

# APPARAT

3. Juni – 13. Aug 2017 /

# KUNSTVEREIN

June 3 – Aug 13 '17

# Braunschweig



Kurzführer /  
Exhibition Guide

Zu Beginn der 1970er-Jahre montiert die Filmemacherin und Künstlerin Margaret Raspé eine Super 8 Kamera an einen Bauhelm vor ihrem Auge und nimmt Aktivitäten wie Geschirrspülen, Malen oder Zeichnen auf. Die Kamera fungiert als Erweiterung des Auges und hält fest wohin die Künstlerin ihren Blick richtet. Als Film projiziert, nehmen die BetrachterInnen zwangsläufig die Perspektive Raspés ein – sie sehen und „bewegen“ sich mit der Künstlerin. Die Erschaffung einer Illusion mithilfe eines gebauten Apparats, die damit einhergehende Veränderung der möglichen Sichtweisen, sowie der Zusammenschluss von Mensch und Maschine in Margaret Raspés Filmen bilden die ideellen und historischen Ausgangspunkte der Gruppenausstellung APPARAT. Sie zeigt das Interesse einer jüngeren Künstlergeneration an Apparaten und Maschinen, die bewusst aktiviert werden oder bereits selbstverständlich im künstlerischen Produktionsprozess integriert sind. Dabei ist bezeichnend, dass der Zugang ein spielerisches Verhältnis zur Technik offenbart, das nicht auf einem Funktionalismus beruht<sup>1</sup>, sondern den Status Quo des Apparats, als Teil des Lebens, der Arbeit und des Alltags abbildet. So beschäftigen sich die KünstlerInnen bewusst mit einer neuen Form von hybrider Subjektivität im durchlässigen Gefüge von Mensch und Maschine.

„Die Maschinen des späten 20. Jahrhunderts“, so Donna Haraway, „haben die Differenz von natürlich und künstlich, Körper und Geist, selbstgelenkter und außengesteuerter Entwicklung sowie viele andere Unterscheidungen, die Organismen und Maschinen zu trennen vermochten, höchst zweideutig werden lassen.“<sup>2</sup> Diese Durchdringung von Apparatur und Mensch in der Gegenwart wird in den Arbeiten durch die Gleichzeitigkeit und Gleichwertigkeit von realer, virtueller und technologischer Existenz, genauso wie durch die Unterordnung und Verfremdung innerhalb dieses Verhältnisses thematisiert. Vom Kamerahelm einer vordigitalen Zeit, über AI-Robotik, hin zur automatisierten Drohne und zur Science-Fiction wird der Apparat in einer Vielzahl an Funktionen betrachtet: als Kunstproduzent, als körperliche Erweiterung oder Symbiose im Sinne einer posthumanen Mensch-Maschine und als selbstständiges System, das eigene Narrationen und immersive Räume entwirft.

<sup>1</sup> Vgl. Rosi Braidotti, *Posthumanismus – Leben jenseits des Menschen*, Frankfurt am Main 2014, S. 95.

<sup>2</sup> Donna Haraway, *Die Neuerfindung der Natur. Primaten, Cyborgs und Frauen*. Frankfurt am Main und New York 1995, S. 37.

At the beginning of the seventies, filmmaker and artist Margaret Raspé mounted a Super 8 camera on a hard hat, right in front of her eyes, and recorded her own activities, such as washing the dishes, painting, and drawing. As an extension of the eye, the camera captured everything the artist's gaze happened to fall upon. Presented as a projection, the film compels the viewer to adopt Raspé's perspective, to see and “move” with her.

The creation of an illusion with the help of an apparatus, the subsequent transformation in ways of seeing, as well as the fusion of man and machine—these are all aspects of Raspé's work, which in turn forms the points of departure for the present group exhibition. It presents a younger generation's interest in machines, which can be intentionally capitalized on or are already naturally integrated into the production processes.

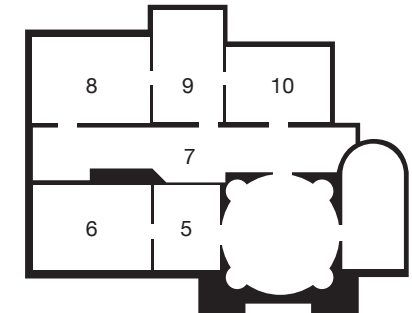
Characteristically, the approach reveals a playful relationship with technology, which is not based on a functionalism.<sup>1</sup> The machine, rather, represents the status quo, as a part of life, work and the everyday. The artists consciously deal with a new form of hybrid subjectivity in the permeable fabric between man and machine.

“Late twentieth-century machines”, writes Donna Haraway, “have made thoroughly ambiguous the difference between natural and artificial, mind and body, self-developing and externally designed, and many other distinctions that used to apply to organisms and machines.”<sup>2</sup> The works broach the theme of this reciprocal permeation of man and machine through the simultaneity and equivalence of real, virtual and technological existence and, by equal measure, how these relations are subordinated and alienated. From the camera-helmet of a pre-digital age, through AI-robotics to automated drones and science fiction, the apparatus here is considered through a diversity of functions: as an art producer, as a bodily prosthesis in the sense of a posthuman man-machine, as an autonomous system capable of producing its own narratives, and as a technique of immersion.

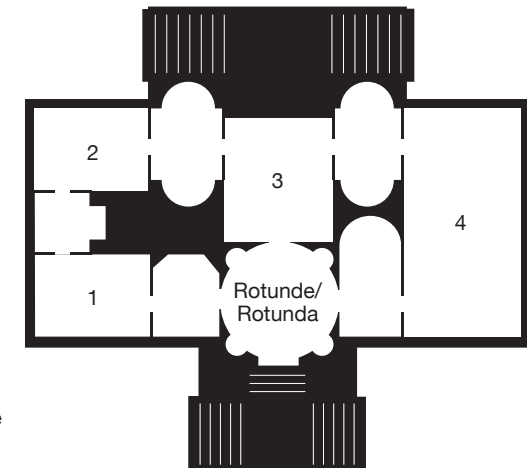
<sup>1</sup> cf. Rosi Braidotti, *The Posthuman: Post-Anthropocentrism - Life beyond the Species*, Cambridge 2013, p. 91.

<sup>2</sup> Donna Haraway, *Simians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*. New York 1991, p. 152.

Obergeschoss /  
First Floor



Erdgeschoss/  
Groundfloor



Remise

# Aleksandra Domanović

\*1981 in Novi Sad, SFRY, lebt/lives in Berlin, DE.

## THINGS TO COME, 2014

UV Flachbett Druck auf Polyester-Folie/

UV flatbed print on polyester film, 4 Tafeln/panels, je/each 350 × 92 cm, Privatsammlung/private collection

Aleksandra Domanović's Skulpturen und Installationen, die sie mit 3D-Rendering produziert, sind futuristisch und historisch zugleich. Dabei ist ihre Perspektive weder nostalgisch, noch wird sie von einer autobiografischen Aufarbeitung dominiert. Vielmehr beschäftigt die Künstlerin das Thema persönlicher und kollektiver Identitätsstiftung sowie (kulturelle) Aneignung in einer durch Globalisierung und Hybridisierung geprägten Zeit. Anknüpfungspunkte sucht Domanović in analogen wie auch in digitalen Quellen. Rekurrerendes Thema ist dabei die Unterrepräsentation von Frauen in verschiedenen sozialen und politischen Kontexten. Um das Sichtbarmachen der Rolle der Frau geht es auch in Domanovićs Arbeit *Things to Come*. Auf großformatigen UV-Drucken auf transparenter Folie begegnen den BesucherInnen Objekte, Technologien und Maschinen aus bekannten Science-Fiction-Filmen wie *Blade Runner* (1982), *Alien* (1979) und *Gravity* (2013). Es sind Requisiten und wichtige Elemente in den Narrativen der weiblichen Filmcharaktere, die das klischeebehaftete Rollenbild der Frau in der Hollywood-Filmindustrie durchbrechen: die Geliebte, die fürsorgliche Mutter, die Schutzsuchende oder das Opfer. Die transparente Folie der Drucke erinnert zugleich an die Zeichenbögen für Animationsfilme – ein Genre, in dem die Pioniere männlich sind und Frauen zu Zeiten von Walt Disney allein die Assistenzarbeit vorbehalten blieb.

In ihrer künstlerischen Praxis richtet Domanović den Blick auf unterrepräsentierte narrative Stränge und ihre Auswirkungen auf den individuellen sowie den gesellschaftlichen Körper in Geschichte, Gegenwart und prognostizierter Zukunft.

Rotunde

Aleksandra Domanović's sculptures and installations are often produced using 3D-rendering technology and are at once futuristic and historical. Her perspective, however, is neither nostalgic nor dominated by an autobiographical coming to terms with the past. Rather, her work addresses themes of individual and collective identity formation as well as (cultural) appropriation in an increasingly globalized and hybridized world. Domanović finds her material in both digital and analogue sources. The underrepresentation of women in different social and political contexts is a recurring theme for the artist.

Her work *Things to Come* similarly visualizes the roles of women. In the large format UV-prints on transparent plastic film, visitors encounter a variety of objects, technologies, and machines from well-known science fiction films such as *Blade Runner* (1982), *Alien* (1979), and *Gravity* (2013). They are props or otherwise important elements from the narratives surrounding the films' female characters, which break with the otherwise clichéd roles of women in Hollywood movies: the beloved, the caring mother, the damsel in distress, or the victim. The transparent film also recalls the acetate "cels" used to draw early animation films—a genre whose pioneers were all male, while women in Walt Disney's days were confined to assistant work.

In her artistic practice, Domanović focuses our gaze on underrepresented narrative threads and their effects on the individual and social body throughout history, the present, and perhaps into a projected future.

Rotunda

# Sandra Mujinga <sup>\*1989 in Goma, CD, lebt/lives in Berlin, DE.</sup> ILYNL (IT'S LIKE YOU NEVER LEFT), 2016

Video 12:23 min.

Sandra Mujingas künstlerische Praxis ist multimedial und Mediengrenzen überschreitend. Die Künstlerin fotografiert, agiert als Performerin, tritt als DJane im Musik-, Kunst- und Radiokontext auf und produziert *wearable sculptures*, tragbare Skulpturen, für die Akteure ihrer Videos. In der Auseinandersetzung mit den architektonischen Gegebenheiten vor Ort, entwickelt Sandra Mujinga künstlerische Strategien, die den Besucher und das Umfeld unmittelbar aktivieren. Wiederkehrende Themen ihrer Werke sind die Fremd- und Selbstwahrnehmung aus der Perspektive einer norwegischen, aktuell in Berlin lebenden Künstlerin mit kongolesischen Wurzeln, wobei sie mit Erwartungshaltungen und Klischees bricht.

Auftakt der im Kunstverein gezeigten Arbeit *ILYNL (It's Like You Never Left)* ist die irritierende Erfahrung das Geburtsland aus der Position einer Fremden zu erleben. Vom Rücksitz eines Motorrollers, dokumentiert Sandra Mujinga mit wackeliger Kamera ihre Streifzüge durch Goma. Rastlos sucht der unruhige Blick der Kamera die Umgebung nach Momenten des (Wieder-) Erkennens ab. In einer zweiten Bildebene werden den biografischen Aufnahmen, die im weiteren Verlauf nahtlos zwischen den Schauplätzen Kisangani, Goma, Stockholm und Malmö wechseln, Darstellungen von Avataren, dem digitalen Alter Ego der Künstlerin, an die Seite gestellt. Dahinter verbirgt sich auch eine popkulturelle Hommage an Beyoncé's Billboard Awards Performance von 2011, in der sich die Musikerin von einem Heer simultan tanzender virtueller Doubles begleiten ließ.

In Form aufgezeichneter Snapchat-Clips mit denen sich Sandra Mujinga regelmäßig an ein erweitertes Publikum wendet, tritt die Künstlerin im Verlauf auch persönlich in Erscheinung. So artikuliert sich die Identitätssuche bzw. die Konstruktion von Identität als ein Abgleich von physischen und digitalem Selbst. Die verschachtelten, sich überlagernden Bildausschnitte im Video verdeutlichen die alltägliche Gleichzeitigkeit unterschiedlicher Bild- und

Sandra Mujinga has a multi-media and medium-transcending artistic practice. The artist photographs, acts as a performer, goes by DJ in music, art and radio contexts and produces *wearable sculptures* for the actors in her videos. In engaging with the on-site architectural conditions, Sandra Mujinga develops artistic strategies that immediately activate the visitor and the environment. Recurring themes of her work include the perception of the other and the self from her perspective as a Norwegian artist with Congolese roots, currently living in Berlin, which defies expectations and breaks with clichés.

The piece *ILYNL (It's Like You Never Left)* at the Kunstverein opens with the disconcerting experience of finding oneself in the position of foreigner in one's place of birth. With a shaky camera, Sandra Mujinga documents a journey through Goma from the back of a moped. The turbulent lens of the camera restlessly scans the environment for moments of recognition. In a second image plane, depictions of avatars— the artist's digital alter ego—are paired with biographical footage, which moves seamlessly between locations in Kisangani, Goma, Stockholm and Malmö. Behind that hides a pop culture homage to Beyoncé's Billboard Awards Performance from 2011, in which an army of virtual doubles accompanied the musician, dancing in sync.

Sandra Mujinga also personally appears in the form of recorded Snapchat clips, which the artist regularly uses to address an expanding public. The search for identity, or, the construction of identity is, then, articulated as a balance of the digital and physical self. The interwoven, overlapping image details in the video illustrate the everyday simultaneity of the disparate planes of image and reality. This consideration takes a step into the spatial plane, in that the visitor can “merge” with the projection and thereby become a part

Realitätsebenen. Eine Überlegung, die auf räumlicher Ebene noch einen Schritt weitergeführt wird, da die BesucherInnen hier mit der Projektion „verschmelzen“ und so Teil der Präsentation werden können. Architektonischer Raum, technisch reproduzierte und manipulierte Erinnerung und körperbetonte Wahrnehmung greifen unmittelbar ineinander.

of the presentation. Architectural space, technically reproduced and manipulated memories and physical perception immediately interlock.

# Daria Martin

\*1973 in San Francisco, Kalifornien/California, USA, lebt/lives in London, UK.

# SOFT

## MATERIALS, 2004

16 mm Film mit/with Sound, 10:30 min.

Daria Martins 16 mm Filme sind präzise und sensible Beobachtungen zu Körperlichkeit, Erfahrung und Erinnerung, die sie selbst als „daydream machines“ umschreibt. Sie binden theatrale und performative Elemente mit ein. TänzerInnen und PerformerInnen treten in Dialog mit Objekten und Kostümen und formieren komplexe Kompositionen, die an Oskar Schlemmers Bauhaus-Filmklassiker *Triadisches Ballett* (1912) erinnern.

Menschliche Füße trappeln auf dem Boden. Im gleichen Takt bewegt sich ein vierfüßiger, simpel scheinender, verkabelter Apparat. In Daria Martins Film *Soft Materials* ist der Roboter keine futuristisch anmutende Gestalt, wie wir sie aus Science-Fiction-Filmen kennen: Zusammen mit PerformerInnen führt der Roboter eine tänzerische Choreografie auf. Entstanden sind die Aufnahmen im Artificial Intelligence Lab an der Universität Zürich. In ihrer Fragilität und Simplizität wirken die Roboter verletzlich und angreifbar. Ihre Gliedmaßen wackeln hin und her, die TänzerInnen tun es ihnen gleich. Doch wer ahmt hier wen nach? Der Apparat nimmt in seinen Bewegungen menschliche Züge an, der Körper des Menschen wirkt im Gegenzug programmiert. Lernt der Roboter vom Menschen oder umgekehrt? In dieser Ungewissheit liegt etwas Unheimliches und Unkontrollierbares. Sie lässt die BetrachterInnen an ihrer Überlegenheit gegenüber der vom Menschen erschaffenen Maschinen zweifeln.

Die retro-futuristische Verschränkung der veralteten 16 mm-Filmtechnik und der weiterhin zukunftsrelevanten State of the Art-Technologie der Künstlichen Intelligenz

Daria Martins 16mm films, which she describes as „daydream machines,“ are precise and sensitive studies of corporeality, experience and memory. They integrate theatrical and performative elements. Dancers and performers enter into a dialogue with objects and costumes and form complex compositions, that remind oneself of Oskar Schlemmer's Bauhaus film classic *Triadisches Ballett* (1912).

Human feet scurry across the floor. A simple, four-footed, seemingly plugged-in machine moves in step. In Daria Martin's film *Soft Materials*, the robot is not a form that appears futuristic, as we know it from science fiction films: Together with performers, the robot executes a dancerly choreography. The images were taken at the Artificial Intelligence Lab at the University of Zurich. In their simplicity and fragility, the robots seem breakable and vulnerable. Their extremities wobble back and forth. The dancer do the same. But who is imitating whom here? The machine's movements take on a human quality, while the human body, by contrast, seems programmed. Does the robot learn from humans or is it the other way around? In this uncertainty there is something uncanny and uncontrollable. It makes the viewer doubt their superiority over man-made machines.

The retro-futuristic interlacing of outdated 16mm film techniques and the still relevant, state of the art artificial intelligence technology lends the work something exceptional and timeless, between

verleiht der Arbeit etwas ungewöhnlich Zeitloses zwischen Modernismus, dem Status Quo des 21. Jahrhunderts und Zukunftsutopien.

modernism, the 21st century's status quo and utopian futures.

# Jan Vorisek \*1987 in Basel, CH, lebt/lives in Zürich/Zurich, CH. AMPLIFIED

## SLUDGE, 2017 mixed media

In seinen künstlerischen Arbeiten beschäftigen Jan Vorisek Schnittmengen von Material und Klang als Informationsträger. Angesammelte Utensilien und Gegenstände werden in ihre Bestandteile zerlegt und anschließend neuen Ordnungssystemen unterworfen. Diese können die Form vertikal durch den Raum mäandernder Formationen, punktueller Markierungen oder großformatiger architektonischer Interventionen annehmen. Dabei fungieren die dezent animierten Strukturen gleichermaßen als Produzent und Resonanzraum von Geräuschen, die Grenzen der Wahrnehmbarkeit testen und überschreiten. Erinnerungen an Robert Morris' *Box With Sound Of Its Own Making* (1961) werden geweckt, in der Morris als Wegbereiter der Minimal Art einen Holzkubus gemeinsam mit den Klängen seiner Fertigung ausstellte.

Jan Voriseks sich selbst performende Strukturen können durch im Außenraum aufgenommene und editierte Klänge – Echos des urbanen Raumes – ergänzt werden, womit sich „Innen“ und „Außen“ verbinden und die exakte Dimension der Arbeit ungewiss bleibt. Das wiederkehrende Motiv der Zerstörung – die Zersetzung und Neukonfiguration von Sounds und Materialien – wird dabei als produktives Verfahren genutzt. Ständige Veränderungen, Material- und Klangvariationen sind für Jan Voriseks Werke, die als Momentaufnahmen eines potentiell unendlichen Produktionsprozesses begriffen werden, konstitutiv. Der Akt des Arrangierens und Modifizierens der Materialassemblage wird regelmäßig in (Sound-) Performances sichtbar gemacht.

In his artistic works, Jan Vorisek addresses the intersection of sound and material as vessels of information. Accumulated materials and objects are disassembled into their component parts and then subjected to new systems of organization. This can take the form of vertical formations meandering through the room, selective markings or large-scale architectural interventions. The subtly animated structures function as both producer of and resonant space for sounds, which test and exceed the limits of perceptibility. It evokes memories of Robert Morris' *Box With Sound Of Its Own Making* (1961), in which Morris, a pioneer of Minimal Art, exhibited his wooden cube together with the sounds of its production.

Jan Vorisek's self-performing structures are complemented by edits of sounds recorded outdoors—echoes of urban space—in which “inside” merges with “outside” and the exact dimensions of the work remain undefined. The recurring motif of corrosion—the corrosion of new configurations of sound and material—is used as a productive method. Constant adjustments, variations on sound and material, are constitutive of Jan Vorisek's work, which can be taken as snapshots of a potentially endless production process. The act of arranging and modifying the material assemblages becomes visible, periodically throughout (sound) performances of the artist.



Raphaela Vogel \*1988 in Nürnberg/Nuremberg, DE, lebt/lives in Berlin, DE.

# I SMELL A MASSACRE, 2016

HD mit/with sound 6:05 min., 6 Stahlrohre/

steel pipes, Rohrverbinder/pipe connectors, Borte/borders, Shisha/shisha, Polyurethan Elastomer/polyurethane elastomer, Videoprojektor/video projector,

Lautsprecher/speakers, Subwoofer/subwoofer, Skulptur/sculpture 347×291×274 cm, Sammlung/collection Haus N, Kiel

2015 Polyurethan Elastomer/polyurethane elastomer, H: 121 cm, Ø 105 cm, Sammlung/collection Haus N, Kiel

2015 Polyurethan Elastomer/polyurethane elastomer, H: 117 cm, Ø 105 cm, BQ, Berlin

POKAL,  
POKAL,  
POKAL, 2015

Polyurethan Elastomer/polyurethane elastomer, H: 120 cm, Ø 95 cm, BQ, Berlin

Automatisierte Drohnen, aufwendige Displays, inszenierte Projektionssituationen: In Raphaela Vogels immersiven Videoinstallationen sind die technischen Aufbauten des Projektionsapparats nicht bloß Mittel zum Zweck, sondern eigenständige Objekte. So wird ein Beamer zum Akteur oder ein Gerüst im Projektionsfeld zu einem, das Videobild bewusst durchbrechenden Schatten.

Die Künstlerin ist Protagonistin und Filmerin zugleich. Ferngesteuerte Drohnen, die sie um sich selbst navigiert, ermöglichen jene Doppelposition. Verstärkt durch rasante, abrupte Schnitte erfolgt ein Perspektivwechsel zwischen aktiver Selbstinszenierung und betrachtetem Objekt. Die Drohne, die wie ein übergroßes Insekt anmutet, wird zum bedrohlichen Gegenspieler. Der surrende und dröhnende Sound verstärkt diesen Eindruck. Wer ist Subjekt, wer Objekt?

Raum 4

Automated drones, elaborate displays, staged projection situations: the technical structures in the projection apparatus of Raphaela Vogel's immersive video installations are not mere means to an end, but rather objects in their own right. A beamer, thus, becomes a protagonist, or a scaffold becomes a shadow that consciously interrupts the video-image on the projection surface.

The artist is the protagonist and the videographer, simultaneously. Remote controlled drones that she controls herself make this dual position possible. Strengthened through rapid, abrupt cuts, a perspectival change occurs between active self-staging and object of gaze. The drone, which appears like oversized insects, becomes a menacing counterpart. The whirring and humming sounds heighten this impression. Who is subject, who is object? Who observes, who reacts; or, who dominates, and who is dominated?

Room 4

Wer beobachtet, wer agiert; oder: Wer dominiert, wer wird dominiert?

In ihrer Arbeit *I smell a massacre* beschwört Raphaela Vogel ein postapokalyptisches Szenario herauf. Die Drohne schwirrt über den Köpfen einer Schafherde; neugierig bis irritiert scharen sich die Tiere um sie. Wie in Trance folgen sie dem unbekanntem Flugobjekt, das ein Storchskelett vor sich herträgt. Der Pop-Hit *Bamboleo* von den Gipsy Kings konterkariert das Filmbild auf der Tonebene. In einer nächsten Sequenz führt der Schädel als technische Verlängerung der Hand der Künstlerin sich wiederholende malerische Gesten in Ölschlamm aus. Die Bildsprache des Films ist rituellen Kulte entliehen, wie auch die Formsprache der Objekte im Raum. Große, durchlöchernde Pokale erinnern an archäologische Fundstücke einer verlorenen Kultur. In kathartischen Momenten des Films führt die Künstlerin einen Kampf aus – der sie stets wieder auf sich selbst zurückwirft.

In her piece *I smell a massacre*, Raphaela Vogel conjures a post-apocalyptic scenario. The drones buzz over the heads of a herd of sheep: between curious and irritated, the animals gather around it. As if in a trance, they follow the unidentified flying object, which carries the skeleton of a stork. The pop hit *Bamboleo* by the Gipsy Kings clashes with the tone of image on the screen. In the next sequence, the skeleton, as a technical extension of the artist's hand, performs repeated painterly gestures in oil sludge. The film's imagery borrows from cultic rituals, as does the formal language of the objects in the room. Large, chipped cups evoke remnants of archeological discoveries of a lost culture. In the film's cathartic moments, the artist enacts a fight—which she always directs back at herself.

# Wyatt Niehaus

\*1989 in New York, USA, lebt/lives in New York, USA.

LISTEN, BAXTER, 2015 HD video mit/with sound, 9:48 min. BODY

ASSEMBLY – WHITE EXTERIORS, 2014

HD video, ohne/without sound, 2:52 min. BODY ASSEMBLY, 2014 HD video mit/with

sound 1:40 min. LAFARG[U]E PROCHEM CEMENT,  
40 KG 001–003, 2017



# LAFARG[U]E HYDRALIME CEMENT, 40 KG 001–003, 2017

6 Betonsäcke/sacks of concrete

Der amerikanische Künstler Wyatt Niehaus beschäftigt sich mit zeitgenössischen Arbeits- und Produktionsprozessen. Er thematisiert die Veränderungen der Arbeitsmodi, die mit halbautomatisierten Fabriken bis zur, den Menschen gänzlich ersetzenden Automatisierung einhergehen und beleuchtet deren Ästhetik, das Verhältnis Mensch zur Maschine und die Vermittlungsstrategien der Cooperate Brandings von Firmen.

In seinen Filmen *Body Assembly* und *Body Assembly – White Exteriors* dokumentiert Niehaus die Ästhetik und die Unmittelbarkeit von Maschinen, die durch ihre fast selbstständige Motorik eine Faszination entwickeln. Der Mensch kommt nicht mehr vor, oder wenn, dann nur noch als Zuschauer am Rand des Arbeitsprozesses.

In der Arbeit *Listen, Baxter* nutzt Niehaus Found Footage-Aufnahmen einer Ölbohrinsel der norwegischen Firma Statoil. Ein kontinuierlich metallenes Hämmern ist zu hören, welches das visuelle Material – Meer und Bohrinself – auditiv begleitet. Der fast dokumentarische Film wird unterbrochen durch vom Künstler hinzugefügte Filmebenen, wie ein Augenpaar auf einem Ipadscreen, hörbares Tippen, sowie eine Stimme, die Baxter anspricht – seine Antworten sind nicht hörbar. Die Gleichzeitigkeit dieser visuellen und informativen Ebenen in der Arbeit wird durch zwei übereinandergelegte Screens im Film verdeutlicht, die, im Rhythmus des monotonen Hämmerns scheinbar mitschwingend, die Wellenbewegung nachahmen.

Arbeit wird hier in ihrer fast archaisch wirkenden Form der weit im Meer gelegenen Bohrinself und der nicht haptischen, virtuellen Kommunikation, in der sich Handarbeit auf das Anfassen eines Bildschirms beschränkt, dargestellt. Die Stimme, die mit Baxter spricht und von Investoren, Präsentationen und Start-Ups berichtet, stammt aus einer gänzlich anderen Arbeitswelt, die sich in Niehaus Film in ihrer Virtualität mit der körperlich besonders anstrengenden Arbeit überlagert.

The American artist Wyatt Niehaus addresses contemporary work and production processes. He thematizes the transformations in working practices that accompany the partial and full automatization of factories, where humans as manufacturers have been completely replaced. In particular, his work sheds light on the aesthetics of automatization, the relationship between humans and machines as well as corporate PR and branding strategies.

In his films *Body Assembly* and *Body Assembly – White Exteriors*, Niehaus documents the aesthetics and immediacy of machines, whose almost autonomous movements produce a captivating effect. Humans hardly play a role here, or when they do, they only appear as observers on the sidelines.

In the work *Listen, Baxter*, Niehaus uses found footage of an offshore oil rig run by the Norwegian firm Statoil. A continuous metallic hammering accompanies the visual material of the sea and rig, forming the soundscape. The almost documentary film is interrupted by various filmic layers introduced by the artist: a pair of eyes on an iPad screen, audible typing, a voice trying to speak to Baxter, though we do not hear his response. The simultaneity of these visual and informational layers is emphasized by two superimposed screens in the film, which seem to emulate the movement of the waves with the rhythm of the monotonous hammering.

Here, work is presented in the seemingly archaic forms specific to the far off oil rig and non-haptic, virtual communication, in which manual labor is restricted to touching a screen. The voice speaking to Baxter about investors, presentations, and start-ups comes from an entirely different field of work, which superimposes itself, and its virtuality, onto the especially physically demanding work in Niehaus' film.

# Andreas Fischer

\*1972 in München/Munich, DE, lebt/lives in Düsseldorf, DE.

## LOCHHEBER, 2013

Fließband/conveyor belt, Episkop/episcopal, Krankenbettgestell/

hospital bed fame, 210×60×240 cm

## WHATEVER, 2017

Fitnessgerät/fitness equipment,

Rollen/rollers, Transportkiste/transportation boxes, 130×170×160 cm

Aus einfachen Materialien und vertrauten Alltagsgegenständen baut Andreas Fischer kinetische Skulpturen, die in der Bewegung ihrer „Glieder“ und „Gesichter“ menschliche Züge annehmen. Salatschüsseln, Lampen oder Schreibtischstühle werden – auch wortwörtlich – auf den Kopf gestellt und leicht modifiziert in neue Funktionszusammenhänge überführt. Eindringlich erzählen die mechanisch beseelten Objekte von menschlichen Sorgen und Wünschen und greifen neben sozialen und politischen Aspekten immer wieder Kommunikationsprobleme auf.

So auch in der ausgestellten Arbeit *Lochheber*, in der sich ein Lampenschirm – als Hauptprotagonist – der ausrangierten Hülle eines Episkops nähert und diese doch nie erreicht. „If you listen, I don't talk“, „Wenn du zuhörst, spreche ich nicht“, dröhnt es hierzu aus der emsig ratternden Apparatur, wobei der gescheiterte körperliche und intellektuelle Austausch, die Romanze ohne Happy End, im Zusammenspiel mit dem Fließband in dem Bild einer nicht enden wollenden Gepäckkontrolle gebannt wird.

Menschlichen Unzulänglichkeiten begegnet man auch in der zweiten Skulptur mit dem Titel *Whatever*. Fortschritts- bzw. Selbstoptimierungsdogmen und Fitnesswahn, setzt Andreas Fischer hier einen gemächlich rückwärts strampelnden, für sportliche Aktivitäten gänzlich ungeeigneten „Hometrainer“ entgegen, der in mantraartigen Wiederholungen fragt: „Whatever it takes“, „Was ist es, das ich zum Leben brauche“. Neben

Out of simple materials and familiar everyday objects, Andreas Fischer builds kinetic sculptures, whose “limbs” and “faces” adopt human traits through their movements. Salad bowls, lamps, and office chairs are—also literally—turned on their heads, slightly modified and introduced into a new system of functions. The mechanically animated objects tell of human cares and desires while making continual reference to general communicative problems alongside social and political ones.

Thus the lampshade—a protagonist in the exhibited work *Lochheber*—continuously approaches the discarded shell of an episcopate without ever reaching it. “If you listen, I don't talk” drones out of the diligently rattling apparatus. Here, failed physical and intellectual exchanges, a romance without a happy end, interact with the conveyor belt to produce an image of a never-ending airport security check.

One also encounters a similar sense of human inadequacy in *Whatever*, the second sculpture on display. In this work, Fischer confronts ideas of progress, self-optimization dogma, and fitness crazes with a “home trainer” decidedly unfit for any kind of sport activity. Instead, it lazily struggles to run in reverse as it repeats the mantra “whatever it takes.” In addition to being a reflection on our essential needs, the sentence is also a quote by former ECB president Mario Draghi, which set off a controversial debate about his expansionist financial politics in 2012.

der Reflektion essentieller Bedürfnisse steckt hinter dem Satz dabei auch ein Zitat des ehemaligen EZB-Präsidenten Mario Draghi, der mit diesem Ausspruch 2012 die kontroverse Debatte über seine expansive Geldpolitik befeuerte.

Margaret Raspé \*1933 in Breslau, lebt/lives in Berlin, DE.

SCHWEINESCHNITZEL, 1971 8 min., Farbe/color, ohne/without sound,

4:3 Originalformat/original format: Super 8 film ALLE TAGE WIEDER – LET

THEM SWING, 1974 20 min., Farbe/color, ohne/without sound 4:3 Originalformat/Original

format: Super 8 film BLAU AUF WEISS, RÄNDER UND

RAHMEN, 1979 17 min., Farbe/color, ohne/without sound, 4:3 Originalformat/Original format: Super 8 film

RÜCKPROJEKTION, 1983 Pyramide/pyramid, Fotos/photos, Zeichnungen/drawings

Margaret Raspé ist Malerin, Performancekünstlerin und Filmemacherin, die der Wiener Avantgarde der 1960er-Jahre nahestand und von Aktions- und Fluxus-Kunst inspiriert ist.

Das Format des sogenannten Action-Camcorders scheint älter zu sein, als bisher vermutet. Die Ästhetik von Margaret Raspés Videoarbeiten *Filme mit dem Kamerahelm* erinnert an die Homevideo-Ära der späten 1990er-Jahre. Die bereits ab Anfang der 1970er-Jahre entstandenen Aufnahmen, einer hochgradig subjektiv geführten Kamera, stellen durch die subtilen Action-Cam-

Margaret Raspé is a painter, performance artist, and film maker, who worked in close proximity to the Viennese avant-garde of the sixties and was influenced by Fluxus as well as other varieties of action art.

The format of the so-called action camcorder seems to be older than previously thought. The aesthetic of Margaret Raspés *Filme mit dem Kamerahelm* reminds one of the home video era of the late nineties. The footage, however, originates from the early seventies. In light of the 21st century's subtle action cam videos, her highly subjective camerawork

Videos des 21. Jahrhunderts längst kein Novum mehr dar. Dennoch wird Aufnahmen dieser Art heutzutage, im Kontrast zu den digitalen Manipulationen der Film-industrie, ein besonderes Maß an Authentizität, Lebens-nähe und Unverfälschtheit zugesprochen.

Raspé hielt ihre Handlungen mit Hilfe eines selbst-konstruierten Kamerahelms fest, der im Einzelnen aus einem gewöhnlichen Bauhelm und einer davor montierten Agfa Super-8-Kamera besteht. Die weitwinklige Objektiv-linse ist dabei auf die exakte Augenhöhe der Künstlerin justiert und nimmt das Gesehene auf. Die so an den Bewegungs- und Wahrnehmungsablauf des Körpers gebundene Kamera erhebt das Stilmittel des sogenann-ten „Point-of-View-Shots“ zu einer neuen, von direkter Subjektivität durchdrungenen Seherfahrung. Die Be-trachterInnen schlüpfen in die Rolle eines virtuellen Alter Egos und erfahren banale Alltagshandlungen, wie z.B. Essen zubereiten, Geschirr spülen oder Malen. Es ist nicht zwingend notwendig zu wissen, dass die Künstlerin Mutter dreier Töchter ist, denn ihre auf Zelluloid gebannten, performativen Readymades laden sich bei intensiverem Hinsehen fast automatisch mit Fragestellungen zum klassischen Rollenmodell von Frau und Mann, sowie weiteren feministischen Standpunkten auf.

may hardly seem novel. Nevertheless, this kind of footage today, in contrast to the digital manipulation of the film industry, is often attributed a special degree of authenti-city, realness, and veracity.

Raspé often recorded her actions with the help of a self-made camera helmet made from an ordinary hard hat with an Agfa Super-8 camera mounted onto it. The wide angle camera lens was adjusted to the exact height of the artist's eyes so that it could record what she saw. Her camera was thus bound to the movements and perceptual sequences of her body and subsequently elevated the traditional POV-shot to a new kind of visual experience more directly permeated by individual subjectivity. The viewer slips into the role of a virtual alter ego, vicariously experiencing banal everyday activities like preparing food, washing dishes, or painting.

It is not entirely necessary to know that the artist mother of three daughters, since upon closer consi-deration her performative readymades inscribed in celluloid become loaded with questions surrounding the classical roles of women and men as well as several other feminist concerns.

# Pakui Hardware

gegründet/founded 2014 in Vilnius, LT, by Neringa Černiauskaitė (\*1984 in Klaipeda, LT) und /and

Ugnius Gelguda (\*1977 in Vilnius, LT). Beide/Both leben/live in Berlin, DE, und /and Vilnius, LT.

# VANILLA EYES,

## 2016/17

Plexiglas/plexiglas, Wasser/water, essbares himmelblaues Pigment/edible sky-blue pigment, UV-Drucke auf Pentaprint®-

Film/UV-prints on Pentaprint®-Film, Keramik/ceramics, Silikon/silicone, Klemmhalterung/clamp holder, Luftbefeuchter/humidifier, Stativ/tripod, 240 x 150 cm

# IMAGES OF SMELLS, 2016

Sound, 07:25 min.

Der Name des Künstlerduos Pakui Hardware referiert auf eine Gottheit (*Pakui*) aus der hawaiianischen Mythologie, der die Fähigkeit zugeschrieben wird, sich schnell von einem zum anderen Ort bewegen zu können. In Verbindung mit dem Terminus *Hardware* wird sie in einen aktualisierten Kontext gestellt und kann als eine Symbolfigur der Akzeleration unserer Gegenwart verstanden werden. In ihrer künstlerischen Praxis verorten Pakui Hardware Themen der geschichtlichen Mythologie und der aktuellen Forschung aus synthetischer Biologie und Biogenetik. In den materialreichen Installationen treffen Künstlichkeit und vermeintliche Natürlichkeit, Fiktion und Realität aufeinander: Sie stehen sich nicht länger als Gegensatzpaare gegenüber, sondern verschmelzen zu hybriden Formen. Diesem Ansatz ist eine Kritik am neoliberalen Kapitalapparat immanent, indem er eine Sensibilität für nicht-transparente Systeme schafft und Verborgenes offenlegt. Mit der engen Verbindung zu Strategien des Science-Fiction-Genres nutzen Pakui Hardware die Möglichkeit der Utopie um alternative Gedankenräume zu öffnen.

Ihre Arbeit *Vanilla Eyes* gleicht einem Laboratorium für Biosynthese. Eine unnatürlich blaue Flüssigkeit in einem Bassin aus Plexiglas verdampft durch einen Luftbefeuchter im Raum und sammelt sich auf dessen transparenter Oberfläche. Auf Stativen daneben finden sich Objekte, die an in Petrischalen gezüchtete überdimensionale Mikroorganismen erinnern und ein Eigenleben zu führen scheinen. Sie verweisen auf die Auflösung eines festen Körpers in Zeiten von Genmanipulation und Forschungen zur Unsterblichkeit und Konservierung. Nicht nur besteht unser Körper zu 70% aus Bakterien, auch werden synthetische Mikroorganismen heutzutage als autonome Arbeitskräfte eingesetzt: So hat sich die Firma Deep Space Industries zum Beispiel auf Ressourcenabbau mittels Bakterienkulturen im Weltall spezialisiert. Erkenntnisse der Mikrobiologie werden genutzt um ökonomischen Gewinn zu erzielen und neue Quellen anzuzapfen und auszuschöpfen.

Die Soundarbeit *Images Of Smells* funktioniert in der Ausstellung als eine Art Anti-Audioguide. Eine Computerstimme adressiert die BesucherInnen, gibt Anweisungen, erzählt von Erinnerungen und Beobachtungen. So nimmt die technisch erzeugte Stimme menschliche Züge an, empfindet Empathie und löst die Differenz zwischen Mensch und Maschine auf.

The name of the artist duo Pakui Hardware refers to the figure from Hawaiian mythology *Pakui*, who is attributed with the ability to quickly transport himself from one place to another. In conjunction with the term *hardware*, *Pakui* is brought into a contemporary context where he can be read as a symbolic figure for the acceleration of our present. In their artistic practice, Pakui Hardware situates themes from historical mythologies within the context of contemporary research in the fields of synthetic biology and genetics. In their materially diverse installations, artificiality and supposed nature, fiction and reality, collide and renegotiate their boundaries. Here, they are no longer polar opposites and instead coalesce to produce hybrid forms. Pakui Hardware's approach is also characterized by a critique of the apparatuses of neoliberal capitalism, which manifests itself by creating a sensibility for opaque systems and revealing the otherwise concealed. Drawing on strategies used in science fiction, Pakui Hardware deploys the possibility of utopia as a tool to open up alternative spaces for thought.

Their work *Vanilla Eyes* resembles a futuristic laboratory. A blue fluid is pumped through a system of hoses and collects in a plexiglas basin. On the stands next to it, we find objects that seem like oversized microorganisms grown in petri dishes that have begun to lead a life of their own. They point towards the dissolution of a fixed, singular body in the age genetic manipulation and research into immortality and bodily preservation. Not only does 70% of our bodies consist of bacteria, but synthetic microorganisms are nowadays also being deployed as an autonomous workforce: The company Deep Space Industries, for example, is already specializing in using bacteria cultures to mine resources in outer space. The insights of microbiology are now used to produce economic profits, to tap into, and subsequently exhaust, a new range of sources.

The sound piece *Images Of Smells* functions as a sort of anti-audioguide in the exhibition. A seemingly familiar computer voice addresses the visitors, gives directions and recalls memories and observations. The technologically produced voice thus adopts human traits. It even appears to feel empathy, dissolving the boundary between man and machine.

# Alexander Kluge

\*1932 in Halberstadt, DE lebt/lives und/and arbeitet/works in München/Munich, DE.

## diverse Filme/various films

Im Gästezimmer werden Filme des Schriftstellers und Filmemachers Alexander Kluge gezeigt, die sich mit der Möglichkeit von Intelligenz außerhalb des menschlichen Gehirns beschäftigen.

Kluge ist einer der Mitbegründer des Neuen Deutschen Films und mehrmaliger Gewinner des Goldenen Löwen des Venedig Film Festivals. Er gründete 1988 dctp (Development Company for Television Program), eine Plattform für unabhängige Anbieter im Privatfernsehen. Seine in diesem Programm gezeigten Filme setzen sich insbesondere mit den Entwicklungen des 20. und 21. Jahrhunderts und deren historischen Begründungen auseinander.

In dem für Alexander Kluge prägnanten Stil aus Montage, Schrift und Interview zeigt die Auswahl der Filme in der Ausstellung Möglichkeiten Künstlicher Intelligenz, als Intelligenz „die aus dem Gehirn ausgewandert“ ist. Es werden Roboter, als einfache Produktionsmaschinen bis hin zum Robo Sapiens, einer neuen, eigenständigen, aber nicht humanen Lebensform vorgestellt. Außerdem werden in aktuellen Beiträgen die Nahtstellen zwischen Informationssystemen, virtueller Technologien und Produktionsweisen und dem Menschen und seiner Produktivität thematisiert.

A selection of films by the writer and director Alexander Kluge will be shown in the guest room. They address the possibility of intelligence outside of the human brain.

Kluge is a pioneer of New German Cinema and has been awarded the Golden Lion at the Venice Film Festival several times. In 1988 he founded the production company dctp, whose films primarily addressed the historical developments of the 20th and 21st centuries.

Executed with Kluge's characteristic mix of montage, text, and interviews, the films presented in the exhibition deal with the possibility of artificial intelligence as a kind of intelligence that has "migrated out of the brain."

The film presents a spectrum of artificial intelligences, from robots as simple production machines through to Robo sapiens, a new, autonomous, non-human life form. Additionally recent films discuss the junction and interaction between information systems, virtual technology and production methods with man and his productivity.

Dieses Begleitheft erscheint anlässlich der Ausstellung /  
This booklet is published on occasion of the exhibition  
**APPARAT**

Aleksandra Domanović, Andreas Fischer, Pakui Hardware,  
Alexander Kluge, Daria Martin, Sandra Mujinga, Wyatt  
Niehaus, Margaret Raspé, Raphaela Vogel, Jan Vorisek

Kunstverein Braunschweig, 03.06. – 13.08.2017

Konzept und Idee / Concept and idea:

Dr. Jule Hillgärtner, Christina Lehnert

Kuratorin / Curator:

Christina Lehnert

Kuratorische Assistenz / Curatorial Assistance:

Miriam Bettin, Nele Kaczmarek

Mitarbeit / Assistance:

Billy Jacob

Texte / Texts:

Miriam Bettin, Billy Jacob, Nele Kaczmarek, Christina Lehnert

Übersetzung / Translation:

Good & Cheap Art Translators

Grafische Gestaltung / Graphic Design:

strobo B M

Courtesy of:

Aleksandra Domanović, Andreas Fischer, Pakui Hardware,  
Alexander Kluge, Daria Martin, Sandra Mujinga, Wyatt  
Niehaus, Margaret Raspé, Raphaela Vogel, Jan Vorisek;  
BQ, Berlin; Galerie Bernhard, Zürich; Maureen Paley, London;  
Sammlung Haus N, Kiel.

APPARAT wird ermöglicht durch /  
is made possible by

**VOLKSWAGEN FINANCIAL SERVICES**

THE KEY TO MOBILITY




Niedersächsisches Ministerium  
für Wissenschaft und Kultur

APPARAT wird unterstützt von /  
is supported by

**HYPO - KULTURSTIFTUNG**

Der Kunstverein Braunschweig e.V. wird gefördert von /  
is funded by

Stadt  **Braunschweig** Kulturinstitut

©2017 Kunstverein Braunschweig e.V.  
Kunstverein Braunschweig e.V.  
Villa Salve Hospes  
Lessingplatz 12  
38100 Braunschweig

Öffnungszeiten / Opening hours:

Di / Tue – So / Sun 11–17 h

Do / Thu 11–20 h

info@kunstverein-bs.de

www.kunstverein-bs.de

