

Research

TECHNOLOGY | URBANITY



Banz & Bowinkel
Clemens Fürtler
Marc Lee



Schafhof
Europäisches
Künstlerhaus
Oberbayern

bezirk  oberbayern

Über die Ausstellung

Drei künstlerische Positionen werden in der Ausstellung vorgestellt, die sich auf verschiedene Weise mit Technologie und dem Thema Urbanisation sowie der Verbindung von realen und virtuellen Räumen beschäftigen. Clemens Fürtler's Lichtinstallationen sind Bildmaschinen zwischen Skulptur, Malerei, Fotografie und Theater. Marc Lee und das Künstlerduo Banz & Bowinkel stellen in ihren Installationen zwei unterschiedliche Ansätze zur künstlerischen Nutzung von Virtual Reality (VR)-Technologie vor.

Gemeinsam ist allen drei Kunstwerken ihre Eigenschaft als Modell, also als Abbild bzw. Nachbildung von Wirklichkeit. In *Palo Alto* kann eine künstliche geschaffene Welt erforscht werden, die sich in Form und Logik aber stark an die „reale“, physische Welt anlehnt. Man steht an einem Punkt und bewegt sich wie in einem Videospiel mit Tastendruck durch die Fantasielandschaft. *10.000 Moving Cities – Same but Different* hingegen holt Bilder, Texte und Töne von realen Orten, die in den sozialen Medien im Internet geteilt wurden, durch die Bewegung der Besucher in Echtzeit in die Galerie. Der *Turm zu Babel* wiederum steht in seiner Modellbauhaftigkeit in der physischen Welt, die durch die bewegten Lichter auf den Lokomotiven eine virtuelle Ebene in den sich ständig bewegenden Schatten erhält.

Inhalt

Über die Künstler und Kunstwerke	3
Bilder aus der Ausstellung	9
Michael Stoeber: Einführung	10
Impressum	19

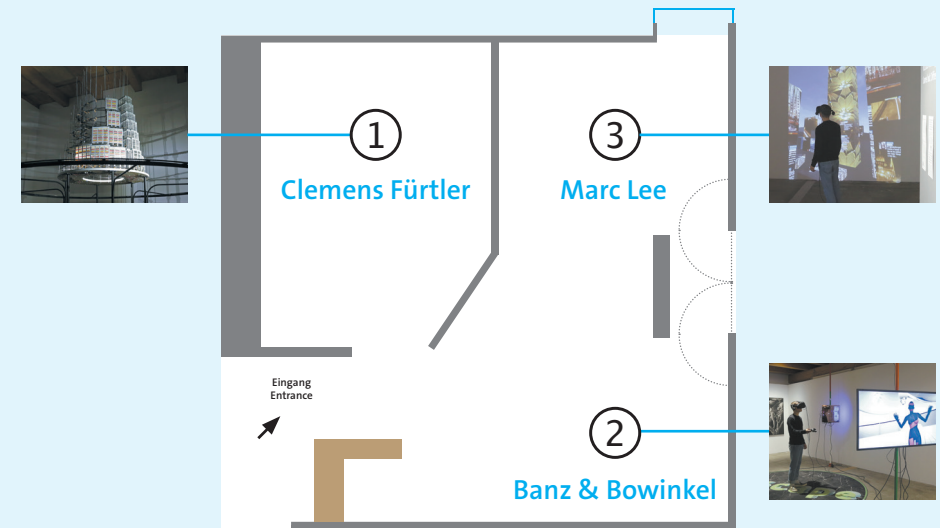
About the exhibition

The exhibition presents three artistic positions that deal in various ways with technology and the theme of urbanization as well as the linking of real and virtual spaces. Clemens Fürtler's light installations are image machines situated between sculpture, painting, photography and theater. In their installations, Marc Lee and the artist duo Banz & Bowinkel present two different approaches to the use of virtual reality (VR) technology in art.

All three artworks share the trait that they are models, that is, images or replicas of reality. In *Palo Alto*, an artificially created world can be explored whose form and logic are nevertheless heavily based on the "real," physical world. Viewers stand in one location and move through the fantasy landscape with the press of a button like in a video game. In *10,000 Moving Cities – Same but Different*, by contrast, the movement of visitors brings images, texts and sounds of actual locations shared on social media over the internet into the gallery in real time. The scale-model nature of the *Tower of Babel*, in turn, anchors it in the physical world, where the moving lights of the locomotives and constantly moving shadows bestow upon it a virtual layer.

Contents

About the artists and the artworks	3
Exhibition documentation	9
Michael Stoeber: Introduction	10
Imprint	19



① Clemens Fürtler

Turm zu Babel (Bildmaschine o8)
2018, 250 x 300 x 300 cm, Märklin Modelleisenbahn, Faller Modellhäuser, Märklin Züge, Eisen, Holz, LEDs

② Banz & Bowinkel

Palo Alto
2017, VR-Installation

③ Marc Lee

10.000 Moving Cities – Same but Different (VR)
VR-Installation/Interaktive netz- und telepräsenz-basierte Installation

10.000 Moving Cities – Same but Different (AR)
Mobile App / AR Multiplayer-Spiel
<http://marclee.io/ar>

① Clemens Fürtler

Tower of Babel (Image Machine o8)
2018, 250 x 300 x 300 cm, Märklin model railway, Faller model houses, Märklin trains, metal, wood, LEDs

② Banz & Bowinkel

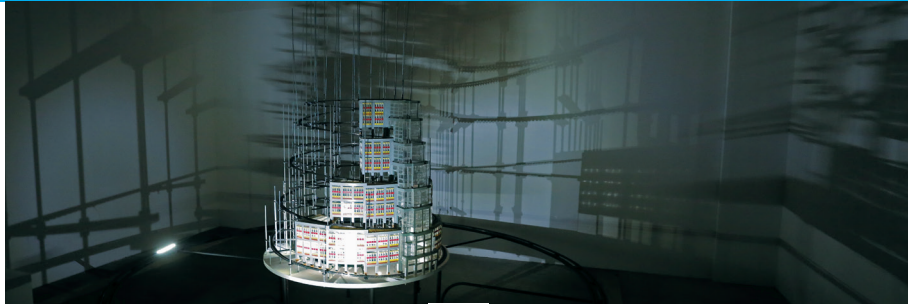
Palo Alto
2017, VR-installation

③ Marc Lee

10.000 Moving Cities – Same but Different (VR)
VR-installation/interactive internet and telemedia-based installation

10.000 Moving Cities – Same but Different (AR)
Mobile App / AR multiplayer game
<http://marclee.io/ar>

Clemens Fürtler



Clemens Fürtler

Geboren 1966 in Mödling, Österreich
Lebt und arbeitet in Wien

1990–95 Studium der Malerei, Akademie
der Bildenden Künste in Wien

Maler, Zeichner, Konstrukteur, Video- und Installationskünstler Clemens Fürtler setzt seine »Bildmaschinen« sowohl in klassischen als auch modernen künstlerischen Medien um und schafft so vielschichtige Wahrnehmungsfelder. Zwischen Faszination und kritischer Hinterfragung, Alltagsästhetik und Zivilisationswahn gilt seine Auseinandersetzung allen Formen der Fortbewegung in einer modernen, urbanen Welt. Mit Miniaturmodellen, bewegten Projektionen, Tafelbildern und Geräuschen gelangen ihm aufwändige Rauminstallationen, die den Betrachter in einer gleichermaßen vertrauten wie auch fremden Welt gefangen nehmen.

Turm zu Babel **(Bildmaschine o8)**

2018, 250 x 300 x 300 cm, Märklin Modell-eisenbahn, Faller Modellhäuser, Märklin Züge, Eisen, Holz, LEDs

Der *Turm zu Babel* war und ist Inspiration für Generationen von Künstlerinnen und Künstlern, vom Meister der Welten-

1 Clemens Fürtler

Born 1966 in Mödling, Austria
Lives and works in Vienna

1990–95 Study of painting, Academy of
Fine Arts, Vienna

Painter, draftsman, designer, video and installation artist Clemens Fürtler creates his *Bildmaschinen* [image machines] using classical and modern artistic media, generating in the process multilayered fields of perception. Part personal fascination and critical questioning, part everyday aesthetics and a frenzied take on civilization, his investigations examine all forms of movement in a modern, urban world. With miniature models, moving projections, panel paintings and noises, he creates elaborate room-scale installations that captivate the viewer with a world that is both familiar and foreign.

Tower of Babel **(Image Machine o8)**

2018, 250 x 300 x 300 cm, Märklin model railway, Faller model houses, Märklin trains, metal, wood, LEDs

The *Tower of Babel* is and has been an inspiration for generations of artists, from the master of world chronicles to Pieter

chronik über Pieter Bruegel und Nam June Paik bis zu zeitgenössischen Positionen wie die von Clemens Fürtler. Dieser beschäftigt sich in seinen Arbeiten seit mehr als 15 Jahren mit utopischer Architektur und urbanen Strukturen. Der biblische Wolkenkratzer ist für ihn daher ein ergiebiges Thema.

Für seine Version setzt Fürtler Modelleisenbahnschienen und Modellhäuser, Objekte kleinbürgerlicher Architektur und Geschmacklosigkeit im Maßstab 1:89 ein, die er zu einem babylonischen Turm anhäuft. Das Material ist Spielzeug – Märklin-Schienen, monotone Einfamilienhäuser, Amtsgebäude und Plattenbauten –, es steht für „heile Welt“ und Vorstadt-Romantik und verkörpert die zeitgenössische Variante einer Vereinheitlichung von Kultur. Die scheinbar harmlose Idylle verändert ihre Gestalt in der Dunkelheit, wenn die Schatten der Turm-Komposition bedrohlich in die Höhe wachsen und die monumentale Architektur den Raum dominiert.

In diesem Zustand reiht sich der *Turm zu Babel* nahtlos in Fürtlers skulpturales Oeuvre menschenleerer Infrastrukturwüsten, mehrstöckiger Autobahnlandschaften und Metropolen aus Neonlicht, in denen Vehikel sinnlos kreisen, ein. Seine Arbeiten beschäftigen sich, zwischen ästhetischer Faszination und kritischer Analyse, mit Stadt-Utopien, Konformität, Zivilisationswahn, Entfremdung und Automatisierung. Die Modelle, die sogenannten Bildmaschinen, sind nicht nur Skulpturen, sondern auch kinetische Automaten, die durch Projektionen, Film und Fotografie Bild-Welten erzeugen, welche der Künstler mittels Malerei, Zeichnung und Siebdruck künstlerisch weiter erforscht.

Michaela Seiser

Brueghel and Nam June Paik, to contemporary artists such as Clemens Fürtler. For over 15 years he has concentrated his work on utopian architecture and urban structures. The biblical skyscraper is therefore for him a potent topic.

For his version, Fürtler uses model railway tracks and model houses, objects of petty bourgeois, lower middle-class architecture and tackiness at a scale of 1:89, which he piles up into a Babylonian tower. The main materials used are toy playthings – Märklin railways, monotonous model family houses, municipal offices and prefabricated buildings – all representing a “perfect world” and suburban romanticism, and embodying a contemporary variant of cultural standardization. The seemingly harmless idyll changes its shape in the dark when the shadows of the tower-composition grow threateningly high and the monumental architecture dominates the space.

In this state, the *Tower of Babel* fits seamlessly into Fürtler’s sculptural oeuvre of uninhabited, infrastructural wastelands, multilevel highway landscapes and metropolises of neon light in which vehicles circle senselessly. His works deal with aesthetic fascination and critical analysis, vying with city utopias, conformity, frenzied civilization, alienation and automation. The models, or so-called “Bildmaschinen” (image machines), are not only sculptures but also kinetic machines that generate images via projection, film and photography, which the artist further explores artistically through painting, drawing and screen printing.

Michaela Seiser

Banz & Bowinkel



Giulia Bowinkel

Geboren 1983 in Düsseldorf, Germany
Lebt und arbeitet in Berlin

2002–08 Kunstakademie Düsseldorf bei
Professor Gerhard Merz und
Professor Albert Oehlen

Friedemann Banz

Geboren 1980 in Mainz, Germany
Lebt und arbeitet in Berlin

2001–07 Kunstakademie Düsseldorf bei
Professor Albert Oehlen

Palo Alto

VR-Installation, 2017

Palo Alto ist Banz & Bowinkels zweite Arbeit, die sich mit der Darstellung virtueller Wirklichkeiten beschäftigt. Ausgehend von der Idee, dass die virtuelle Welt keine simulierte Realität, sondern ihr Gegenstück ist, stellt der Computer in ihr eine unbewusste Kraft dar, die die Struktur unserer menschlichen Gesellschaft einer neuen Techno-Ordnung unterwirft. In dem virtuellen Raum ist eine einfache Landschaft zu sehen, die von vagen minimalistischen Formen durchzogen ist. Ein Benthamscher Panopticon-Turm* steht in der Mitte des runden Terrains, dass von hohen Mauern eingefasst ist. Die Formen der Umgebung sprechen die Sprache ihrer computergenerierten

2

Giulia Bowinkel

Born 1983 in Düsseldorf, Germany
Lives and works in Berlin

2002–08 Kunstakademie Düsseldorf
with Professor Gerhard Merz
and Professor Albert Oehlen

Friedemann Banz

Born 1980 in Mainz, Germany
Lives and works in Berlin

2001–07 Kunstakademie Düsseldorf
with Professor Albert Oehlen

Palo Alto

VR-installation, 2017

Palo Alto is Banz & Bowinkel's second work dealing with the representation of a hypothetical virtual reality. Driven by the notion that the virtual world is not the sphere of simulated reality but rather its counterpart, the computer acts as an unconscious force subjecting the meaning of our human society to a new techno-order. In this space, a banal landscape populated by vague minimalist shapes is supervised by a Bentham-esque panopticon tower* in the center. The shape of the environment tells the story of its computational origin. Blank avatars fall from the sky, while others randomly run across the terrain or wait idle for the viewer to

Herkunft. Die Landschaft ist bevölkert von verschiedenen Protagonisten: Leere Avatare fallen vom Himmel, während andere zufällig über das Gelände laufen oder untätig auf die Annäherung des Betrachters warten, bevor sie Details über mögliche Utopien ausspucken. Große und kleine Insekten kriechen über den Boden und erinnern an Kafkas *Verwandlung* oder sind Reminiszenzen an die Geschichte früher Computerfehler („Computerbug“). Der Turm im Zentrum dieser Welt stellt einen Sirensen-server** dar und ist dem Flughafen-Tower von Genf nachempfunden. Hier wie dort dient er als Orientierungspunkt für den gesellschaftlichen Verkehr der jeweiligen Welt. Die Arbeit basiert auf der Annahme, dass die Konstruktion sogenannter Wirklichkeit auf bestimmten konstituierenden Gesetzmäßigkeiten fußt; dabei gelten für verschiedene Wirklichkeiten auch verschiedene Gesetzmäßigkeiten. Indem wir aber heute „Realität“ virtuell simulieren, diffundieren diese Gesetze durch die Membran, welche diese beiden Welten verbindet. So verursacht das Virtuelle durch seine ihm eigene Logik Wellen, die bis in unsere Realität hineinstrahlen. Die Arbeit setzt den Betrachter der Andersartigkeit des Virtuellen aus, indem sie Erfahrungen konstruiert, die in unserer Wirklichkeitserinnerung wurzeln, aber nun der virtuellen Logik des Computers, des neuen perceptiven Überwachers, ausgesetzt sind.

Wade Wallerstein

* Das Panopticon ist ein von dem britischen Philosophen und Begründer des klassischen Utilitarismus Jeremy Bentham stammendes Konzept zum Bau von öffentlichen Gebäuden wie Gefängnissen oder Fabriken, das die Überwachung vieler Menschen durch einen einzelnen Überwacher ermöglicht.

** Sirensen-server nennt der US-amerikanische Informatiker und Künstler Jaron Lanier in seinem Buch „Who Owns the Future?“ (2013) Serverfarmen, die wie die Sirenen bei Odysseus User anlocken und ihre Daten abgreifen.

approach before spewing details of potential utopias. Large and small insects crawl across the ground, evoking Kafka's *The Metamorphosis* as well as the story behind the first computer bug. The tower looming in the center of this world represents a Siren Server**, standing watch as a control point for societal traffic. This computational pre-construction of reality has its own laws and boundaries; by simulating reality through virtuality, these laws osmose through the membrane that connects them. In this way the virtual inflicts its glitches on our reality. This work exposes the viewer to this otherness of the virtual by constructing experiences that are rooted in a real-life-memory but expose them to the logic of the computer, the new perceptual supervisor.

Wade Wallerstein

* The panopticon is a type of institutional building and system of control designed by the English philosopher and social theorist Jeremy Bentham in the 18th century.

** Siren Servers is a term coined by the US-American computer scientist and artist Jaron Lanier in his book *Who Owns the Future?* (2013) used to describe server farms that entice users and collect their data in a manner akin to the Sirens of *The Odyssey*.

Marc Lee



Marc Lee

Geboren 1969 in Knutwil, Schweiz
Lebt und arbeitet in der Schweiz

- 1995–99 Studium der Bildenden Kunst, Hochschule für Kunst und Gestaltung Basel
- 2000–03 Studium Neue Medien, Zürcher Hochschule der Künste

Marc Lee kreiert netzwerkorientierte interaktive Kunstprojekte: interaktive Installationen, Medien-, Internet-, Performance- und Videokunst, erweiterte (augmented) Realität (AR) und virtuelle Realität (VR) sowie Apps für Mobilgeräte. Er experimentiert mit Informations- und Kommunikationstechnologien und reflektiert kritisch kreative, kulturelle, soziale, ökonomische und politische Aspekte zeitgenössischer Kunst enthalten.

10.000 Moving Cities – Same but Different, VR

VR-Installation / Interaktive netz- und telepräsenz-basierte Installation

10.000 Moving Cities – Same but Different beschäftigt sich mit Urbanisierung und Globalisierung im digitalen Zeitalter. Durch Umherlaufen und Kopfbewegungen bewegt sich der User durch Bildwelten, die andere öffentlich in sozialen Netzwerken wie YouTube, Flickr oder Twitter

3

Marc Lee

Born 1969 in Knutwil, Switzerland
Lives and works in Switzerland

- 1995–99 Study of fine arts, University of Art and Design, Basel
- 2000–03 Study of new media art, University of the Arts, Zurich

Marc Lee creates network-oriented interactive art projects: interactive installations, media art, internet art, performance art, video art, augmented reality (AR) art, virtual reality (VR) art and mobile apps. He experiments with information and communication technologies and within his contemporary art practice, he reflects critically on creative, cultural, social, economic and political aspects.

10.000 Moving Cities – Same but Different, VR

VR-installation / interactive internet and telemedia-based installation

10.000 Moving Cities – Same but Different deals with urbanization and globalization in the digital age. The user moves through visual worlds posted publicly by others on social networks such as YouTube, Flickr or Twitter. Here these personal impressions are streamed in

über den jeweiligen Ort gepostet haben. Diese persönlichen Eindrücke werden hier wie in einem Fenster zur Welt in Echtzeit gestreamt. Die Betrachter partizipieren an den sozialen Bewegungen unserer Zeit und unternehmen eine virtuelle Reise in immer wieder neue Bild- und Klangcollagen, auf der man lokale, kulturelle und sprachliche Unterschiede und Gemeinsamkeiten erfährt. Im virtuellen Raum werden diese Informationen auf Kuben visualisiert, die in unterschiedlicher Höhe im Raum empor ragen und eine Art Skyline darstellen. Die Arbeit thematisiert, wie unsere Welt und unsere Orte sich kontinuierlich verändern und sich immer mehr ähneln. So entstehen immer mehr „Nicht-Orte – Orte des Ortslosen“ im Sinne von Marc Augé's Buch und Essay *Nicht-Orte*, die quasi ohne wirkliche lokale Identität überall auf der Welt sein könnten (meist anonyme Übergangszonen wie Autobahnen, Hotelzimmer, Flughäfen oder Einkaufszentren).

Tina Sauerländer

Credits: Die Arbeit entstand in Kooperation mit dem Lehrstuhl für Sensor-Aktor-Systeme (ISAS) und dem ZAK | Zentrum für Angewandte Kulturwissenschaft und Studium Generale am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) und wurde gefördert vom ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe.

real time like windows onto our changing world. The viewer participates in the social movements of our time and makes a virtual journey into constantly new image and sound collages where one experiences local, cultural and linguistic differences and similarities. In virtual space, this information is visualized on cubic forms that rise at different heights to become a kind of skyline. The work deals with how our cities are continuously changing and increasingly resemble one another. This results in more and more “non-places” or the kind of placeless locations described in Marc Augé's book and essay *Non-Places*, which exist all over the world without any true local identity (mostly anonymous transition zones such as motorways, hotel rooms, airports or shopping malls).

Tina Sauerländer

Credits: Marc Lee in collaboration with the Intelligent Sensor-Actuator-Systems Laboratory (ISAS) and the ZAK | Centre for Cultural and General Studies at the Karlsruhe Institute of Technology (KIT) and the ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe.

10.000 Moving Cities – Same but Different, AR

Mobile App / AR Multiplayer-Spiel
<http://marclee.io/ar>



Mit der Augmented Reality (AR)-App bewegt man sich via Smartphone und Tablet zwischen imaginären Gebäuden. Die Gebäude können von den Usern zerstört werden. Je mehr Gebäude verschwinden, desto mehr Lebewesen erscheinen!

Credits: Marc Lee in Kooperation mit dem Lehrstuhl für Sensor-Aktor-Systeme (ISAS) am Karlsruher Institut für Technologie (KIT).

10.000 Moving Cities – Same but Different, AR

Mobile App / AR multiplayer game
<http://marclee.io/ar>

With the Augmented Reality (AR) App one moves between imaginary buildings via smartphone and tablet. The buildings can be destroyed by the users. The more buildings disappear, the more creatures appear!

Credits: Marc Lee in collaboration with the Intelligent Sensor-Actuator-Systems Laboratory (ISAS) at the Karlsruhe Institute of Technology (KIT).



Einführung

Introduction

Michael Stoeber

Research TECHNOLOGY | URBANITY

Eröffnungsrede zur Ausstellung im Schafhof – Europäisches Künstlerhaus Oberbayern

Die Welt hat sich in den letzten dreißig Jahren in einer Weise geändert, die die Mehrzahl der Menschen zuvor nicht für möglich gehalten hätte. Das Internet und die Software-Programme der Computer haben die Welt erobert. Datenautostraden sind in der Lage, in Bruchteilen von Sekunden gigantische Mengen von Informationen über den ganzen Erdball zu schicken. Was den Künstler und Medientheoretiker Peter Weibel zu der These veranlasst hat, wir lebten heute in einer „Infosphäre“. Was indes die Atmosphäre keineswegs erledigt hat. Luft zum Atmen brauchen wir immer noch, auch wenn sie unter den herrschenden gesellschaftlichen Verhältnissen mancherorts zunehmend knapper wird.

Wie reagieren Künstlerinnen und Künstler auf die gesellschaftlichen Veränderungen? Um das zu erfahren, hat das Europäische Künstlerhaus Schafhof in Freising für seine aktuelle Ausstellung *Research TECHNOLOGY | URBANITY* vier Künstler eingeladen, den Österreicher Clemens Fürtler, den Schweizer Marc Lee sowie ein Künstlerduo aus Deutschland, Friedemann Banz & Giulia Bowinkel. Die Ausstellung versteht sich ihrem Titel nach als Untersuchung: „Research“. Erforscht werden soll das Verhältnis von Technologie und Urbanität. Während Banz, Bowinkel und Lee sich dem Thema mit Hilfe von digitalen Strategien zuwenden, versucht Fürtler, ganz und gar old school, ihm mit analogen Mitteln gerecht zu werden.

Michael Stoeber

Research TECHNOLOGY | URBANITY

Exhibition at the Schafhof – European Center for Art / Introductory remarks

The world has changed in the last thirty years in a way that most people could not have imagined earlier. Internet and computer software programs have taken the world over. Information superhighways are capable of sending enormous amounts of information around the globe in split seconds. This reality has led artist and media theorist Peter Weibel to propose that today we are living in an “infosphere.” Something that the atmosphere has by no means dealt with. We still need air to breathe, even if this is becoming increasingly scarce in some locations under prevailing social conditions.

How do artists respond to social changes? To explore this question, the Schafhof – European Center for Art in Freising has invited four artists for its current exhibition *Research TECHNOLOGY | URBANITY*: Clemens Fürtler from Austria, Marc Lee from Switzerland and Friedemann Banz & Giulia Bowinkel, an artist duo from Germany. In accordance with the word “research” in its title, the exhibition sees itself as an investigation. Exploring the relationship between technology and urbanity is the focus. Whereas Banz, Bowinkel and Lee approach these themes with the help of digital strategies, Fürtler, in a thoroughly old-school way, uses analog means in seeking to adequately address these ideas.

In Hinsicht auf das Thema der Ausstellung ist eine Unterscheidung wichtig. „Urbanity“, Urbanität, hat mit „urbanisation“, Urbanisation im Sinne von Städtebau, wenig zu tun. Dennoch folgt in gewisser Weise das Eine aus dem Anderen. Urbanität ist die Haltung des Städters, die aus seinem Leben in der Stadt erwächst. Sie ist nicht auf dem Land zu Hause, wo das Leben so ganz anders ist. Jedenfalls in historischer Perspektive. Deshalb wird Urbanität semantisch auch als „Gewandtheit“ verstanden, als der verfeinerte, raffinierte Habitus des Städters im Vergleich zum Verhalten einer ländlich und bäurisch geprägten Bevölkerung.

Reflektieren wir den Begriff im Lichte der Ausstellung und vor dem Hintergrund des Worldwide Web, konstatieren wir, dass diese Kriterien weitgehend veraltet sind. Das globale Netz verwischt die Grenzen von Stadt und Land wie die zwischen Staaten und Nationen immer mehr. Der Internet User, wie es im Englischen, der Lingua franca unserer Zeit, heißt, ist bei dem, was er tut, weitgehend unabhängig von seinem realen Standort, wo immer der auch sei, ob in der Stadt oder auf dem Land, in Europa oder anderswo auf der Welt. Er ist Mitglied einer globalen Community. Durch den Austausch von Informationen im Weltmaßstab erweitert sich, jedenfalls potenziell und theoretisch, sein Horizont in einer Weise, wie das nie zuvor der Fall war und auch rein technisch gar nicht der Fall sein konnte.

Bei keiner Arbeit wird der Status quo der Gegenwart so deutlich wie bei der von Marc Lee. Schaut man auf seine Webseite, könnte einem schwindlig werden von den Ausstellungen, Preisen und Auszeichnungen des Schweizer Künstlers. Die haben auch die anderen Künstler dieser Schau im Schafhof in

In view of the exhibition's theme, it is important to make a distinction here. Urbanity has little to do with urbanization in an urban-planning sense. Nevertheless, in a certain way, one follows from the other. Urbanity is the city-dweller's attitude that grows out of his life in the city. It is not at home in the countryside, where life is vastly different. Historically speaking in any case. This is why urbanity is also semantically understood as "sophistication," as the refined, polished demeanor of the city dweller as compared to that of a rural and uncultivated population.

If we reflect on this term in view of the exhibition and against the backdrop of the worldwide web, we find that these criteria are by and large outmoded. The global network is increasingly blurring the boundaries between city and countryside and between states and nations. Internet users, as they are known in English—the lingua franca of our time—exist, in terms of what they do, largely independent of their actual physical location, be it in the city or the countryside, in Europe or anywhere else in the world. They are members of a global community. By exchanging information on a global scale, their horizon—at least potentially and theoretically—is expandable in a way that has never been the case previously and which also, from a purely technical point of view, was never feasible.

In none of the works is the present-day status quo more pronounced than with Marc Lee. If you visit his website, the number of the Swiss artist's exhibitions, prizes and awards might make you dizzy. These

ihrer Vita, aber bei Lee multiplizieren sie sich. Seine netzwerkorientierten und interaktiven Kunstwerke erfreuen sich nicht nur des starken Interesses des Publikums, sondern auch der Sympathie aller Kunstinstitute und Festivals, die sich mit der Präsentation von Medienkunst einen Namen gemacht haben. Darunter natürlich das ZKM in Karlsruhe, das New Museum in New York, das MoMA in Shanghai, das ICC in Tokyo oder die Transmediale Berlin, die Ars Electronica Linz und die Media Art Biennale in Seoul.

Im Schafhof zeigt Marc Lee *10000 Moving Cities – Same but Different*, ursprünglich 2013/2014 für das National Museum of Modern and Contemporary Art in Seoul konzipiert und danach von ihm weiterentwickelt. Es ist eine interaktive Virtual Reality-Installation, kurz VR-Installation. Der Besucher wählt einen beliebigen Ort auf einer Weltkarte aus, sei es nun das afghanische Kandahar, das chinesische Hongkong oder das deutsche Freiburg. Sofort erscheinen Bilder, in Echtzeit gestreamt, die andere User in die sozialen Netzwerke eingestellt haben. Sie werden präzise auf Kuben und Quader projiziert, welche die Anmutung der Skyline einer Stadt suggerieren. So genau, dass es aussieht, als würden die Kuben und Quader als Screens selbst die Bilder ausstrahlen, was natürlich nicht der Fall ist. Mitten unter ihnen, lenkt der Besucher der Ausstellung die Bilder durch Umherlaufen und Kopfbewegungen, wobei er immer das Gefühl hat, ein Teil von ihnen zu sein.

Die Rezeption des virtuellen Bilderstroms geschieht nicht frontal wie vor der Kinoleinwand, sondern immersiv. Identifikation und Empathie, Betroffen- und Berührt-Sein vollziehen sich, wenn sie denn stattfinden, nicht durch Projektion, sondern durch aktives Eintauchen

also round out the CVs of the other artists in the exhibition, but with Lee these are multiplied. His network-oriented and interactive works of art not only attract strong public interest, but also the sympathies of all the art institutions and festivals that have made names for themselves presenting media art. This includes of course the ZKM in Karlsruhe, the New Museum in New York, the MoMA in Shanghai, the ICC in Tokyo, Transmediale Berlin, Ars Electronica Linz as well as the Media Art Biennale in Seoul.

At the Schafhof, Marc Lee presents *10 000 Moving Cities – Same but Different*, a work originally conceived for the National Museum of Modern and Contemporary Art in Seoul in 2013–14 that he has since continued to work on and develop. It is an interactive virtual-reality installation, or VR-installation for short. The visitor selects any location on a world map, be it Kandahar, Afghanistan; Hong Kong, China; or Freiburg, Germany. Immediately images appear, streamed in real-time, that other users have uploaded to social networks. These are projected precisely onto cubes and cubic forms that suggest a city skyline. This is done in such an exacting way it looks as if the images are streaming out of the cubes and cubic forms as screens, which of course is not the case. Among these forms, exhibition visitors direct the images by walking around and moving their heads, while always feeling as if they are part of them.

Visually perceiving the flow of virtual images does not happen frontally like with a cinema screen, but immersively. Identification and

und Beteiligt-Sein des Betrachters an dem, was er sieht – wie in der Wirklichkeit selbst. Die Eindrücke des Betrachters gibt der Titel des Werks ebenso lakonisch wie präzise wieder: „same but different“. Der Betrachter unternimmt eine Reise, bei der er erfährt, wie Kapitalismus und Globalisierung unsere Städte heute gleich aussehen lassen, während sie in der Vergangenheit durch ihre spezifische Geschichte und Kultur unterschiedlich geprägt wurden. History meets Presence.

Dass im Zeichen eines globalen Kapitalismus die Homogenisierung und mit ihr, um mit den französischen Soziologen Marc Augé zu sprechen, die Zahl der austauschbaren, nicht länger von lokaler Identität geprägten „Nicht-Orte“ wächst, scheint unvermeidbar. Malls, Hotelzimmer, Flughäfen, Autobahnen, Vorstädte und Inner Cities sehen überall auf der Welt sehr ähnlich aus. Manchen gefällt das. Sie erleben dann beim Reisen zwar kaum mehr Überraschungen, aber so eben auch keine unangenehmen. Andy Warhol liebte Coca-Cola, weil sie, wie er rühmte, sie sich jeder leisten könne, vom Arbeitslosen bis zum amerikanischen Präsidenten, und weil sie überall auf der Welt so schmecke wie in New York, wo er lebte und sie konsumierte.

Friedemann Banz & Giulia Bowinkel, das junge Künstlerpaar aus Deutschland, gehören vom Alter her zur so genannten Postinternet Generation. Damit ist nicht gemeint, dass sie das Internet in ihrer Kunst bereits hinter sich gelassen haben, sondern dass sie als Digital Natives ganz selbstverständlich mit dem Internet aufgewachsen sind. Dass es von Anfang an ihr Leben und ihre Sozialisation geprägt hat und damit auch ihre Kunst. So, wie das bei älteren Künstlern möglicherweise der Umgang mit Bleistift und Papier oder mit Pinsel

empathy, being moved or touched emotionally, if this happens, does not occur via projection, but via the viewers' active immersion and participation in what they see—like in reality itself. Viewer impressions embody the work's title concisely and accurately: “same but different.” Viewers embark on a journey where they experience how capitalism and globalization have influenced the look of our cities today, whereas in the past their specific histories and cultures influenced them in different ways. History meets the present.

That homogenization and the number of interchangeable “non-places”—to borrow a term from French sociologist Marc Augé—no longer shaped by local identity are increasing in times of global capitalism seems unavoidable. Malls, hotel rooms, airports, highways, suburbs and inner cities look very similar all over the world. Some people like that. They experience hardly any more surprises when traveling, but also no unpleasanties. Andy Warhol loved Coca-Cola because, he boasted, anyone could afford it, from the unemployed to the American president, and because it tastes the same all over the world as it does in New York, where he lived and drank it.

Friedemann Banz & Giulia Bowinkel, the young artist couple from Germany, belong age-wise to the so-called Post-internet generation. This doesn't mean that they have moved beyond the internet in their art, but that they, as digital natives, grew up with the internet in a matter-of-fact way. That it has shaped them and the way they socialize from the very beginnings of their lives and

und Farben der Fall war. Für Banz & Bowinkel ist die künstlerische Arbeit mit Computer, Software- und 3D-Programmen das Natürlichste in der Welt.

Bekannt geworden ist das Düsseldorf Künstlerduo mit digitalen Gemälden, in denen Farben in verblüffender Weise ineinander- und auseinanderfließen, durch die Luft fliegen und sich dabei zu vielgestaltigen Gebilden formieren. Ihre Body Paintings basieren auf Bewegungsdaten der Körper des Künstlerpaars, aus denen sie für sich einen Avatar errechnet haben. Aus dessen Hand, Knie oder Fuß lassen sie plötzlich wie von Zauberhand farbige Flüssigkeiten ganz unterschiedlicher Konsistenz hervorsprudeln. Wobei sie es lieben, die Gesetze der Schwerkraft auf den Kopf zu stellen. Wenn Dinge, die eigentlich, ihrem Gewicht nach, fallen sollten, sich plötzlich in die Lüfte erheben und dort Kapriolen vollführen. Wobei sich wie von selbst der alte Ikarus-Traum des Menschen von Fliegen und Freiheit zu erfüllen scheint.

Während die virtuelle Welt von Marc Lee in der Wirklichkeit gründet, verdankt sich die Realität von *Palo Alto* von Friedemann Banz & Giulia Bowinkel ganz und gar den digitalen Inventionen, die das Paar am Computer vorgenommen hat. *Palo Alto*, südlich von San Francisco im Santa Clara Valley gelegen, vulgo Silicon Valley genannt, ist schon vom Titel her eine Hommage an die Software-Ingenieure des berühmten Tals. Und tatsächlich ist die virtuelle Welt, die das Paar in diesem Film entwirft, keine Hypersimulation der Wirklichkeit, sondern der virtuose Versuch, eine völlig eigenständige Welt am Computer zu entwerfen, die ihren eigenen Gesetzen folgt.

Insofern ist der Teppich, auf den sich der Betrachter zu stellen hat, mit

therefore their art as well. In the same way that older artists might have used pencil and paper, brushes and paints. For Banz & Bowinkel, working artistically with computers, software and 3D programs is the most natural thing in the world.

The Düsseldorf artist duo has made a name for itself with its digital paintings, depicting colors perplexingly flowing in and out of one other, flying through the air and assuming various forms. Their *Body Paintings* are based on motion-capture data of the bodies of the artist couple, which they have used to generate an avatar for themselves. They make colored liquids of highly different consistencies suddenly squirt out of its hand, knee or foot as if by magic. And they love to turn the laws of gravity upside down when making weighty things that are supposed to fall suddenly rise up into the air and perform caprioles. Almost by itself, man's age-old dream of Icarus seems to be fulfilled through flying and freedom.

While the virtual world of Marc Lee is based in reality, the reality of *Palo Alto*, a work by Friedemann Banz & Giulia Bowinkel, is generated entirely from the digital inventions the couple has created on the computer. *Palo Alto*, a city located south of San Francisco in the Santa Clara Valley, commonly known as Silicon Valley, is by its very title a tribute to the software engineers of the famous valley. And indeed, the virtual world the couple creates in this film is not a hyper-simulation of reality, but a virtuous attempt to create a completely distinct world on the computer that follows its own laws.

der Aufschrift ESCAPE Programm. Hier ist nicht die Escape-Taste gemeint, mit der man sich von einer Rechenaktion am Computer verabschiedet. Sondern hier geht es im Gegenteil für den Betrachter darum, sich mittel der Möglichkeiten des Computers aus der ihn umgebenden physischen Realität auszuklinken. Um in eine fiktionale Wirklichkeit einzutauchen, von der er durch die 3D-Brille ein Teil zu werden scheint. Jede seiner Bewegungen verändert die Perspektive auf das, was er sieht. Der Traum des Kubismus von der Mehrsichtigkeit der Welt wird hier in Millisekunden immer wieder neu Wirklichkeit. Wenn auch nicht im räumlichen Nebeneinander, sondern im zeitlichen Nacheinander.

„A place for none“ „see for e seen“, „a body there none“ – in sprachlich regelwidrigen, kryptischen Kürzeln wird von Banz & Bowinkel zum einen die Ortlosigkeit des von ihnen entworfene Raumes, zum anderen das Sehen und der Körper beschworen. Die Bildbühne zwischen utopischer Architektur und archaischer Natur ist beeindruckend. Während der Blick des Betrachters die Szene in Augenschein nimmt, wird sein Schauen von bedrohlich anmutenden, elektronischen Klängen begleitet. Uniforme Menschen reden auf ihn ein und versuchen, ihn in unterschiedlicher Weise zu agitieren. In einen wie in glühendes Höllenfeuer getauchten, roten Raum schwingt ein riesiges Pendel zwischen den Polen TRUE und FALSE hin und her. Es intoniert die Reise des Betrachters als eine der moralischen Bewährung, bei der es sich für den richtigen (Lebens)weg zu entscheiden gilt. Danach werden weitere Menschen aus einem steinernen Big Brother-Maul ausgespuckt, als handele es sich bei ihnen um Sondermüll oder um eine Art Höllensturz nach dem Jüngsten Gericht.

The carpet that viewers stand on is therefore inscribed with “ESCAPE program.” Intended here is not the escape key, which is used to abort a command on the computer. Instead, here it’s about viewers using the means and possibilities of the computer to step out of their surrounding physical realities and become immersed in a fictional reality using 3D glasses that make you feel a part of things. Each movement changes the view of what you see. The cubist dream of viewing the world from multiple perspectives becomes a new reality here in milliseconds over and over. Not in how they are juxtaposed spatially, but in their temporal sequencing.

“A place for none”, “see for e seen”, “a body there none” – Banz & Bowinkel employ linguistically anomalous, cryptic abbreviations to invoke the placelessness of the space they have designed, but also seeing and the body. The visual backdrop combining utopian architecture and archaic nature is impressive. As viewers take in the scene, their looking is accompanied by threatening-like electronic sounds. Uniformed people address them and try to agitate them in various ways. In a room bathed in a hellish, glowing-red light, a huge pendulum swings back and forth between the poles TRUE and FALSE. This intones the viewers’ journey as a moral test period, where the correct (life’s) path must be selected. After this more people are spat out of a stone Big Brother’s mouth, as if they were hazardous waste or if a kind of Last Judgment “war in heaven” were taking place.

Der fatale Eindruck wird von den Anmerkungen der Künstler zu ihrem Werk unterstützt. In ihnen ist zu lesen, die grässlichen Käfer, die in ihrem Film auftauchen, seien als Referenz zu Franz Kafkas „Die Verwandlung“ zu verstehen. In der Erzählung Kafkas nimmt ein Mensch, der Handlungsreisende Gregor Samsa, die Gestalt eines Insekts an. Eine Metamorphose, die bis heute zu allen möglichen Interpretationen Anlass gegeben hat. Unter ihnen die Vorstellung, es könne sich bei ihr um einen Passionsweg handeln. Das heißt, der Eskapismus in eine andere Wirklichkeit, den Banz & Bowinkel dem Betrachter versprechen, ist keiner in eine idyllische Welt. Ganz im Gegenteil! Die Kunst als Refugium des Guten, Wahren und Schönen wird in ihrem Film auch zerschlagen, wenn eine Kugel eine klassische Skulptur zertrümmert, die den Menschen in idealen Proportionen zeigt. Was von ihr wie von unserer Kultur und Zivilisation bleibt, ist in den Worten des Nobelpreisträgers T. S. Eliot: „just a heap of broken images“, nur noch ein Haufen zerbrochener Bilder.

Auf einem Monitor vor der Installation kann der Betrachter verfolgen, wie der Besucher der VR-Installation von Banz und Bowinkel mit seinen Bewegungen das Geschehen choreografiert. Das ist bei dem Werk von Clemens Fürtler nicht möglich. Vor ihm steht der Besucher in klassischer Manier als Betrachter. Dennoch findet auch hier Bewegung statt. Im Werk selbst durch die über ihre Spielzeuggleise ratternden, Licht werfenden kleinen Modell-Lokomotiven und im Geist des Betrachters, dessen Imagination durch das, was er sieht, intensiv angeregt wird. Fürtlers Installation *Babel (Bildmaschine 08)* ist ein hybrides Werk zwischen Lichtinstallation und Schattentheater. Die analoge Mechanik von

The artists’ commentary on their work reinforces this fatal impression. In it you read that the hideous beetles appearing in their film are to be understood as a reference to Franz Kafka’s *The Metamorphosis*. In Kafka’s story, a person, the traveling salesman Gregor Samsa, takes on the form of an insect. A metamorphosis that has given rise to all possible interpretations to this day. Among them, the idea that it might portray a path of suffering. In other words, the escapism into another reality that Banz & Bowinkel promise viewers is not one leading to an idyllic world. Completely the opposite! Art as a refuge of what’s good, true and beautiful is also shattered in their film when a bullet blows apart a classical sculpture depicting a man of ideal proportions. What remains of it, as with our culture and civilization, is, in the words of Nobel Prize winner T. S. Eliot: “just a heap of broken images.”

Viewers can watch on a monitor in front of the installation, how visitors to Banz and Bowinkel’s VR-installation choreograph the action with their movements. This is not possible with the work of Clemens Fürtler. The visitor stands before it in a classical viewer sense. Nevertheless, there is movement here as well. In the work itself, in the small-scale model locomotives rattling over their toy tracks and emanating light, and in the mind of viewers whose imaginations are intensely stimulated by what they see. Fürtler’s installation *Babel (Image Machine 08)* is a hybrid work combining light installation with shadow play. *Babel’s* analog mechanics belongs to the era of the

Babel gehört in die Ära des Industriezeitalters und steht der digitalen Verfertigung der in die „Infosphäre“ gehörenden VR-Werke der anderen Künstler auf den ersten Blick so antithetisch wie anachronistisch gegenüber.

Babel, in Klammern als *Bildmaschine 08* ausgewiesen, macht deutlich, dass dem Werk schon sieben andere, mehr oder weniger ähnliche Bildmaschinen vorangegangen sind. Immer handelt es sich bei ihnen um Skulpturen aus vorgefertigten Spielzeugelementen. Jenseits von dem, was zu ihnen zu sagen ist, machen sie Clemens Fürtler im klassischen, schillerschen Sinn als homo ludens kenntlich, der ganz und gar Mensch ist, weil er schöpferisch spielt. „Bildmaschinen“ nennt er seine Objekte, weil sie nicht nur Bilder sind, sondern selbst auch Bilder erzeugen. Bilder für die Fotografien, die Filme und vor allem auch für die Malerei des Künstlers.

Denn Clemens Fürtler hat Malerei an der Akademie in Wien studiert und als Maler begonnen. Dabei hat ihn, als er 1998 als junger Künstler in Kathmandu in Nepal eine Ausstellung hatte, der brodelnde, chaotische Verkehr der asiatischen Metropole so tief beeindruckt, dass das Thema Mobilität zum Leitmotiv seines künstlerischen Schaffens wurde. So wie die Bildmaschinen sich aus der Malerei des Künstlers entwickelten, so wirken sie heute wiederum als Inspiration auf die Malerei Fürtlers zurück. Die vielfältigen labyrinthischen Überlagerungen aus Licht und Schatten, die die Bildmaschinen schaffen, werden ihrerseits zum Sujet für weitere Leinwandbilder.

Mit dem Projekt *Babel* hat sich Clemens Fürtler einem Thema zugewandt, dass die Künstler zu allen Zeiten fasziniert hat, wird in ihm doch der Hybris des

industrial age and is at first glance as antithetical as it is anachronistic to the digital production of the other artists' VR-works belonging to the "infosphere."

Babel, designated as *Image Machine 08* in brackets, indicates that the work has been preceded by seven other, more or less similar "image machines." Each sculpture is constructed from prefabricated toy elements. Apart from what is to be said about them, they make it clear that Clemens Fürtler embodies homo ludens in a classic Schillerian sense, one whose creative play makes him utterly human. He calls his objects "image machines" because they are not just images but also generate images themselves. Images for the artist's photographs, films and paintings in particular.

Clemens Fürtler studied painting at the Academy of Fine Arts in Vienna and began as a painter. When he had an exhibition in Kathmandu, Nepal, in 1998, he was so deeply impressed by the teeming, chaotic traffic of the Asian metropolis that mobility became the leitmotif of his artistic work. Similar to how the image machines developed from the artist's painting, they serve in turn as inspiration for Fürtler's painting today. The complex, labyrinthine overlapping of light and shadow that the image machines generate becomes a subject for further paintings on canvas.

With the *Babel* project, Clemens Fürtler has turned his attention to a theme that has always fascinated artists, but incorporated here is a "reflective monument" to the hubris of man. Hubris as arrogant

Menschen ein „Denk-mal“ gesetzt. Die Hybris als anmaßende Selbstüberhebung wird vom christlichen Gott, davor schon von den antiken Göttern, bestraft, um den Menschen, in den Worten des Dichters Horaz, daran zu erinnern, dass es gilt, im Leben maßvoll zu handeln. „Modus in rebus“, heißt es bei Horaz. Man sollte also einen mittleren Weg wählen und jedes Extrem vermeiden. Denn Irrungen und Wirrungen lauern überall. So wie in der Modell- und Spielzeugwelt von Clemens Fürtler das Unheimliche hinter dem Heimlichen lauert, ein wenig wie im expressionistischen Stummfilm der 1920er Jahre von Fritz Lang oder noch weiter zurück in den Träumen von Francisco de Goya, in denen der Schlaf des Menschen Monster gebiert.

Womit wir schließlich bei einer berühmten Maxime des französischen Dichters Arthur Rimbaud wären. Von ihm stammt der Satz: „Il faut être absolument moderne.“ Man muss als Künstler in seiner Zeit leben. Andererseits hat er seinen Kollegen aber auch den noch wichtigeren Satz mit auf den Weg gegeben: „Il faut être voyant.“ Man muss als Künstler ein Sehender sein. Natürlich wird ein Künstler, der in seiner Zeit lebt, ihre technischen Möglichkeiten nicht ignorieren. Aber das Medium an sich macht per se weder gute noch schlechte Kunst. Die ist immer abhängig davon, wie der Künstler das Medium zu nutzen versteht. Und ob er dabei ein Sehender oder ein Blinder ist. Was am Ende ein weiterer kanonischer Satz deutlich macht. Wieder von einem Dichter, dieses Mal einem deutschen, Gottfried Benn: „Die Kunst ist Form. Oder sie ist nicht.“

Michael Stoeber

self-exaltation was punished by a Christian god, and even earlier by the ancient gods, in order to remind man, in the words of the poet Horace, that it is necessary to act modestly in life. "Mode in rebus," were Horace's words. So you should choose a centrist path and avoid the extremes since trials and tribulations lurk everywhere. Hence in Clemens Fürtler's world of models and toys the sinister lurks behind the mysterious, somewhat like in Fritz Lang's Expressionist silent films from the 1920s, or even further back in the dreams of Francisco de Goya, in which man's sleep gives birth to monsters.

Which brings us to a famous maxim of the French poet Arthur Rimbaud. He is the author of the phrase: "Il faut être absolument moderne." One must live as an artist in his time. On the other hand, he also presented his colleagues with the even more important expression: "Il faut être voyant." As an artist you have to be a seer. Of course, an artist living in his time will not ignore its technical possibilities. But the medium itself does not make good or bad art per se. It always depends on how the artist understands how to use the medium. And whether he is a seeing or a blind person. Which, in conclusion, another canonical sentence makes clear. Again from a poet, this time a German, Gottfried Benn: "Art is form. Or it is not."

Michael Stoeber

Impressum

Ausstellungsdauer:

12. Juli – 29. September 2019

Öffnungszeiten:

Di – Sa 14–19 Uhr

So + Feiertage 10–19 Uhr

Herausgeber:

Schafhof – Europäisches Künstlerhaus
Oberbayern

Am Schafhof 1, 85354 Freising

Tel.: 08616-146231, Fax: 08161-146268

E-Mail: info@schafhof-kuenstlerhaus.de

Kurator der Ausstellung:

Eike Berg, Leiter des Künstlerhauses

Foto Seite 7: @ ZKM Zentrum für Kunst
und Medientechnologie Karlsruhe

Alle anderen Fotos: Marco Einfeldt

Übersetzung ins Englische: Erik Smith

Imprint

Exhibition dates:

12 July – 29 September, 2019

Opening hours:

Tue – Sat 2–7 pm

Sun + holidays 10 am–7 pm

Published by: Schafhof – European

Center for Art Upper Bavaria

Am Schafhof 1, 85354 Freising, Germany

phone: +49 (0)8616 146231

fax: +49 (0)8161 146268

email: info@schafhof-kuenstlerhaus.de

Curator of the exhibition:

Eike Berg, director of the Center for Art

Photo page 7: @ ZKM Zentrum für Kunst
und Medientechnologie Karlsruhe

All other photos: Marco Einfeldt

Translation into English: Erik Smith

