienfelder, seine herausragenden (Gefrier-)Eigenschaften, aber auch seine kosmologische Verbundenheit mit den Dingen, mit Sonne, Mond und Sternen. Neben Passagen aus dem Heiligen Buch der Maya, dem *Popol Vuh*, und einer von Calvin Tomkins verfassten Abhandlung zu Marcel Duchamp basiert der Monolog auch auf Textfragmenten aus der technischen Beschreibung des Kühlschranks. Mittels Bildersuche versucht der Haushaltsgegenstand gleich zu Beginn, „Freunde“ zu finden – Gegenstände, die ihm ähnlich sehen. Seine Suche führt ihn zu Bildern von schwarzen Limousinen, Smartphones, Spielekonsolen, Computergehäusen – aber auch von der Kaaba in Mekka. Der mehr oder weniger intelligente Kühlschrank gibt uns eine Ahnung davon, was uns im Internet der Dinge erwartet.

Joep van Liefland

Video Palace #44 – The Hidden Universe, 2017

Die Außenwände der raumfüllenden Skulptur *Video Palace #44 – The Hidden Universe* bestehen aus Regalen, gefüllt mit VHS-Kassetten – toten Medien aus schwarzem Plastik, beklebt mit handgeschriebenen Etiketten. Die Skulptur ist ein medienarchäologisches Monument, welches das rasante Veralten von Trägermedien in Szene setzt und damit auch das Thema der 30. transmediale – *ever elusive* – aufruft. Joep van Liefland hat die fortlaufende Serie *Video Palace* bereits im Jahr 2002 begonnen: Während die Skulpturen zu Beginn noch als voll funktionierende, billig aussehende Videotheken konzipiert waren, haben diese im Laufe der Zeit ihre Funktion verloren und dienen heute als Resonanzräume für obsolete Medien. Hinter der mit Technikwerbung beklebten Glastür tut sich in *Video Palace #44* ein verstecktes Universum auf: ein Raum mit diffusem Licht – eine dunkle Junggesellenmaschine, mit welcher der Künstler der VHS-Videokultur der 1980er Jahre ein Denkmal setzt.

Jeroen van Loon

An Internet, 2015

Wie würde das Internet aussehen, wenn alle Daten ephemere wären? Vor dem Hintergrund dieser Frage entwickelt Jeroen van Loons Arbeit *An Internet* die Vision eines zukünftigen Internets mit einem radikal neuen Typus von Daten: Rauch. *An Internet* besteht aus einem System von Glasrohren, die entsprechend der Verteilung der Internet-Unterseekabel angeordnet sind. Der Künstler übersetzt die Namen aller 280 Kabel – so etwa „TAT-14“ zwischen Großbritannien und Nordamerika (seit 2001 in Betrieb) oder „WACS“ zwischen Südafrika, Westafrika, Portugal und London (seit 2012 in Betrieb) – in binäre Rauchsignale.

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



Diese Rauchzeichen werden als temporäre Daten in das gläserne Netzwerk eingespeist. Auf diese Weise füllen sich die Rohre mit Rauch, bis dieser an einigen Stellen austritt – und die Daten wieder aus dem Internet verschwinden. *An Internet* bildet das Internet nicht nur in einem bestimmten historischen Stadium ab, sondern zeigt paradoxerweise auch die Vision eines zukünftigen Internets: Ein Netz, in dem Daten nicht produziert werden, um für eine spätere Verwendung gespeichert zu werden, sondern um direkt erfahrbar zu sein und sich danach für immer zu verlieren.

Nicolas Maigret & Maria Roszkowska

Predictive Art Bot, 2017

Nicolas Maigrets und Maria Roszkowskas *Predictive Art Bot* ist ein Algorithmus, der auf der Grundlage aktueller Diskurse Konzepte für künstlerische Projekte entwirft und teilweise absurde zukünftige Kunstrichtungen prophezeit. Algorithmen werden heute in den unterschiedlichsten Bereichen eingesetzt, um auf Basis von Datenauswertung, statistischer Analyse und Mustererkennung Vorhersagen zu treffen – so etwa über das Kaufverhalten einer bestimmten Personengruppe, die globale Marktentwicklung oder sogar zukünftige Verbrechen. Der *Predictive Art Bot* ist dagegen auf Prognosen im Bereich der Kunst spezialisiert, die täglich auf Twitter veröffentlicht werden (twitter.com/predartbot) und die begrenzte menschliche Imagination um neue, nichtmenschliche Perspektiven erweitern sollen. Das Konzept, das auf Twitter die größte Resonanz erfuhr, wurde zur Realisierung ausgeschrieben, um im Rahmen von *alien matter* gezeigt zu werden. Als Parodie transhumanistischer Prophezeiungen will der Predictive Art Bot Künstler_innen von dem Zwang zur Kreativität befreien – und kann Ideen entwickeln, die von Menschen heutzutage noch nicht gedacht oder realisiert werden können.

Gezeigt wird eine Arbeit von Jonathan Beilin & Magnus Pind Bjerre.

Katja Novitskova

Swoon Motion, 2015

Katja Novitskovas Skulptur *Swoon Motion* besteht aus dem freigelegten Gerüst einer elektronischen Babyschaukel, an dem zusätzliche Objekte angebracht wurden. Die Schaukel kann den Herzschlag der Mutter wiedergeben oder Kinderlieder singen – und auch ihre Wiegebewegungen erscheinen auf unheimliche Weise menschlich. Die Künstlerin reflektiert in ihrer Arbeit die Rolle von Servicerobotern, die den Menschen zukünftig – auch im buchstäblichen Sinne – von der Wiege bis ins Grab begleiten könnten. In *Swoon Motion* kommen die in der Ausstellung versammelten Themenbereiche Künstliche Intelligenz, Internet der Dinge und Plastik auf exemplarische Weise zusammen. Gleichzeitig verweist dieses Werk, das Novitskovas gegenwärtiges Interesse für Roboterästhetik widerspiegelt, auch auf ihre früheren Arbeiten: Das über die Schaukel gelegte computergenerierte Bild eines Protein-Modells referenziert Novitskovas Praxis des „zirkulationistischen“ Arbeitens mit Bildern aus dem Netz, mit dem sie größere Bekanntheit erlangt hat.

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



Sascha Pohflepp

Recursion, 2016

Zentrales Element von Sascha Pohflepps Arbeit *Recursion* ist ein Text über die Menschheit, der von einer Künstlichen Intelligenz (KI) generiert wurde. Der KI wurden die unterschiedlichsten Texte vorgelegt, von enzyklopädischen Artikeln über menschliche Biologie und Gesellschaftsformen bis hin zu Werken aus Psychologie, Philosophie und Popkultur – so etwa die vollständigen Wikipedia-Artikel zu den Begriffen Humanity, Consciousness, Economy, Emotion, Science, Technology, Human Body und Human Behavior, Sigmund Freuds *Das Unbehagen in der Kultur*, Joni Mitchells *California*, The Beatles' *Here Comes the Sun*, G.W.F. Hegels *Die Phänomenologie des Geistes*, Mary Douglas' *Purity and Danger* und Brian Enos *Spider and I*. Die KI wurde anschließend beauftragt, einen mit dem Wort „human“ beginnenden Text zu verfassen, den die Performance-Künstlerin Erika Ostrander im Video vorliest. Auf diese Weise schafft Sascha Pohflepp eine Feedback-Schleife zwischen dem künstlichen Anderen und uns selbst. Unwillkürlich drängt sich die Frage auf, ob – um Benjamin H. Bratton zu zitieren – „das echte uncanny valley“ vielleicht dort liegt, „wo wir uns selbst durch die Augen eines [künstlichen] Anderen sehen“.

Johannes Paul Raether

Protekto.x.x. 5.5.5.1.pcp, 2017

Die Lebenslinien der Weltheilungshexen mit dem Namen Protektoramae untersuchen die Besessenheit der Menschen von ihrem Smartphone. Sie besprechen das Verhältnis des Körpers zum Screen, untersuchen tragbare Computersysteme als Körperprothesen und adressieren Materialität, Herstellung, Metalle und Minen der Informationstechnologien. Die Figur im Zentrum der Installation ist eine der vielen fiktionalen Identitäten und hysterisch-subversiven Drag-Charaktere des Künstlers Johannes Paul Raether. Protektorama wurde im Juli 2016 einem größeren Publikum bekannt, als das bei einer Performance im Apple Store Berlin mitgeführte harmlose Metall Gallium sich verflüssigte und zu einem Polizeieinsatz am Kurfürstendamm führte. Entgegen der reißerischen Berichterstattung der Boulevardmedien basierte die performative Arbeit der Hexe auf komplexen Recherchen und Bildfindungen; in dieser Installation wird diese erstmals in Form eines skulpturalen Ensembles einschließlich der originalen Audiospuren der Performance präsentiert. Die Figur Protektorama entstammt Raethers zyklischem Performancesystem *Systema identitekturae (Identitecture)*, an dessen Entwicklung er seit 2009 arbeitet.

Evan Roth

Burial Ceremony, 2015/17

Evan Roths Arbeit *Burial Ceremony* ist eine monumentale Skulptur, die aus zwei Kilometern Glasfaserkabel besteht. Diese aus einem Quarz-Glas-Kunststoffgemisch bestehenden Kabel werden für gewöhnlich auf großen Holzspulen angeliefert und müssen zunächst entrollt werden, bevor sie ins Erdreich verlegt werden. Um Verdrehen und Druck auf den Fasern zu vermeiden, ist es in der Branche üblich, die Kabel in Form einer Acht zu legen – eine Form, die an das Symbol für Unendlichkeit erinnert. In der Installation bildet sich am

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



Kreuzungs-punkt der Kabel eine pyramidale Form, auf die der Titel der Skulptur Bezug nimmt. Ausgangspunkt der Arbeit ist Evan Roths Reise in die britische Grafschaft Cornwall im Herbst 2014, wo sich eine der Anlandungsstellen des ersten (funktionierenden) transatlantischen Telegrafenkabels zwischen Europa und Amerika befindet. Heute kommen dort die Untersee-Glasfaserkabel an, die 25 % des weltweiten Datenverkehrs transportieren.

Suzanne Treister

HFT The Gardener, 2014–15

Suzanne Treister untersucht in *HFT The Gardener* die Welt der Hochfrequenzhändler, die heute an den Börsen vor allem mithilfe spezieller Algorithmen, sogenannter Trading Bots, agieren. In ihrer Arbeit entfaltet sie das komplexe innere Universum eines fiktiven britischen High Frequency Traders namens Hillel Fischer Traumberg (*1982). Beim Betrachten der Aktienkurse, die in rasender Geschwindigkeit auf einem Bildschirm vorbeirauschen, hat HFT eine halluzinatorische Vision purer Mustererkennung und findet fortan seine Berufung in der Erforschung psychoaktiver botanischer Substanzen. Diese sollen ihm dabei helfen, sein Bewusstsein mit algorithmischer Intelligenz zu verschmelzen und die Welt von der anderen Seite – aus der Perspektive des Algorithmus – zu sehen. In einem ungewöhnlichen Erzählstrang, der sich aus sieben Werkserien und einem Video zusammensetzt, verbindet Treister wissenschaftliche, künstlerische und schamanische Praktiken mit der Politik globaler Finanzkonstrukte, Botanik, Algorithmen und Outsider Art.

Addie Wagenknecht

Internet of Things, No. 1-3, 2016

Drei Roomba-Staubsauger-Roboter wurden von Wagenknecht so modifiziert, dass sie als Wi-Fi-Hotspot, Tor-Browser oder Störsender funktionieren. Aufgrund eines Algorithmus, der die Roombas zum Putzen veranlasst, entsteht aus der ursprünglichen, praktischen Funktionalität eine dynamische, sich jedoch gegenseitig störende Interaktion: Je nach Entfernung der Staubsauger-Roboter zueinander, aber auch zu Mobiltelefonen, Laptops oder anderen Wi-Fi-Routern, wird die Funktionalität dieser Geräte beeinflusst und ihre Signale verstärkt oder unterdrückt. *Internet of Things* kommentiert die Unvorhersehbarkeit der Wechselwirkungen von im Netzwerk eingebundenen Objekten. In ihrem willkürlichen Tanz lösen sich die Roboter aus ihrer unsichtbaren Umarmung und setzen ihren Weg fort, der nur als Reaktion auf Hindernisse in eine andere Richtung gelenkt wird. Die auf den Robotern platzierten Objekte verweisen auf das im Titel erwähnte Internet der Dinge. Dieses ist in unseren Wohn- und Büroräumen bereits Realität geworden, in denen technische Geräte eigenständig handeln und miteinander kommunizieren.

XXXX.XXX, 2014

Die Wandskulptur *XXXX.XXX* besteht aus fünf Leiterplatten, auf denen hunderte von grünen Lichtern blinken und die durch ein Gewirr von Ethernet-Kabeln miteinander verbunden sind. Bei Addie Wagenknechts Arbeit handelt es sich um eine „packet sniffing sculpture“: Die Leiterplatten zapfen Datenströme nahegelegener Wi-Fi-Spots an, um diese zu analysieren –

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



jedes Blinken verweist auf einen solchen Vorgang. Die Daten werden verarbeitet, doch die Skulptur teilt ihre Erkenntnisse mit niemandem. Während der Post-Internet-Diskurs vornehmlich kommerzielle Web-Oberflächen und unendliche Bild-Zirkulationen fokussiert, interessiert sich die Künstlerin für die darunterliegende – allgegenwärtige, aber unsichtbare – Maschinen-Architektur. *XXXX.XXX* stellt eine „passiv interaktive“ Skulptur dar, die einen Serverraum emuliert. Sie ist eine düster-strenge Hommage an das „Post-Snowden-Zeitalter“, in dem Überwachung, das Eindringen in Systeme und Sammeln von Daten omnipräsent sind.

YoHa

Plastic Raft of Lampedusa, 2016–17

Das Duo YoHa untersucht in seiner Arbeit *Plastic Raft of Lampedusa* die Zirkulation ökonomischer, materieller und menschlicher Ströme, die sich gegenseitig beeinflussen. Konkret beschäftigen sich Matsuko Yokokoji und Graham Harwood mit einem technischen Objekt, das aktuell vor allem mit der Migration Geflüchteter über das Mittelmeer und den damit verbunden politischen, sozialen und ökonomischen Implikationen assoziiert wird: dem Schlauchboot. Es steht in ihrer Untersuchung für einen transversalen Raum, in dem technische Objekte und menschliche Körper verschmelzen und sich zu neuartigen Einheiten verbinden. Die Installation selbst besteht aus einem in seine Einzelteile zerlegten Boot. Das begleitende Video dokumentiert den vorangegangenen Workshop im DAZ, in dem es in einer forensischen Untersuchung auseinandergenommen wurde. Der erste Teil der Arbeit wurde im November 2016 in Shanghai realisiert, wo ein solches Schlauchboot von den Künstler_innen zusammen mit chinesischen Workshop-Teilnehmer_innen zerlegt wurde.

Die Arbeit ist im Deutschen Architektur Zentrum – DAZ zu sehen, Köpenicker Str. 48–49, 10179 Berlin: 2.–8. Feb 2017, täglich 15:00–20:00
<http://www.daz.de>

Pinar Yoldas

Artificial Intelligence for Governance, the Kitty AI, 2016

Pinar Yoldas imaginiert in ihrer Arbeit *Artificial Intelligence for Governance, the Kitty AI* eine Künstliche Intelligenz (KI), die die Weltherrschaft übernommen hat. Im Video spricht eine 3D-animierte Katze über sich selbst und ihre Aufgaben als Regierende einer im Jahr 2039 angesiedelten Megalopolis. Um die Menschen nicht zu beunruhigen, ist das Aussehen von Kitty AI dem eines niedlichen Kätzchens nachempfunden. Aus der Zukunft kommentiert sie die Unlösbarkeit vergangener Krisen – die sogenannte Flüchtlingskrise, den Klimawandel und eine ominöse „p-crisis“ – sowie das Unvermögen des Menschen, gigantische Infrastrukturen zu verwalten. Infolgedessen haben KIs wie *Kitty AI* in dieser imaginierten Zukunft Positionen von Politiker_innen und anderen Berufsgruppen übernommen. Regierungsformen sind in der Logik der KI auch eine Frage der Quantität: „Die Demokratie wurde in einer Polis geboren – kein Wunder, dass sie in einer Megalopolis stirbt.“

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



Werkverzeichnis

Aliens in Green

Xenopolitics #1: Petro-bodies and Geopolitics of Hormones, 2017

Workshop, Installation
Courtesy: Aliens in Green

Morehshin Allahyari & Daniel Rourke

The 3D Additivist Cookbook, 2016–17

3D-PDF-Publikation, 3D-Drucke
Courtesy: Morehshin Allahyari & Daniel Rourke

Constant Dullaart

DullDream, 2017

Neural Network-Anwendung
In Zusammenarbeit mit Adam Harvey
Dank an den Creative Industries Fund NL
Courtesy: Constant Dullaart, Carroll / Fletcher, London, Future Gallery, Berlin & Upstream
Gallery, Amsterdam

Ignas Krunglevičius

Hard Body Trade, 2015

Video, 5:02 Min.
Courtesy: Ignas Krunglevičius

Mark Leckey

GreenScreenRefrigeratorAction, 2010

Video, 16:25 Min.
Courtesy: Mark Leckey, Cabinet Gallery, London & Galerie Buchholz, Berlin/Köln/New York

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



Joep van Liefland

Video Palace #44 – The Hidden Universe, 2017

Holzregale, ca. 20.000 VHS-Kassetten, Leuchtstoffröhren u. a. (begehbare Skulptur)
Dank an den Creative Industries Fund NL
Courtesy: Joep van Liefland & Galerie Gebr. Lehmann, Dresden

Jeroen van Loon

An Internet, 2015

Labor-Glasrohre, Nebelmaschine, Raspberry Pi, Bewegungssensor
Dank an den Creative Industries Fund NL
Courtesy: Jeroen van Loon

Nicolas Maigret & Maria Roszkowska

Predictive Art Bot, 2017

Ventilatoren, Software, realisiertes Bot-Konzept
Courtesy: Nicolas Maigret & Maria Roszkowska (DISNOVATION.ORG)

Katja Novitskova

Swoon Motion, 2015

Elektronische Babyschaukel, Polyurethanharz, Kabelbinder, Display-Clips, Anti-Stressbälle,
verspiegelte Glaspfropfen, Fallrohr-Filter, Rendering eines Protein-Modells,
Hochleistungsmagnete
Sammlung Halke
Courtesy: Katja Novitskova & Kraupa-Tuskany Zeidler, Berlin

Sascha Pohflepp

Recursion, 2016

Video, 2:00 Min.
Courtesy: Sascha Pohflepp

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



Johannes Paul Raether

Protekto.x.x. 5.5.5.1.pcp, 2017

Installation basierend auf der Performance *Protektoramae Forking Horizon 5.5.5.1.*, 2016
Courtesy: Johannes Paul Raether

Evan Roth

Burial Ceremony, 2015/17

2 km LWL-Glasfaserkabel für den Außenbereich
Courtesy: Evan Roth & Caroll / Fletcher Gallery, London

Suzanne Treister

HFT The Gardener, 2014–15

Digitaldrucke, Wandtapete, Video (11:55 Min.)
Courtesy: Suzanne Treister, Annelly Juda Fine Art, London & P.P.O.W., New York

Addie Wagenknecht

Internet of Things, No. 1-3, 2016

3 Roomba Staubsauger-Roboter, Tor-Router, Wi-Fi-Störsender, Signalverstärker, Orchidee,
Pappbecher, Kristall
In Auftrag gegeben von MU, Eindhoven & Haus der elektronischen Künste Basel
Courtesy: Addie Wagenknecht & bitforms gallery, New York

Addie Wagenknecht

XXXX.XXX, 2014

5 speziell angefertigte Leiterplatten, Ethernet-Patchkabel, 80/20 Aluminium
Courtesy: Addie Wagenknecht & bitforms gallery, New York

ever elusive
thirty years of transmediale
2 Feb – 5 Mar 2017
HKW and various venues, Berlin



YoHa

Plastic Raft of Lampedusa, 2016–17

Workshop, Installation (zerlegtes Schlauchboot), 2 Videodokumentationen des Workshops im Deutschen Architektur Zentrum, Berlin, 2017 und eines Workshops bei der 11. Shanghai Biennale, 2016, 1 PDF des Sicherheitsstandards des Boots
Courtesy: YoHa

Pinar Yoldas

Artificial Intelligence for Governance, the Kitty AI, 2016

Video, 12:40 Min.
Courtesy: Pinar Yoldas