

REVENUE

30 SEP 2023
25 FEB 2024



Introduzione / Einführung / Introduction		5
<hr/>		
Floor 0	Petrit Halilaj	10
	Riccardo Previdi	12
<hr/>		
Lifts & in motion	Ulrike Bernard & Caroline Profanter	16
	Irene Fenara	18
<hr/>		
Floor 4	Sophia Al-Maria	22
Observatory	Black Quantum Futurism	24
	Sonia Leimer	26
	Marina Sula	28
	Bojan Šarčević	30
	Beatrice Marchi	32
	Matthew Angelo Harrison	34
	Andrei Koschmieder	36
	Michael Fliri	38
	Nicola L.	40
	Shūsaku Arakawa	42
	Ana Lupaş	44
	Trisha Baga	46
	Ei Arakawa	48
	Suzanne Treister	50
<hr/>		
Floor 3	Lawrence Lek	54
Arcade	Ilaria Vinci	56
	Neil Beloufa	58
	Maggie Lee	60
	Shu Lea Cheang	62
	LuYang	64
	Tony Cokes	66
<hr/>		
Floor 2		
Third Earth Archive		68
<hr/>		
Floor 0	Linda Jasmin Mayer	74
Passage	ALMARE	76
	Allora & Calzadilla	78
	Tacita Dean	80
<hr/>		
Transart 28.09.2023	Trajal Harrell	82
NOI Techpark 6.10. – 11.11.2023	Thomas Feuerstein	84
<hr/>		
Public Program & Events		87

Introduzione

IT *HOPE* è il terzo capitolo di *TECHNO HUMANITIES*, un progetto a lungo termine che esplora questioni attuali della condizione umana nella costante interazione con sistemi tecnologici, ecologici ed economici. Dopo che nel 2021/22 il primo capitolo, *TECHNO*, aveva indagato il club techno come modello pratico di solidarietà e coesistenza di differenti realtà esistenziali, nel 2022/23 *Kingdom of the Ill* ha analizzato i modelli standard del corpo “sano” sviluppati dalla società e rivendicato l’assistenza come pratica etica cruciale. *HOPE* chiude la trilogia espositiva rendendo omaggio alle scienze umane e collocandole in uno spazio inedito fra scienza e finzione. Al centro vi è la prassi artistica, poetica e speculativa del collezionare, archiviare, studiare, conservare e quella di una storiografia che si spinge oltre l’obsoleta logica lineare di progresso tipica della modernità occidentale. In che misura è oggi possibile intendere i musei e le scienze umane come luoghi attivi in cui plasmare il mondo? E chi plasma? E per chi lo fa? Museion si trasforma in una fabbrica di emotività intensa e stupore interrogativo, in cui realtà e immaginazione si fondono per dare corpo alla speranza quale prassi critica attiva.

Anche qui la techno rimane una fonte di ispirazione per ripensare il museo come macchina della speranza. Ecco perché DeForrest Brown, Jr., musicista, teorico e scrittore, si è unito come co-curatore al gruppo di ricerca. Da anni produce musica con lo pseudonimo di

Speaker Music e recentemente ha pubblicato il suo ultimo album, *Techxodus* (2023). Nel suo libro *Assembling a Black Counter Culture* [Costruire una contro-cultura nera] del 2022 ha ricostruito in maniera esaustiva la storia della musica techno a partire dalle sue origini a Detroit, situandola nel più ampio contesto dell’esperienza afroamericana e del pensiero afrofuturista.

Per le artiste e gli artisti coinvolti, di diverse generazioni, la simbiosi di scienza e finzione è una deviazione e via d’uscita dalle strutture di consapevolezza e dalle politiche temporali dominanti. Usano ed espandono in modo soggettivo metodologie museali o delle scienze umane per scrivere la propria storia partendo da punti di osservazione posti ai margini. Così facendo indicano percorsi rigenerativi entro futuri alternativi (di musei) che, permeati da varie forme di sapere, rappresentano spazi di esperienza, riflessione, immaginazione e comunità.

La mostra crea uno spazio terzo fra passato, presente e futuro in cui la fantascienza, lo straniero (“Xeno”) o il diventare alieno (“Becoming Alien”) trovano applicazione come filosofia e metodologia, artistiche e museali.

Einführung

DE *HOPE* ist das dritte Kapitel des Langzeitforschungprojekts *TECHNO HUMANITIES*, das sich aktuellen Fragen des Menschseins in einem stetigen Austauschprozess mit technologischen, ökologischen und wirtschaftlichen Systemen widmet. Nachdem 2021/22 das erste Kapitel *TECHNO* den Techno-Club als praktisches Modell für Solidarität und Koexistenz verschiedener Lebensrealitäten reflektiert hatte, hinterfragte *Kingdom of the III* 2022/23 gesellschaftlich entwickelte Standards des „gesunden“ Körpers und beanspruchte Fürsorge als zentrale ethische Praxis. *HOPE* schließt die Ausstellungstrilogie mit einer Würdigung und Neuorientierung der Geisteswissenschaften zwischen Science und Fiction. Im Zentrum steht dabei die künstlerische, poetische und spekulative Praxis des Sammelns, Archivierens, Forschens, Bewahrens und der Geschichtsschreibung jenseits der obsoleten Fortschrittslogik westlicher Moderne. Inwiefern lassen sich Museen und Geisteswissenschaften heute als aktive Orte des Weltenbaus begreifen? Und wer baut, für wen? Das Museion verwandelt sich dabei in eine Produktionsstätte des Affekts und des fragenden Staunens, in der Realität und Projektion verschmelzen, um Hoffnung als eine aktive kritische Praxis zu etablieren.

Auch hier bleibt Techno eine Inspirationsquelle, um das Museum als Hoffnungsmaschine neu zu denken. In diesem Sinne schloss sich der Musiker, Theoretiker und Autor DeForrest

Brown, Jr. dem Forschungsteam als Kurator an. Unter dem Pseudonym Speaker Music produziert er seit Jahren Musik und veröffentlichte jüngst sein neuestes Album *Techxodus* (2023). Mit seinem 2022 erschienenen Buch *Assembling a Black Counter Culture* [Zusammenbau einer Schwarzen Gegenkultur] arbeitete er die Geschichte von Techno umfassend auf und verortet sie ausgehend von ihren Ursprüngen in Detroit im größeren Kontext afroamerikanischer Erfahrung und afrofuturistischen Denkens.

Die beteiligten Künstler*innen verschiedener Generationen begreifen die Symbiose von Wissenschaft und Fiktion als Um- und Ausweg aus vorherrschenden Bewusstseinsstrukturen und Zeitpolitiken. Auf individuelle Weise nutzen und erweitern sie museale oder geisteswissenschaftliche Methoden, um ihre eigenen Geschichten aus marginalisierten Perspektiven zu schreiben. Damit zeigen sie regenerative Wege in alternative Zukünfte (von Museen) auf, die von diversen Wissensformen geprägte Räume der Erfahrung, des Nachdenkens, der Vorstellungskraft und der Gemeinschaft bilden.

Die Ausstellung kreiert einen dritten Raum zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, in dem Science-Fiction, das Fremde („Xeno“) oder das Fremdwerden („Becoming Alien“) als künstlerische und museale Philosophie und Methodik zur Anwendung gelangen.

Introduction

EN *HOPE* is the third chapter of the long-term research project *TECHNO HUMANITIES*, which explores what it means to be human today in a world dominated by constant exchange with technological, ecological, and economic systems. After the first chapter, *TECHNO* (2021–22), reflecting on the techno club as a practical model for solidarity and the coexistence of different life realities, *Kingdom of the Ill* (2022–23) questioned the standards that society has developed for what constitutes a “healthy” body, proposing that care should be regarded as a central ethical practice. *HOPE* concludes the exhibition trilogy by recognizing how the humanities today are finding a new orientation in the push and pull between science and fiction. At the center is an artistic, poetic, and speculative practice of collecting, archiving, researching, preserving, and writing history that goes beyond the obsolete logic of progress embraced for so long by Western modernity. To what extent can museums and the humanities be understood today as active agents for building worlds? Who builds, and for whose benefit? *Museion* will be transformed for the exhibition into a production site for affect and inquisitive wonder, where reality and projection merge to establish hope as an active critical practice.

Like in the other chapters, techno remains a source of inspiration here for rethinking the museum as a machine of hope. With this in mind, musician, theorist, and writer DeForrest Brown, Jr. has

joined the research team as co-curator. He has been producing music for many years under the pseudonym Speaker Music, and recently released the album *Techxodus* (2023). In his 2022 book *Assembling a Black Counter Culture*, Brown comprehensively traces the history of techno and, starting from its origins in Detroit, situates it in the broader context of African American experience and Afrofuturist thought.

The artists representing the various generations participating in the exhibition see the symbiosis of science and fiction as a way to circumvent and escape prevailing mindsets and chronopolitics. In individual ways, they use and extend methods commonly adopted in the museum or the humanities to write their own stories from marginalized perspectives. In doing so, they point to regenerative paths toward alternative future scenarios in which museums become spaces of experience, reflection, imagination, and community, shaped by diverse forms of knowledge.

The exhibition creates a third space between past, present, and future, where science fiction, the alien (“xeno”), or “becoming alien” are applied as artistic and museum philosophies and methodologies.

Petrit Halilaj ● Riccardo Previdi

Petrit Halilaj

1986, Kostërrc (KO)

Vive e lavora a Bozzolo (I), Berlino (D) e Pristina (KO).

Lebt und arbeitet in Bozzolo (I), Berlin (D) und Pristina (KO).

Lives and works in Bozzolo (I), Berlin (D) und Pristina (KO).

IT Sopra l'ingresso di Museion brillano due stelle di Petrit Halilaj. Provengono da un progetto artistico avviato a Pristina nel 2022 per la Biennale d'arte *Manifesta 14*. Sul tetto e la facciata del Grand Hotel del capoluogo kosovaro, inaugurato nel 1978 e oggi segnato dalla storia, l'artista ha sostituito le stelle andate perdute con un insieme di nuove. Grazie alla sua donazione, esse popolano il cielo pubblico del centro storico, ora colorato dai sogni trascritti di una ragazza. Oltre alle stelle, Halilaj aveva integrato e disposto in un diverso ordine anche le lettere luminose del nome dell'albergo affinché si potesse leggere il titolo di un tema della dodicenne di Pristina Njomza Vitia del 2014, che, tradotto, recita: "Quando tramonta il sole, coloriamo il cielo."

In futuro, altre stelle distribuite sopra la volta celeste tracceranno nuove linee spazio-temporali. Due campeggiano sulla facciata della nuova sede di Museion, inaugurata quindici anni fa in occasione di *Manifesta 7* in Trentino e Alto Adige. Le stelle (poco importa se su alberghi o bandiere) sono simboli di una logica di progresso superata dalle crisi. Connaturata alle stelle di Halilaj è invece una dimensione poetica della speranza, unificante quanto critica, capace di illuminare molto oltre.

DE Über dem Eingang des Museion leuchten zwei Sterne von Petrit Halilaj. Sie entspringen einem künstlerischen Projekt, das mit der Kunstbiennale *Manifesta 14* in Pristina 2022 begann. Auf dem Dach und an der Fassade des 1978 eröffneten und von der Geschichte gezeichneten Grand Hotel in der kosovarischen Hauptstadt ergänzte der Künstler dessen verloren gegangene Sterne durch eine Gruppe neuer. Dank seiner Schenkung prägen sie bis heute den kollektiven Himmel im Stadtzentrum, der nun von den aufgeschriebenen Träumen eines jungen Mädchens gefärbt ist. Denn neben den Sternen hatte Halilaj auch die Leuchtbuchstaben des Hotelnamens neu angeordnet und ergänzt, sodass der Titel eines Aufsatzes der 12-jährigen Njomza Vitia aus Pristina von 2014 lesbar wurde. Übersetzt bedeutet dieser: „Wenn die Sonne untergeht, malen wir den Himmel an.“

In Zukunft werden weitere Sterne über den Globus verteilt neue Raum-Zeit-Linien ziehen. Zwei prangen nun an der Fassade des Museion-Neubaus, der vor 15 Jahren anlässlich der *Manifesta 7* im Trentino und in Südtirol eingeweiht wurde. Sterne (ob an Hotels oder auf Flaggen) sind Symbole einer von Krisen überholten Fortschrittslogik. Halilajs Sternen hingegen wohnt eine poetische, verbindende wie kritische Dimension der Hoffnung inne, die weit darüber hinausstrahlt.

EN Above the entrance to Museion, two stars shine: a work by Petrit Halilaj. They are part of an art project that began with the *Manifesta 14* biennial in Pristina in 2022. In this context, the artist supplemented the lost stars on the roof and façade of the Grand Hotel in the Kosovo capital, which opened in 1978 and is now in serious disrepair, with a group of new ones. Thanks to his gift, these stars continue to twinkle in the night sky over the city center. They complement the dreams of a young girl, as Halilaj rearranged and added to the illuminated letters of the hotel's name to spell out the title of a 2014 essay by twelve-year-old Njomza Vitia from Pristina. Translated it means: "When the sun goes away, we paint the sky."

In the future, additional stars will draw new lines in space and time across the globe. Two are now already emblazoned on the façade of the Museion building, inaugurated fifteen years ago on the occasion of *Manifesta 7* in Trentino and South Tyrol. Stars (whether on hotels or flags) symbolize a logic of progress that has been overtaken by crises. Halilaj's stars, by contrast, unfold a poetic, unifying, and critical dimension of hope that radiates far beyond their glow.

Kur dielli të ikë do ta pikturoj qiellin
(When the sun goes away we paint the sky), 2022

Due stelle: acciaio inox verniciato a polvere, plexiglas, LED, controller DMX /
Zwei Sterne: Pulverbeschichteter Edelstahl, Plexiglas, LED, DMX-Steuerung /
Two Stars: Powder-coated stainless steel, plexiglass, LED, DMX controller
124 × 133 × 37 cm ciascuna / je / each

Courtesy the artist, kamel mennour, Paris, ChertLüdde, Berlin
and kurimanzutto, New York and Mexico City

Riccardo Previdi

1974, Milano (I)
Vive e lavora a Zurigo (CH).
Lebt und arbeitet in Zürich (CH).
Lives and works in Zurich (CH).

IT L'opera di Riccardo Previdi si colloca tra arte e progettazione. Spesso nasce come reazione all'osservazione dei linguaggi e delle dinamiche che abitano contesti spaziali e urbani specifici.

La scritta luminosa monumentale *OPEN* è già stata esposta in precedenza in contesti diversi aprendosi a letture diverse. Siamo soliti vedere lampeggiare un'insegna come questa nelle vetrine di esercizi commerciali. In occasione della mostra che cinque anni fa celebrava il decimo anniversario della nuova sede di Museion, la scritta ingrandita e universalmente comprensibile era collocata davanti all'ingresso principale del museo, quale segno di apertura e di superamento delle barriere mentali, politiche o geografiche. Collocata in luoghi geografici di confine diviene uno statement, anche provocatorio, nel contesto del dibattito politico e sociale sulle barriere politiche e geografiche. Posta sullo skyline urbano *OPEN* ricalca i meccanismi pubblicitari e le modalità con cui la società se ne appropria e li reitera. In relazione al mondo della rete, la scultura si riferisce all'accessibilità delle informazioni e agli strumenti digitali che determinano una nuova frontiera della democrazia. In *HOPE* l'opera, posizionata all'ingresso del museo, marca un'idea di portale verso altri mondi.

DE Riccardo Previdis Werk bewegt sich zwischen Kunst und Design. Es entsteht meist in Reaktion auf seine Beobachtung von Sprachformen und Dynamiken, und wie sie spezifische urbane Räume bestimmen.

Seine monumentale Leuchtschrift des Wortes *OPEN* war bereits in verschiedenen Kontexten zu sehen, woraus sich jeweils unterschiedliche Lesarten ergeben. Üblicherweise begegnen wir diesem Schriftzug an Schaufenstern oder Türen von Ladengeschäften. Seine Vergrößerung des universell verständlichen Zeichens eröffnete vor fünf Jahren über dem Haupteingang die Ausstellung zum zehnjährigen Jubiläum des Gebäudes und setzte ein einladendes Zeichen für Offenheit und die Überwindung mentaler, politischer oder geographischer Barrieren. Wird dieser Schriftzug in einem Grenzgebiet montiert, ist er als provozierendes Statement zur politisch-gesellschaftlichen Diskussion über staatliche und geografische Grenzen zu verstehen. Präsentiert *OPEN* sich hingegen in einer urbanen Skyline, spiegelt das Werk die Mechanismen der Werbung sowie die Art und Weise, wie sich die Gesellschaft diese aneignet und auf sie reagiert. In einer vernetzten Welt lässt sich die Skulptur auch in Bezug auf Fragen der Zugänglichkeit von Information und auf die durch digitale Instrumente neu definierten Formen von Demokratie lesen. In *HOPE* unterstreicht die Arbeit im Innenraum des Museums die Vorstellung eines Portals zu anderen Welten.

EN Riccardo Previdi's work lies between art and design. It often originates as a reaction to the observation of the languages and dynamics of specific settings and urban areas.

The monumental luminous sign *OPEN* has been displayed previously in various different contexts, embracing various readings. We commonly come across signage like this flashing in shop windows. On the occasion of the exhibition which, five years ago, marked the tenth anniversary of Museion's move to its new venue, the enlarged and universally understandable wording was placed in front of the main entrance to the museum, suggesting a sense of openness or the surpassing of mental, political or geographical barriers. Positioned on boundary areas, the word becomes a political statement, a pointed comment on the political and geographical dividing lines of the contemporary world. When placed against an urban skyline, *OPEN* evokes advertising mechanisms and the way society appropriates and transmits them; in relation to the digital sphere, the sculpture references the information and tools that herald a new frontier of democracy. In *HOPE*, the work at the museum's entrance underscores the notion of a portal to other worlds.

Open, 2015

Insegna luminosa (metallo, lampadine) /

Leuchtschrift (Metall, Glühbirnen) /

Neon sign (metal, light bulbs)

280 × 480 cm

Museion – Collezione / Sammlung / Collection Riccardo Previdi

Ulrike Bernard & Caroline Profanter ● Irene Fenara

Ulrike Bernard

1985, Bozen/Bolzano (I)
Vive e lavora a Berlino (D).
Lebt und arbeitet in Berlin (D).
Lives and works in Berlin (D).

Caroline Profanter

1985, Bozen/Bolzano (I)
Vive e lavora a Vienna (A).
Lebt und arbeitet in Wien (A).
Lives and works in Vienna (A).

IT Tra il 2004 e il 2007 Ulrike Bernard e Caroline Profanter hanno condiviso l'esperienza di *Tur-bu-len-zen*, un collettivo performativo altoatesino. In seguito, ognuna ha sviluppato autonomamente il proprio percorso artistico, mantenendo tuttavia l'interesse comune per la performance, la sperimentazione sonora e la fotografia.

L'installazione sonora *Aui Oi*, che nel dialetto sùdtirolese significa "su e giù", è un progetto che hanno realizzato insieme. Concepito per la funivia del Renon di Bolzano e presentato in occasione del concorso indetto da Museion, Festival Transart e dal Südtiroler Künstlerbund nel 2013, ha vinto il primo premio. All'interno delle cabine della funivia era possibile ascoltare, trasmesse in web-stream, una serie di tracce sonore elaborate dal vivo dalle artiste e da altri musicisti e musiciste. Le tracce erano realizzate utilizzando registrazioni vocali di annunci anonimi, rumori meccanici legati al funzionamento della funivia e musica elettronica. L'opera, riadattata per lo spazio di Museion, è allestita all'interno dei due ascensori dei quali i visitatori e le visitatrici sono invitati a servirsi per salire dal piano terra al quarto piano del museo. L'impianto meccanico funzionale diventa così un portale per uno dei primi viaggi attraverso lo spazio e il tempo nei diversi mondi di *HOPE*.

DE Zwischen 2004 und 2007 waren Ulrike Bernard und Caroline Profanter Mitglieder des in Südtirol aktiven, performativen Kollektivs Tur-bu-len-zen. Anschließend verfolgten sie jeweils eigene künstlerische Wege, wobei sie das gemeinsame Interesse für Performance, Klangexperimente und Fotografie bewahrten.

Die Audioinstallation *AUI OI*, was im Südtiroler Dialekt so viel bedeutet wie „rauf und runter“, ist ein Projekt, das die beiden zusammen realisierten. Konzipiert wurde sie für die Rittner Drahtseilbahn in Bozen und anlässlich des vom Museion, dem Festival Transart und dem Südtiroler Künstlerbund ausgeschriebenen Wettbewerbs mit dem ersten Preis ausgezeichnet. In den Kabinen der Seilbahn konnte man eine Reihe von Klangspuren hören, die von den Künstlerinnen selbst und weiteren Musiker*innen live aufgenommen und per Webstream übertragen wurden. Dabei fanden Stimm-aufnahmen anonymer Durchsagen, mechanische Geräusche, die in Zusammenhang mit dem Betrieb der Seilbahn stehen, sowie elektronische Musik Verwendung. Die für die Räumlichkeiten des Museion adaptierte Arbeit wurde in den beiden Aufzugskabinen installiert, mit denen die Besucher*innen zunächst eingeladen sind, vom Erdgeschoss in den vierten Stock emporzufahren. Der funktionale Ort wird somit zum Portal auf einer der ersten Reisen durch Zeit und Raum, in die verschiedenen Welten in *HOPE*.

EN Between 2004 and 2007, Ulrike Bernard and Caroline Profanter were both part of a South Tyrol performance art collective Tur-bu-len-zen. Subsequently, they have each developed their own independent careers, while still nurturing a shared interest in performance, sound experimentation, and photography.

Aui Oi, which means “up and down” in South-Tyrolean German dialect, is a project they produced together. Designed for the Renon cable car in Bolzano and presented at the competition held by Museion, the Transart Festival, and the Südtiroler Künstlerbund in 2013, it was awarded first prize. Inside the cable car, passengers were played a series of live recorded tracks with vocal excerpts, the mechanical noises made by the cable car, and electronic music. The work was adapted for Museion and set up inside the lifts, inviting visitors to first ascend from the ground floor up to the fourth floor. These functional spaces thus become a portal on one of the first journeys through time and space, into the various worlds in *HOPE*.

AUI OI, 2013

Installazione sonora / Soundinstallation / Sound installation

7'27", 10'44" (2 file audio stereo / 2 Stereo Audio-Files / 2 stereo audio files)

Collezione / Sammlung / Collection Museion

Irene Fenara

1990, Bologna (I)

Vive e lavora a Milano (I).

Lebt und arbeitet in Mailand (I).

Lives and works in Milan (I).

IT La pratica artistica di Irene Fenara ruota attorno all'atto di guardare, in particolare il suo interesse si concentra sui dispositivi ottici utilizzati per i sistemi di sorveglianza. Il lavoro *Struggle for Life* © è pensato per il dispositivo Apple Watch che viene indossato dal personale di sorveglianza nel rispettivo luogo espositivo. Sull'orologio digitale, conosciuto per la registrazione di dati biometrici, su richiesta è possibile guardare un video hackerato. Nel video si vedono le immagini di una telecamera di sorveglianza posizionata su un edificio che ospita un allevamento intensivo di volatili in Danimarca. L'asse di movimento della telecamera, orientato verticalmente, è puntato verso il basso. L'hackeraggio permette anarchicamente alla telecamera di volgere il suo obiettivo verso il cielo diurno, come sottolineato dal simbolo che accompagna il titolo, e le nuvole. In questo lavoro Fenara attua una riflessione sui meccanismi di controllo di una tecnologia automatizzata nei quali si insinua una svolta verso il cielo, spesso associato alla sfera della libertà del volo e al sogno. Questa alternanza tra libertà e controllo fa riflettere e offre l'occasione per rivolgere lo sguardo verso l'alto, oltre le costrizioni.

DE Die künstlerische Praxis von Irene Fenara kreist um den Akt des Beobachtens, wobei ihr besonderes Interesse den optischen Werkzeugen und Mechanismen komplexer Überwachungssysteme gilt. Ihre Arbeit *Struggle for Life* © wurde eigens für die Apple Watch gestaltet, die von den Aufsichten im jeweiligen Ausstellungsort getragen wird. Auf der für die Erfassung biometrischer Daten bekannten digitalen Armbanduhr lässt sich auf Nachfrage ein gehacktes Video einsehen. Aufgenommen ist es von einer Überwachungskamera, die auf dem Gebäude eines Geflügelmastbetriebs in Dänemark installiert ist. Die vertikal ausgerichtete Kontrollachse der Kamera ist eigentlich nach unten gerichtet. Über einen ferngesteuerten Computer dreht sich das Objektiv jedoch immer wieder kurz und anarchisch empor in den Wolkenhimmel, worauf das neben dem Werktitel erscheinende Symbol verweist. Mit dieser Arbeit unterläuft Fenara automatisiert erfolgreiche technologische Kontrollmechanismen und gibt ihnen eine Wendung in die himmlische und oft mit „Vogelfreiheit“ und Träumen assoziierte Sphäre. Das Umspringen zwischen Freiheit und Kontrolle gibt zu Denken und Anlass, den Kopf aus Zwängen heraus doch immer wieder zu erheben.

EN Irene Fenara's artistic practice revolves around the act of observation, and in particular her interest focuses on optical devices used for surveillance systems. *Struggle for Life* © is a work designed for the Apple Watch device, worn by the guards in each exhibition venue. On the digital wristwatch, known for the recording of biometric data, a hacked video can be viewed on demand. The video shows images from a surveillance camera placed on poultry farm in Denmark. The vertically aligned control axis of the camera is directed downward. The hack anarchically allows the camera to turn its gaze toward the daytime sky—as underlined by the symbol that accompanies the title—and the clouds. With this work, Fenara carries out a reflection on automated technological control mechanisms and gives them a twist into the celestial sphere, often associated with dreams and freedom. These alterations between freedom and control give reason to the viewer to think about lifting their own gaze skywards, beyond any constraints.

Struggle for Life ©, 2016

Video digitale, 2 Apple Watch /

Digitales Video, 2 Apple Watches /

Digital video, 2 Apple Watches

19'52" loop

Courtesy the artist and ZERO..., Milano

Observatory

IT Il quarto e ultimo piano di Museion può essere inteso come una “piattaforma panoramica”, non foss’altro che per la sua architettura. In *HOPE* si trasforma in un “osservatorio” composto da più ambienti che invita a osservare ed essere osservati così come a vagare fra mondi terreni e cosmici.

Dallo specchio al cannocchiale, passando per radiografie, costellazioni e perfino valigie, troviamo qui riuniti diversi strumenti e simboli, interpretati artisticamente, che nella storia dell’umanità sono serviti alla comprensione di sé e dell’altro; l’attenzione si concentra sullo straniero (“xeno”), su prospettive e linee temporali sostanzialmente queer. Nasce così una piattaforma per atterraggi e decolli di fantasia, per viaggi nel tempo fra passato, presente e futuri o per zoomare dentro e fuori micro e macrocosmi. Le opere transmediali sono chiavi d’accesso a mondi alternativi e creano al tempo stesso un’atmosfera fantascientifica fra scenari apocalittici, conservazione, riparazione parziale e nuovi inizi (della vita museale) e un laboratorio delle scienze umane all’incrocio di tecnologia, ecologia ed economia. Come ha scritto il filosofo Ernst Bloch nella sua introduzione al *Principio speranza* (1954): “si ha bisogno del cannocchiale più potente, quello della coscienza utopica levigata” per penetrare l’oscurità.

DE Das oberste, vierte Stockwerk des Museion ist allein seiner Architektur wegen als „Aussichtsplattform“ bekannt. In *HOPE* verwandelt es sich in ein mehrere Räume umfassendes Observatorium, das zum Beobachten und Beobachtetwerden sowie zum Wandeln zwischen irdischen und kosmischen Welten einlädt.

Vom Spiegel, über Röntgen- und Sternbilder, Reisekoffer bis hin zum Fernrohr sind verschiedene künstlerisch interpretierte Werkzeuge und Symbole versammelt, die in der Geschichte der Menschheit der Erkenntnis des Selbst und des Anderen dienen, wobei hier der Fokus auf dem Fremden („Xeno“), auf queeren Perspektiven und Zeitlinien liegt. Es entsteht eine Plattform zum imaginativen Landen und Abheben, um sich auf Zeitreisen zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukünften zu begeben oder in Mikro- und Makrokosmen hinein- und hinauszuzoomen. Die transmedialen Kunstwerke sind Schlüssel zu alternativen Welten und kreieren eine Science-Fiction-Atmosphäre zwischen Endzeitszenarien, Bewahrung, Teilreparatur und Neuanfängen (des Museumslebens) sowie ein Laboratorium der Geisteswissenschaften an den Schnittstellen zu Technologie, Ökologie und Wirtschaft. Wie der Philosoph Ernst Bloch in der Einleitung zu *Das Prinzip Hoffnung* (1954) schrieb: „man braucht das stärkste Fernrohr, das des geschliffenen utopischen Bewusstseins“, um die Dunkelheit zu durchdringen.

EN Thanks to its architecture, the top (fourth) floor of Museion can be regarded as a “viewing platform.” In *HOPE*, it is transformed into a multi-room “observatory” that invites visitors to observe and be observed, and to wander between earthly and cosmic worlds.

From mirrors to X-rays to constellations, from suitcases to telescopes, various artistically interpreted tools and symbols are gathered that, over the history of humankind, have provided insights into the self and the other, with a focus here on alien (“xeno”) and queer perspectives, and on timelines. Visitors are offered a platform for imaginative landing and take-off, for embarking on time travel between past, present, and future, and for zooming in and out of micro- and macrocosms. The transmedia artworks provide keys to alternative worlds, creating a science-fiction atmosphere oscillating between doomsday scenarios, preservation, partial repair, and new beginnings (of museum life), as well as a humanities laboratory at the interfaces between technology, ecology, and economics. As the philosopher Ernst Bloch wrote in the introduction to *The Principle of Hope* (1959): “We need the most powerful telescope, that of polished utopian consciousness,” in order to penetrate darkness.

Sophia Al-Maria ● Black Quantum Futurism
Sonia Leimer ● Marina Sula ● Bojan Šarčević
Beatrice Marchi ● Matthew Angelo Harrison
Andrei Koschmieder ● Michael Fliri ● Nicola L.
Shūsaku Arakawa ● Ana Lupaș ● Trisha Baga
Ei Arakawa ● Suzanne Treister

Sophia Al-Maria

1983, Tacoma (WA, USA)

Vive e lavora a Londra (UK).

Lebt und arbeitet in London (UK).

Lives and works in London (UK).

IT L'artista Sophia Al-Maria, cresciuta fra il Qatar e gli Stati Uniti, ha coniato il termine "Gulf-Futurism" all'inizio degli anni dieci del nostro secolo per descrivere la progressiva atomizzazione degli individui e gli effetti dell'urbanistica sulla vita quotidiana nel Golfo Persico nell'era post-petrolio. I suoi film e testi poetici fra scienza e finzione immaginano futuri alternativi sorti dalle rovine del colonialismo e del capitalismo.

Il suo video *Tender Point Ruin* prende il via dalla fase dello specchio della conoscenza di sé con riprese di giovani persone non ancora ben definite, prima che sviluppino un senso dell'io e noi più affinato, e una capacità di cogliere la grande e infinita storia. In 26 minuti di film un montaggio di racconti si dispiega come un poetico diario di bordo della maturazione della personalità, vista come un costante processo di scambio di immagini e artefatti raccolti e di parole, parlate, scritte e cantate. Al-Maria realizza un collage fatto di ricordi d'infanzia e discorsi confidenziali su speranze e paure, da un lato, e filmati storici e riprese di detriti postindustriali, paesaggi lunari artificiali e realtà virtuali, dall'altro. Il suo film dall'estetica improntata a quella dei visori notturni non è solo un'ode dolcemente all'arte, alla fantascienza, alla poesia e alla spiritualità, ma anche alla collettività, alla transcorporeità e a ciò che accomuna nelle differenze.

DE Die zwischen Katar und den USA aufgewachsene Künstlerin Sophia Al-Maria prägte unter anderem Anfang der 2010er-Jahre den Begriff des „Golf-Futurismus“ (*Gulf Futurism*), um die zunehmende Atomisierung von Individuen und die Auswirkungen der Stadtplanung auf das Alltagsleben am Persischen Golf in der Post-Öl-Ära zu beschreiben. Zwischen Wissenschaft und Fiktion imaginieren ihre poetischen Filme und Schriften alternative neue Zukünfte aus den Ruinen des Kolonialismus und Kapitalismus.

Ihre Videoarbeit *Tender Point Ruin* beginnt im Spiegelstadium der Selbsterkenntnis mit Aufnahmen noch unbestimmter junger Menschen, bevor sie einen immer ausgefeilteren Sinn für das Ich und das Wir sowie eine viel größere unendliche Geschichte entwickeln. In 26 Filmminuten entfaltet sich eine Assemblage aus Erzählungen wie ein poetisches Logbuch der Persönlichkeitsreife als permanenter Austauschprozess von gesammelten Bildern, Artefakten, gesprochenen, geschriebenen und gesungenen Worten. Kindheitserinnerungen und Gespräche mit Vertrauten über Hoffnungen und Ängste collagiert Al-Maria mit historischem Filmmaterial und Aufnahmen im postindustriellen Detritus, in konstruierten Mondlandschaften und virtuellen Realitäten. Ihr Film in Nachtsichtkamera-Ästhetik ist nicht nur eine bittersüße Ode an die Kunst, Science-Fiction, Poesie und Spiritualität, sondern auch an Kollektivität, Transcorporealität und Gemeinsamkeiten in den Unterschieden.

EN In the early 2010s, the Qatari-American artist Sophia Al-Maria coined the term “Gulf Futurism” to describe the growing atomization of individuals and the impact of urban planning on everyday life in the post-oil Persian Gulf. Oscillating between science and fiction, her lyrical films and writings imagine alternative futures rising up from the ruins of colonialism and capitalism.

Her video work *Tender Point Ruin* begins in the mirror stage of self-recognition, with footage of as of yet undetermined young people before they go on to develop an increasingly sophisticated sense of self and of “we” so as to tell a much larger, never-ending story. In twenty-six minutes, an assemblage of narratives unfolds like a poetic logbook of personal development, exploring the ongoing process of exchanging collected pictures and artifacts, as well as spoken, written, and sung words. Childhood memories and conversations with confidants about hopes and fears are collaged here with historical footage and views of post-industrial detritus, against a backdrop of constructed moonscapes and virtual realities. Shot in a nightvision-camera aesthetic, the film is not only a bittersweet ode to art, science fiction, poetry, and spirituality, but also to collectivity, trans-corporeality, and the commonalities within differences.

Tender Point Ruin, 2021

Video HD monocale / Einkanal-HD-Video / Single-channel HD Video
26'00”

Edizione / Auflage / Edition: 3 + 2AP

Courtesy the artist, LUMA Foundation, Arles and Project Native Informant, London

Black Quantum Futurism

Ha base a / Ist tätig in /
Is based in Philadelphia (PA, USA).

Collaborazione multidisciplinare fra /
multidisziplinäre Zusammenarbeit zwischen /
multidisciplinary collaboration between:

Camae Ayewa, 1979, Aberdeen (MD, USA)
Rasheedah Phillips, 1984, Trenton (NJ, USA)

IT Camae Ayewa e Rasheedah Phillips formano il collettivo Black Quantum Futurism (BQF) con sede a Filadelfia, la cui prassi di attivismo e multidisciplinarietà comprende oltre a filmati e installazioni anche progetti di comunità e zine (pubblicazione in tiratura minima). Per sviluppare alternative alla struttura spazio-temporale permeata dalla storia coloniale e dal capitalismo razzista, praticano forme comunitarie di memoria incentrate sulla ricostruzione, collezione e conservazione della storia (e delle storie).

Write No History è un film speculativo con materiale storico d'archivio sui "Temporal Disruptors", membri di una antichissima società segreta di scienziate e scienziati, curatrici e curatori, scrittrici e scrittori neri. Muovendosi fra passato, presente e futuro, costoro si riuniscono nella Hatfield House di Filadelfia per eseguire sepolture e scavi di capsule del tempo quantistiche che contengono strumenti, carte, orologi e codici, tutte tecnologie di hackeraggio di linee temporali colonizzate.

Black Hole Viewfinder rivela uno sguardo in un'altra dimensione della loro iconografia artistica costituita da fotografie, video, diagrammi e reperti storici. Il buco nero è anche metafora di una regione dello spazio-tempo in cui non c'è luce né suono che abbia sufficiente energia per sfuggire alla forza di gravità. Infatti, stando alla teoria della relatività, una massa sufficientemente compatta può deformare lo spazio-tempo per creare un buco nero.

DE Camae Ayewa und Rasheedah Phillips bilden das in Philadelphia ansässige Kollektiv Black Quantum Futurism (BQF), dessen aktivistische und multidisziplinäre Praxis neben Filmen und Installationen auch Community-Projekte und Zines (Publikation in winziger Auflage) umfasst. Um Alternativen zu dem durch Kolonialgeschichte und rassistischen Kapitalismus geprägten Zeit-Raum-Gefüge zu entwickeln, praktizieren sie gemeinschaftliche Formen der Erinnerungsarbeit durch die Wiederherstellung, Sammlung und Bewahrung von Geschichte(n).

Write No History ist ein spekulativer Film mit historischem Archivmaterial über die „Temporal Disruptors“, Mitglieder einer uralten Geheimgesellschaft Schwarzer Wissenschaftler*innen, Heiler*innen und Schriftsteller*innen. Zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft versammeln sich diese im Hatfield House in Philadelphia, um Begräbnisse und Ausgrabungen von Quantenzeitkapseln durchzuführen, die Werkzeuge, Karten, Uhren und Codes als Technologien zum Hacken kolonisierter Zeitlinien enthalten.

Ihr *Black Hole Viewfinder* offenbart einen Blick in eine andere Dimension ihrer künstlerischen Bildwelt, bestehend aus Fotografien, Videos, Diagrammen und historischen Fundstücken. Das Schwarze Loch ist hier als Metapher zu verstehen, für eine Region der Raumzeit, in der kein Licht oder Klang genug Energie hat, um der Schwerkraft zu entkommen. Denn laut der Relativitätstheorie kann eine ausreichend kompakte Masse die Raumzeit verformen, um ein Schwarzes Loch zu bilden.

EN Camae Ayewa and Rasheedah Phillips make up the Philadelphia-based collective Black Quantum Futurism (BQF), whose activist and multidisciplinary practice includes community projects and zines (publications with a tiny circulation) alongside films and installations. In an effort to develop alternatives to the fabric of time and space shaped by colonial history and racist capitalism, they practice collaborative forms of memory work through the recovery, collection, and preservation of stories and histories.

Write No History is a speculative film made with historical archival footage that looks at the “Temporal Disruptors”: an ancient secret society of Black scientists, healers, and writers. These members gather somewhere between past, present, and future at Hatfield House in Philadelphia to both bury and unearth quantum time capsules containing tools, maps, clocks, and codes as technologies for hacking colonized timelines.

Their *Black Hole Viewfinder* reveals a glimpse into another dimension of layered images, videos, and maps, and historical footage compiled by the artists. The black hole is to be understood here as a metaphor for a region of space-time where no light or sound can gather enough energy to escape gravity. Indeed, according to the theory of relativity, any mass that is sufficiently compact has the potential to deform space-time into a black hole.

Black Hole Viewfinder, 2021

Installazione di materiali vari / Installation mit verschiedenen Materialien / Mixed media installation

Dimensioni variabili / Verschiedene Maße / Various dimensions

Courtesy the artists

Write No History, 2021

Video a colori a 3 canali, audio / 3-Kanal-Farbvideo, Audio / 3-channel video with color and sound

7'15", 3'31", 4'25"

Filmato da / Gefilmt von / Shot by Bob Sweeney

Courtesy the artists

IT Da alcuni anni Sonia Leimer si interessa ai rottami spaziali. I suoi studi in architettura hanno influenzato la sua pratica artistica per lo più rivolta allo spazio pubblico e ai cortocircuiti tra micro e macrocosmi. È questo il caso del suo interessamento per i relitti di satelliti e altri veicoli spaziali che letteralmente cadono dal cielo. Pesantemente danneggiati dall'ingresso nell'atmosfera e dall'impatto sulla superficie terrestre, mostrano tutti i segni del loro viaggio di ritorno non programmato.

Per l'artista questi oggetti in metallo rappresentano l'infrastruttura materiale che sta dietro ai nostri ambienti di vita, che nel presente digitale sono sempre più immateriali, e tematizzano le questioni legate agli aspetti ecologici dello sviluppo tecnologico. Anche se dal punto di vista formale le sculture in acciaio assomigliano a veri rottami spaziali, documentati da Leimer in diverse fotografie, si tratta di riproduzioni fittizie che nascono consapevolmente dal discostamento e dalla deformazione dell'originale pur mantenendone il forte aspetto straniante.

DE Sonia Leimer beschäftigt sich seit Jahren mit „Weltraumschrott“. Ihr Studium der Architektur prägt bis heute ihre künstlerische Praxis, die sich vor allem auf den öffentlichen Raum und die Querverbindungen zwischen Mikro- und Makrokosmen konzentriert. Dies gilt auch für ihr Interesse an Schrottteilen, die tatsächlich als Überbleibsel von Satelliten und anderen Weltraumvehikeln vom Himmel fallen. Durch ihr Eindringen in die Erdatmosphäre und ihren Aufprall sind diese oft schwer beschädigt und zeigen die Spuren ihrer ungeplanten Rückreise.

Für die Künstlerin verkörpern diese Metallobjekte die materielle Infrastruktur hinter unserer zunehmend immateriellen Lebenswelt in der digitalen Gegenwart. Damit greift sie auch Fragen nach den ökologischen Aspekten dieser Entwicklung auf. Wenngleich sich Leimer mit ihren Stahlskulpturen an echtem Weltraumschrott orientiert, der in Fotografien dokumentiert ist, sind ihre *Space Junks* deutlich fiktive Nachbildungen und bewusst als Abweichung und Verfremdung ihrer realen Referenzobjekte entstanden.

EN Sonia Leimer has been working with space junk for a number of years. Her studies in architecture continue to inform her artistic practice today, which largely focuses on the public space and the cross-connections between micro- and macrocosms. This also applies to her interest in pieces of nonfunctional human-made objects that occasionally fall from the sky as remnants of satellites and other space vehicles. Due to their penetration into the Earth's atmosphere and their impact, they are often severely damaged and bear the traces of their unplanned return journey. The artist sees these metal objects as a telling embodiment of the material infrastructure behind our increasingly immaterial digital lifestyles. By making such debris part of her art, she also addresses questions about the ecological aspects of this development. Although Leimer's steel sculptures are based on real debris examples documented in photographs, her *Space Junks* are deliberately fictional and alienated replicas of their original objects of reference.

Space Junk, 2020

Acciaio / Stahl / Steel

ø 120 × 160 cm

Museion – Collezione Fondazione Cassa di Risparmio di Bolzano /

Sammlung Stiftung Südtiroler Sparkasse / Collection Fondazione Cassa di Risparmio di Bolzano

IT Marina Sula lavora principalmente con la fotografia ma anche con installazioni spaziali in cui compaiono diversi media. Nella sua pratica artistica indaga il potenziale emotivo di immagini e oggetti tra documentazione e finzione.

È il caso di *You may never know what's causing all the traffic*, una scultura luminosa che gioca con la giustapposizione di materiale contrastante. In questo caso la struttura metallica racchiude un'ampolla che contiene una sorta di "elisir". Quest'ultima rievoca sia delle batterie che un reliquiario, a sottolineare in entrambi i casi il rimando metaforico all'immagazzinamento di energia e all'atto di preservare una potenzialità in essere. Il liquido in essa contenuto è tratto da un'antica ricetta di un infuso di erbe, tramandata oralmente. Il fatto di essere da una parte risultato di una tradizione orale e al contempo di essere incapsulato in una futuristica struttura in metallo che rimanda nella sua forma luminosa a uno scanner a sua volta esposto in un museo, mette in luce la questione di valore – quello legato alla conoscenza tramandata per via orale, all'effimerità, al potere della credenza e al bisogno che la nutre, ma anche del valore economico attribuito alle promesse di guarigione insite negli oggetti.

DE Marina Sula arbeitet vorwiegend mit Fotografie und Skulptur, die sie häufig in räumliche Arrangements einbettet. In ihrer künstlerischen Praxis erkundet sie das affektive Potenzial von Bildern und Objekten zwischen Dokumentation und Fiktion.

Ihre skulpturale Installation *You may never know what's causing all the traffic* ist eine Lichtskulptur, die einen Bruch durch den Einsatz kontrastierender Materialien kreiert: eine industrielle Metallstruktur umfasst eine mit einer verheißungsvollen Flüssigkeit befüllte Glaskapsel. Letztere erinnert an Batterien oder auch an Reliquienbehälter, was in beiden Fällen metaphorische Bezüge zur Energiespeicherung und zum Akt der Bewahrung eines vorhandenen Potenzials unterstreicht. Die in der Glaskapsel verwahrte Flüssigkeit entstand nach einem alten, mündlich überlieferten Rezept für einen Kräutertrank. Indem Sula die auf eine orale Tradition zurückgehende flüssige Materie in einer scannerähnlichen leuchtenden futuristischen Metallkonstruktion im Museum konserviert, wirft sie die Frage nach ihrer Wertigkeit auf – nach dem Wert mündlich überlieferten Wissens und des Vergänglichen, nach der Macht des Glaubens und den Bedürfnissen, denen er entspringt, aber auch nach dem ökonomischen Wert objektivierter Heilversprechen.

EN Marina Sula works primarily with photography but also with spatial installations featuring various media. In her artistic practice, she explores the affective potential of images and objects, between documentation and fiction.

This is the case of *You may never know what's causing all the traffic*, a light sculpture that toys with the juxtaposition of contrasting materials. In this case, the metal structure houses an ampoule which contains a sort of "elixir," reminiscent both of batteries and a reliquary, thus underscoring metaphorical references to the storage of energy and the act of preserving potential. The liquid stored in the ampoule was created from an ancient recipe for herbal potion, handed down over the generations. Being part of an oral tradition on one hand and at the same time encapsulated in a futuristic metal structure—the luminous form of which is reminiscent of a scanner, in turn displayed in a museum space—highlights the issue of value: that related to knowledge handed down orally, to ephemerality, to the power of belief and the need that nourishes it, but also of the economic value of promises of healing implicit in certain objects.

You may never know what's causing all the traffic, 2023

Light box, metallo, vetro, filtri, pozione, c-print su carta d'archivio /

Light box, Metall, Glas, Filter, Trank, C-Prints auf Archivpapier /

Light box, metal, glass, filters, potion, c-prints on archival paper

240 × 45 × 15 cm

Courtesy the artist and GABRIELE SENN GALERIE

Bojan Šarčević

1974, Belgrad (SRB)

Vive e lavora a Basilea (CH) e Parigi (F).

Lebt und arbeitet in Basel (CH) und Paris (F).

Lives and works in Basel (CH) and Paris (F).

IT L'opera di Bojan Šarčević solleva complesse questioni sulla vocazione e sostenibilità dei musei, in quanto richiede di tenere in funzione per tutta la durata della mostra un congelatore che non serve a conservare generi alimentari. Ma che importanza può avere ai fini della sopravvivenza la conservazione della memoria?

Prima dell'inaugurazione della mostra, in questo readymade è stato coltivato un paesaggio di cristalli di ghiaccio per osservare come nell'aria del museo la struttura del ghiaccio muti incessantemente. Nel congelatore ci sono altoparlanti trasduttori che necessitano di particelle fisse o liquide per trasmettere canzoni pop degli anni ottanta. Proprio questo decennio è stato caratterizzato da profondi cambiamenti sociali, politici e ideologici nella storia recente che sanciscono la fine del comunismo e del welfare e l'inizio di un nuovo stile di vita all'insegna del consumismo. Pertanto, quest'opera non simboleggia soltanto la "ghiacciaia" della speranza capitalistica, il sarcofago della fiducia nel progresso, ma rappresenta anche la speranza museale di tenere in vita visioni di futuri perduti o sentimentalismi capaci di contrastare la fredda brutalità del neoliberalismo.

DE Das Werk von Bojan Šarčević wirft Fragen nach der Bestimmung und Nachhaltigkeit von Museen auf, denn es hält über die Dauer der Ausstellung eine leere Gefriertruhe in Betrieb, die nicht der Konservierung von Lebensmitteln dient. Doch wie überlebenswichtig ist die Bewahrung von Erinnerung?

Vor Ausstellungseröffnung wurde in diesem Readymade eine Eiskristall-Landschaft herangezüchtet, um den permanenten Wandel der Froststruktur in der Museumsluft zu beobachten. In der Gefriertruhe finden sich Transducer-Lautsprecher, die auf feste oder flüssige Partikel angewiesen sind, um Songs aus den 1980er Jahren zu übertragen. Gerade dieses Jahrzehnt markiert einen Zeitraum tiefgreifender sozialer, politischer und ideologischer Veränderungen in der jüngsten Geschichte: mit dem Ende des Kommunismus und der Auflösung des Wohlfahrtsstaates und dem Beginn eines neuartigen Lifestyle-Konsumismus. Die Arbeit ist damit nicht nur ein Symbol für die „Eisernte“ kapitalistischer Hoffnung, als Sarkophag des Fortschrittdenkens. Sie repräsentiert ebenso die museale Hoffnung, verlorene Zukünfte oder Sentimentalitäten am Leben zu halten, gegenüber der kalten Brutalität des Neoliberalismus.

EN Bojan Šarčević's work prompts questions about the purpose and sustainability of museum responsibilities. It involves running a freezer for the entire duration of the exhibition, despite it containing no food. This raises the question of whether preserving memories is crucial for survival.

Before the exhibition opened, an ice crystal landscape was grown in this readymade object to observe the continuous changes in the frost structure when exposed to museum air. The freezer contains transducer speakers that use solid or liquid particles to broadcast songs from the 1980s. This decade marks a period of time in contemporary history that might now be understood as a decade of deep social, political, and ideological change: with the end of Communism and the dissolution of the welfare state, it was also the decade of the exponential rise of lifestyle consumerism. The work is therefore not only a symbol of the "ice harvest" of capitalist hope as a sarcophagus of progressive thinking, but also represents the museum's own hope of keeping lost futures or sentimentality alive in the face of the cold brutality of neoliberalism.

Sentimentality is the Core, 2018

Congelatore AHT Miami 250, ghiaccio, altoparlanti, amplificatore, audio /

Gefrierschrank AHT Miami 250, Eis, Lautsprecher, Verstärker, Audio /

AHT Miami 250 freezer, ice, speakers, amplifier, audio

250 × 85 × 83,3 cm

Courtesy Modern Art, London

Beatrice Marchi

1986, Gallarate (I)
Vive e lavora a Berlino (D).
Lebt und arbeitet in Berlin (D).
Lives and works in Berlin (D).

IT Beatrice Marchi lavora muovendosi fra disegno, pittura, video, fotografia, scultura, installazione e performance. Ironica e malinconica al tempo stesso, punta lo sguardo sulle fallibilità, le insicurezze e le vulnerabilità della condizione umana riflesse dalla tecnologia.

È nata così *The Photographer Lens*, la scultura di un obiettivo fotografico sovradimensionato che fa parte di un più grande gruppo di opere che ruotano tutte attorno alla figura di "The Photographer". Questa figura opera nell'industria cinematografica, segnata dallo stress da prestazione, dalla vanità, dal consumo e dalla logica del progresso, nella quale l'artista stessa lavorava come autrice di videofilm. Richiamandosi al celebre libro *Sulla fotografia* (1977) della saggista e critica americana Susan Sontag e alle sue riflessioni sull'atto dominante di scattare o catturare immagini come souvenir, questo lavoro si eleva ad emblema. L'autrice analizza in modo critico la goffaggine con cui la persona adulta ossessivamente tenta di definire la propria identità attraverso l'obiettivo. Quanto deve essere lungo oggi il cannocchiale della coscienza utopica per penetrare l'oscurità?

DE Beatrice Marchi arbeitet an den Schnittstellen zwischen Zeichnung, Malerei, Video, Fotografie, Skulptur, Installation und Performance. Gleichsam ironisch und melancholisch blickt sie auf Fehlbarkeiten, Unsicherheiten und Verletzlichkeiten des Menschseins im Spiegel der Technologie.

Entsprechend entstand *The Photographer Lens*, ihre Skulptur eines überdimensionalen Kameraobjektivs, als Teil einer größeren Werkgruppe rund um die fiktive Figur „The Photographer“. Diese agiert in der von Leistungsdruck, Eitelkeit, Konsum und Fortschrittslogik geprägten Filmbranche, in der die Künstlerin selbst als Videofilmerin jobbte. In Anlehnung an die bekannten Essays *Über Fotografie* (1977) der amerikanischen Essayistin und Kritikerin Susan Sontag und deren Überlegungen zum dominanten Akt des Schießens oder Einfangens von Bildern als Souvenirs wird diese Arbeit zugleich zum Sinnbild. Denn sie reflektiert den unbeholfenen Zustand, in dem der erwachsene Mensch zwanghaft versucht, seine Identität durch Objekte zu definieren. Wie lang muss das Fernrohr des utopischen Bewusstseins heute sein, um die Dunkelheit zu durchdringen?

EN Beatrice Marchi works at the crossroads between drawing, painting, video, photography, sculpture, installation, and performance. Mixing equal parts irony and melancholy, she looks at the fallibilities, insecurities, and vulnerabilities of being human in the mirror of technology.

Accordingly, her sculpture of an oversized camera lens, titled *The Photographer Lens*, was created as part of a larger group of works revolving around the fictional figure of “The Photographer.” This character works in the film industry, with its extreme performance pressure, vanity, conspicuous consumption, and logic of progress, which the artist herself experienced while working as a videographer. Like the well-known critique *On Photography* published in 1977 by the American essayist and critic Susan Sontag, which probed the significance of the power inherent in the act of shooting or capturing images as souvenirs, this work, too, is emblematic. It explores the awkwardness of an adult compulsively trying to define their identity through objects. How long must the telescope of utopian consciousness be today to penetrate the darkness?

The Photographer Lens, 2021

Macchina fotografica, cemento, vetro, gomma, PVC, acciaio, alluminio, treppiedi /

Kamera, Beton, Glas, Gummi, PVC, Stahl, Aluminium, Stative /

Camera, concrete, glass, rubber, pvc, steel, aluminum, tripods

190 × 130 × 100 cm

Courtesy the artist

Matthew Angelo Harrison

1989, Detroit (MI, USA)

Vive e lavora a Detroit (MI, USA).

Lebt und arbeitet in Detroit (MI, USA).

Lives and works in Detroit (MI, USA).

IT Matthew Angelo Harrison pratica da alcuni anni una forma critica di riproposizione di artefatti, per i quali la violenza della storia coloniale impedisce di rintracciare le origini.

Lavora con maschere e sculture di legno africane, che trova online sul mercato secondario europeo prive di indicazioni sulla loro provenienza, oggetti che lui incastona in blocchi levigati di resine poliuretatiche ed espone su zoccoli in alluminio di tipo industriale. I suoi artefatti tecnoidi tracciano paralleli fra le odierne rotte commerciali delle sculture africane e quelle transatlantiche dello schiavismo e ricordano così la storia sempre attuale di una violenza di espropriazione senza fine. Facendo leva sulla loro estetica disumanizzata, ridotta ai minimi termini, Harrison si riallaccia anche al lavoro in fabbrica e alle conseguenze della deindustrializzazione a Detroit, città in cui è cresciuto negli anni novanta, traducendo in termini artistici il design industriale della techno.

DE Matthew Angelo Harrison betreibt seit einigen Jahren eine kritische Form der Rekultivierung von Artefakten, deren Ursprünge aufgrund kolonialer Gewaltgeschichte nicht mehr nachvollziehbar sind.

Er arbeitet mit afrikanischen Holzmasken und -skulpturen, die er online auf dem europäischen Sekundärmarkt ohne Angaben zur Herkunft findet, fasst sie in polierten Blöcken aus transparentem Polyurethanharz ein und präsentiert sie auf industriellen Aluminiumsockeln. Seine technoiden Artefakte zeichnen Parallelen zwischen gegenwärtigen Handelsrouten afrikanischer Skulpturen zu jenen des historischen transatlantischen Sklavenhandels. Sie verweisen somit auf die überzeitliche Gewalt in der anhaltenden Geschichte der Enteignung. Mit der minimalen, inhumanen Ästhetik der Werkgruppe schlägt Harrison gleichzeitig einen Bogen zur Fabrikarbeit und den Folgen der Deindustrialisierung in Detroit, wo der Künstler in den 1990er-Jahren aufwuchs – als künstlerische Übersetzung des Industriedesigns von Techno.

EN For the past several years, Matthew Angelo Harrison has been pursuing the critical practice of recultivating artifacts whose origins can no longer be traced due to the history of colonial violence.

After purchasing wooden masks and sculptures from Africa that he finds online on the European secondary market with no indication of provenance, he encases these objects in polished blocks of transparent polyurethane resin and displays them on industrial aluminum stands. Harrison's technoid artifacts draw paral-

els between contemporary global market for African sculptures and the routes of the historical transatlantic slave trade. They thus point to the enduring violence innate to the ongoing history of dispossession. With the minimal, inhuman aesthetic of this group of works, Harrison simultaneously builds a bridge to factory work and the aftermath of deindustrialization in Detroit—where the artist grew up in the 1990s—as an artistic take on the industrial design of techno.

Tip of the Tongue, 2021

Scultura in legno, resina poliuretana, acciaio inox, alluminio anodizzato /
Holzskulptur, Polyurethanharz, Edelstahl, eloxiertes Aluminium /
Wooden sculpture, polyurethane resin, stainless steel, anodized aluminum
Piedistallo / Sockel / Pedestal: 30,5 × 60 × 62 cm
Scultura / Skulptur / Sculpture: 25,5 × 36,5 × 23 cm
Courtesy the artist and Galerie Eva Presenhuber, Zurich / Vienna

Noumenal Drift, 2022

Scultura in legno, resina poliuretana, acrilico, piedistallo in alluminio /
Holzskulptur, Polyurethan-Harz, Acryl, Aluminiumsockel /
Wooden sculpture, polyurethane resin, acrylic, aluminum stand
Piedistallo / Sockel / Pedestal: 101,5 × 28,5 × 16 cm
Scultura / Skulptur / Sculpture: 40,5 × 2 × 14 cm
Collezione privata, Vienna / Privatsammlung, Wien / Private Collection, Vienna

Dark silhouette: Composition of borrowed inlets, 2018

Scultura, resina acrilica, legno / Skulptur, Acrylharz, Holz / Sculpture, acrylic resin, wood
51 × 25,5 × 15,2 cm
Collezione / Sammlung / Collection Lafayette Anticipations – Fonds de dotation Famille Moulin, Paris

Bodily Study: Inverted Labor, 2021

Guanto in pelle, resina poliuretana, acciaio inox / Lederhandschuh, Polyurethanharz, Stahl /
Leather glove, polyurethane resin, stainless steel
Scultura / Skulptur / Sculpture: 25,1 × 19,1 × 8,6 cm
Piedistallo / Sockel / Pedestal: 142,2 × 27,9 × 21,6 cm
Courtesy Famille Capela-Laborde

Paternal Veil, 2021

Scultura in legno, corda, resina poliuretana, piedistallo in alluminio /
Holzskulptur, Seil, Polyurethanharz, Aluminiumsockel /
Wooden sculpture, rope, polyurethane resin, aluminum stand
Scultura / Skulptur / Sculpture: 103,8 × 24,1 × 16,8 cm
Piedistallo / Sockel / Pedestal: 61 × 30,5 × 22,9 cm
Courtesy Vincenz Klemm

Andrei Koschmieder

1980, Frankfurt/Main (D)
Vive e lavora a New York (NY, USA).
Lebt und arbeitet in New York (NY, USA).
Lives and works in New York (NY, USA).

IT Come relitti d'altri tempi o rovine postapocalittiche, le sculture di Andrei Koschmieder creano uno scenario fantascientifico tra fine dei tempi e ripartenza.

I suoi calchi di valigie in alluminio del noto marchio Rimowa, fatti a mano, sono stati creati poco prima che i viaggi si fermassero a causa della pandemia. Per risparmiare sui costi di trasporto per le sue mostre, ha utilizzato il proprio bagaglio sia come forma iniziale che come contenitore materiale. Diversamente dal modello di fabbricazione industriale – un oggetto di lusso per viaggiatrici e viaggiatori abituali, di cui si celebra la resistenza e che è molto diffuso soprattutto nel mondo dell'arte – le riproduzioni personali di Koschmieder, prive di ruote e maniglie, appaiono immobili e malconce. Le superfici sono rovinate, arrugginite, piene di buchi. Si pongono a metà strada fra l'essere lapidi della mobilità globale e al contrario promettenti capsule spaziotemporali di una pratica artistica rigenerativa, che sa come sfruttare le crisi per dare forma, indicando strade alternative verso il futuro.

DE Wie Relikte aus einer anderen Zeit oder postapokalyptische Trümmer kreieren Andrei Koschmieders Skulpturen ein Science-Fiction-artiges Szenario zwischen Endzeit und Aufbruch.

Seine handgefertigten Abformungen von Aluminiumschalenkoffern der bekannten Marke Rimowa entstanden kurz bevor die globale Reisetätigkeit durch die Pandemie zum Stillstand kam. Um Transportkosten für seine Ausstellungen zu sparen, nutzte er das eigene Reiseutensil gleichzeitig als Ausgangsform und Materialbehälter. Im Kontrast zu ihrem industriell fabrizierten Vorbild – als langlebig beworbenes und besonders in der Kunstwelt weit verbreitetes Luxusobjekt für Vielreisende – wirken Koschmieders individuelle Replikat ohne Räder und Griffe immobil und verfallen. Ihre Oberflächen scheinen abgenutzt, verrostet, von Löchern durchfressen. Sie oszillieren zwischen Grabsteinen globaler Mobilität und hoffnungsvollen Zeitraumkapseln einer regenerativen künstlerischen Praxis, die Krisen als Form zu nutzen versteht und damit alternative Wege in die Zukunft aufzeigt.

EN Like relics from another time or post-apocalyptic debris, Andrei Koschmieder's sculptures create a science fiction scenario somewhere between doomsday and a new beginning.

The artist produced his handmade casts of the well-known Rimowa-brand aluminum suitcases shortly before global travel came to a halt due to the pandemic. To save transport costs for his exhibitions, he used his own suitcase as both mold and container for his material. In contrast to their industrially manufactured prototype—a luxury object that is advertised as being long-lasting and which is particularly popular with frequent travelers in the art world—Koschmieder's individual replicas without wheels or handles seem immobile and dilapidated. With surfaces that look worn, rusted, and full of holes, they evoke the impression of tombstones for global mobility. At the same time, however, they promise hope in the form of time capsules, embodying a regenerative artistic practice that points to alternative paths to the future.

Untitled, 2019

Carta, resina epossidica, vernice spray /

Papier, Epoxidharz, Sprühfarbe / Paper, epoxy resin, spray paint

18 opere singole / 18 einzelne Werke / 18 individual works

ca. 73 × 53 × 30 cm ciascuna / je / each

Courtesy the artist

Michael Fliri

1978, Silandro / Schlanders (I)

Vive e lavora tra l'Italia, l'Austria e Zurigo (CH).

Lebt und arbeitet zwischen Italien, Österreich und Zürich (CH).

Lives and works between Italy, Austria and Zurich (CH).

IT Michael Fliri ha sempre lavorato all'intersezione tra performance, scultura, fotografia e video. La sua pratica artistica si confronta soprattutto con il concetto di metamorfosi che indaga anche partendo dal suo corpo, inizialmente attraverso il travestimento poi con la scultura. In alcuni lavori recenti, ad esempio, si estrania dall'immagine del proprio corpo mantenendo l'attenzione focalizzata sull'aspetto manuale e analogico.

Questo approccio si può notare anche nei lavori in mostra, dove le immagini del corpo sono rese attraverso un'estetica post-umana che rimanda alla fantascienza e alle radiografie. Per quanto l'effetto prodotto possa apparire digitale, in realtà le forme scultoree nascono da un lavoro manuale su calchi in vetro di diverse parti del corpo. Successivamente le sculture in vetro sono riempite di liquido e su di esse vengono puntate delle luci che determinano dei precisi giochi di luce e ombra. In un continuo passaggio tra negativo-positivo, le immagini generate sono tracce di corpi che sembrano fluttuare ed emergere alla realtà da una dimensione altra.

DE Michael Fliri arbeitet seit langem an der Schnittstelle von Performance, Skulptur, Fotografie und Video. Seine künstlerische Praxis orientiert sich vor allem am Prinzip der Metamorphose, das er auch anhand des eigenen Körpers erkundet, indem er sich zunächst den Mitteln der Verkleidung, später dann der Skulptur bedient. In einigen neueren Arbeiten entfremdet er etwa das Bild seines eigenen Körpers unter besonderer Berücksichtigung des manuellen und analogen Aspektes.

Dieser Ansatz ist auch seinen in der Ausstellung gezeigten Körperbildern in posthumaner Science-Fiction- und Röntgen-Ästhetik abzulesen. So digital sie auch anmuten, nehmen diese skulpturalen Drucke ihren Ausgangspunkt in der manuellen Arbeit an Glasabgüssen verschiedener Körperteile. Anschließend werden die Glasskulpturen mit Flüssigkeit gefüllt und beleuchtet, was präzise Licht- und Schattenspiele bewirkt. In einem kontinuierlichen Wechsel zwischen Negativ und Positiv entstehen so Bilder von Körpern, die aus einer anderen Dimension in die Realität hervortreten scheinen.

EN Michael Fliri has always worked at the intersection between performance, sculpture, photography, and video. His artistic practice comes face to face with the concept of metamorphosis, which he has investigated starting from his own body, first through disguise and then through sculpture. For example, in a number of recent works he becomes estranged from the image of his own body, maintaining a focus on the manual and analogue aspect.

This approach also connects to the works on display, where the body images are rendered through a post-human aesthetic, reminiscent of science fiction and x-rays. As digital as they may seem, the starting point is always manual work on glass casts of various body parts. Subsequently, the glass sculptures are filled with liquid and lights are shone onto them, giving rise to specific interplays of light and shade. In a continuous to-and-fro between negative and positive, the images generated are traces of bodies that seem to emerge from another dimension quite unlike our own.

Fluid Foot, 2022

Stampa su tessuto, schiuma, legno / Textildruck, Schaumstoff, Holz /

Print on fabric, foam, wood

165 × 62 × 6 cm

Edizione / Auflage / Edition: 1/3 + 2 AP

Courtesy the artist and Galleria Raffaella Cortese, Milan

Like the Ocean – Breathe Out, 2022

Stampa su tessuto, schiuma, legno / Textildruck, Schaumstoff, Holz /

Print on fabric, foam, wood

230 × 106 × 5 cm

Edizione / Auflage / Edition: 1/3 + 2 AP

Courtesy the artist and Galleria Raffaella Cortese, Milan

IT Dalla metà degli anni sessanta, Nicola L. ha sviluppato a Parigi nel contesto dei Nouveaux Réalistes, successivamente a Ibiza poi a New York, la sua opera multidisciplinare fatta di pittura, scultura, design funzionale, installazioni, film e arte performativa. Di importanza cruciale per la sua prassi artistica sono state le concezioni femministe e antirazziste di immersione del corpo umano nello spazio dell'opera d'arte allo scopo di eludere i confini identitari e di genere imposti dalla società.

A partire dal 1964 sono state realizzate le sue *Pénétrables*, una serie di tele che possono essere indossate come una seconda pelle. Per quanto giocose, muovevano da riflessioni politiche sui confini corporei sensibili fra il sé e il mondo e puntavano ad aprire nuovi spazi di possibilità fra agire individuale e collettivo. Le silhouette di sole e luna con aperture per testa, braccia e gambe permettono al corpo umano di calarsi nella parte dei corpi celesti e di osservare l'“astronave Terra” dalla prospettiva di un macrocosmo più grande.

DE Seit Mitte der 1960er-Jahre entwickelte Nicola L. zunächst im Pariser Umfeld der Nouveaux Réalistes, zwischenzeitlich auf Ibiza, später in New York ihr multidisziplinäres Werk von Malerei über Skulptur, funktionales Design, Installation bis hin zu Film und Performance. Zentral für ihre Praxis waren feministische und antirassistische Konzepte des Eintauchens des menschlichen Körpers in den Raum des Kunstwerks, um sozial auferlegte Identitäts- und Gendergrenzen zu unterlaufen.

Ab 1964 entstanden ihre *Pénétrables* als Serie von Leinwänden, die sich wie eine zweite Haut anlegen ließen. So spielerisch sie auch anmuten, lagen ihnen politische Reflexionen über die sensiblen körperlichen Grenzen zwischen dem Selbst und der Welt zugrunde und das Ziel, performative neue Möglichkeitsräume zwischen individuellem und kollektivem Handeln zu eröffnen. Die Silhouetten von Sonne und Mond mit Öffnungen für Kopf, Arme und Beine des menschlichen Körpers lassen uns imaginativ in die Rolle der Himmelskörper schlüpfen und aus der Perspektive eines größeren Makrokosmos auf das „Raumschiff Erde“ blicken.

EN From the mid-1960s onward, Nicola L. developed a multidisciplinary oeuvre, starting with painting and branching out into sculpture, functional design, installation, film, and performance. She first worked in Paris in the orbit of the Nouveaux Réalistes, then in Ibiza, and later in New York. Central to her practice were feminist and anti-racist concepts of immersing the human body in the artwork in order to subvert socially imposed identity and gender boundaries.

In 1964, the artist began to produce her *Pénétrables*: a series of canvases that could be donned like a second skin. As witty as the concept may first appear, the works were in fact based on political reflections on the sensitive physical boundaries between the self and the world, with the goal of opening up new performative possibilities between individual and collective action. The silhouettes of the sun and moon with openings for the head, arms, and legs allow wearers to slip into the role of the celestial bodies in the imagination and look down on “Spaceship Earth” from the perspective of a larger macrocosm.

Sun & Moon Giant Pénétrables, 1996/2012

Inchiostro, cotone, vinile, legno / Tinte, Baumwolle, Vinyl, Holz /

Ink, cotton, vinyl, wood

Sole / Sonne / Sun: 330,2 × 137,2 cm

Luna / Mond / Moon: 322,6 × 129,5 cm

Courtesy Alison Jacques, London, and Nicola L. Collection and Archive

IT Il pittore, grafico e architetto Shūsaku Arakawa per tutta la vita si è definito “astrattista del lontano futuro” ed “eterno outsider”. Nel segno della filosofia transumanistica – un’impostazione mirante a espandere i limiti delle possibilità umane ricorrendo a processi tecnologici –, ha cercato di creare ambienti atti a preservare gli esseri umani dall’invecchiamento e dalla morte. Insieme alla sua partner Madeline Gins (1941–2014) ha progettato abitazioni e parchi e fondato la Architectural Body Research Foundation. Prima di lasciare il Giappone e trasferirsi a New York nel 1961, ha studiato matematica, medicina e arte.

Le sue opere grafiche, che ricordano disegni tecnici e mappe astrali, riflettono sulla collocazione spirituale e fisica degli esseri umani nello spazio e nel tempo. Visualizzano forme diverse di atterraggio con il tatto (tattile), l’odorato (olfattivo), come sensazione di movimento (cinestesico), ma anche come percezione profondamente sensibile del proprio corpo secondo situazione, posizione e movimento (proprio-cettivo). Siamo tutti detentrici e detentori di spazio e tempo, dotati della facoltà di far avanzare, o costruire, la poetica e l’architettonica del comprendere e dell’agire? A quale velocità possiamo figurarci di viaggiare attraverso lo spazio-tempo? Possono i musei essere anche ambienti che ci preservano dall’invecchiare e dal morire?

DE Der Maler, Grafiker und Architekt Shūsaku Arakawa bezeichnete sich zeit seines Lebens als „Abstraktionist der fernen Zukunft“ und „ewiger Außenseiter“. Im Sinne der transhumanistischen Philosophie – eines Denkansatzes, der jegliche Grenzen menschlicher Möglichkeiten durch den Einsatz technologischer Verfahren erweitern will – versuchte er, Räume zu gestalten, die Menschen vor dem Altern und Sterben bewahren. Gemeinsam mit seiner Partnerin Madeline Gins (1941–2014) entwarf er Wohnhäuser und Parks und gründete die Architectural Body Research Foundation. Bevor er 1961 nach New York zog, studierte er Mathematik, Medizin und Kunst in Japan.

Seine an technische und astronomische Zeichnungen erinnernden Druckgrafiken veranschaulichten Überlegungen zur geistigen und physischen Verortung von Lebewesen in Zeit und Raum. Sie visualisieren verschiedene Formen des Landens mit dem Tastsinn (taktile), dem Geruchssinn (olfaktorisch), als Bewegungsempfindung (kinästhetisch), aber auch als tiefensensible Wahrnehmung des eigenen Körpers je nach Lage, Stellung und Bewegung (propriozeptiv). Sind wir alle kritische Inhaber*innen von Zeit und Raum mit der Fähigkeit, die Poetik und die Architektonik des Erkennens und Handelns voranzutreiben oder zu konstruieren? Wie schnell können wir in der Vorstellung durch die Raumzeit reisen? Können Museen auch Räume sein, die uns vor dem Altern und Sterben bewahren?

EN Throughout his life, the artist and architect Shūsaku Arakawa always described himself as an “abstractionist of the distant future” and an “eternal outsider.” In the spirit of transhumanist philosophy—an intellectual approach that seeks to extend the limits of human possibilities through the use of technological processes—he sought to design spaces that would guard against aging and death. With his partner Madeline Gins (1941–2014), Arakawa designed homes and parks and founded the Architectural Body Research Foundation. Before moving to New York in 1961, he had studied mathematics, medicine, and art in Japan.

Arakawa’s prints, reminiscent of technical and astronomical drawings, illustrate his reflections on the mental and physical localization of living beings in time and space. They visualize different forms of landing involving the sense of touch (tactile) or smell (olfactory) or as a sensation of movement (kinesthetic), but also as depth-sensitive perception of one’s own body depending on its position, posture, and movement in space (proprioceptive). Are all of us in fact critical owners of time and space with the capacity to advance or construct our own poetics and architectonics of cognition and action? How fast can we travel through space-time in our imagination? Can museums also be spaces that save us from aging and dying?

Critical Resemblances, 1991

Stampa su carta / Druck auf Papier / Print on paper

41,4 × 42,4 cm

Museion – Collezione / Sammlung / Collection Archivio di Nuova Scrittura

Critical Holder, 1991

Stampa su carta / Druck auf Papier / Print on paper

45 × 43 cm

Museion – Collezione / Sammlung / Collection Archivio di Nuova Scrittura

Ana Lupaș

1940, Cluj-Napoca (RO)

Vive e lavora a Cluj-Napoca.

Lebt und arbeitet in Cluj-Napoca.

Lives and works in Cluj-Napoca.

IT Il corpus di opere di Ana Lupaș comprende oggetti, opere tessili, installazioni, Land Art e performance, con cui l'artista sin dalla metà degli anni sessanta ha sistematicamente tentato di minare lo statuto tradizionale dell'opera d'arte. La sua arte nasce da un continuo scambio tra arte e vita e da una costante riflessione sulle modalità di presentazione e comunicazione dell'opera.

Per Ana Lupaș è di fondamentale importanza stabilire delle sinergie con la natura e, infatti, molti suoi lavori, oltre a contenere una componente utopica, hanno origine in un forte legame con la sua terra, nello specifico con i villaggi di Transilvania e Bukovina in Romania. Sin dall'inizio della sua carriera l'artista ha impiegato diverse tipologie di tessuti per la realizzazione delle proprie opere: la stoffa e la lana sono materiali che rimandano alla cultura rurale, ma sono anche veicoli di calore e di intimità che si relazionano strettamente al tema del corpo. A metà tra scultura e architettura, il tessuto di *Coat for reaching the Heaven* è composto da varie stoffe ed è pensato per essere indossato e usurato: la struttura delle fibre è fragile e delicata come un'esistenza, come un'identità, ma allo stesso tempo anche resistente e trasformabile.

DE Das Œuvre von Ana Lupaș umfasst Objekte, Textilarbeiten, Fotografien, Installationen, Land Art und Performances. Seit Mitte der 1960er-Jahre untergräbt sie systematisch den traditionellen Status des Kunstwerks. Ihre Werke entstehen im ständigen Austausch zwischen Kunst und Leben sowie in konstanter Reflexion über die Art und Weise ihrer Präsentation und Vermittlung.

Für Lupaș ist es von grundlegender Bedeutung, Synergien mit der Natur herzustellen, und tatsächlich enthalten viele ihrer Arbeiten nicht nur eine utopische Komponente, sondern entspringen einer starken Bindung an ihre Heimat in Rumänien, insbesondere die Dörfer in Siebenbürgen und der Bukowina. Seit dem Beginn ihrer Karriere verwendete die Künstlerin verschiedene Gewebearten zur Realisierung ihrer Kunstwerke: Stoff und Wolle sind Materialien, die auf die ländliche Kultur verweisen, sie vermitteln aber auch Wärme und Intimität, wodurch sie in engem Zusammenhang mit dem Thema Körper stehen.

Halb Skulptur, halb Architektur, setzt sich die Gewebestruktur von *Coat for reaching the Heaven* aus verschiedenen Stoffen zusammen und ist dazu gedacht, angezogen und benutzt beziehungsweise abgenutzt zu werden: Die Faserstruktur ist fragil und zerbrechlich wie eine Existenz, wie eine Identität, doch gleichzeitig auch widerstandsfähig und wandelbar.

EN Ana Lupaş's oeuvre includes objects, textile works, photographs, installations, land art, and performances in which, since the mid-'60s, she has systematically attempted to undermine the traditional status of the artwork. Her art springs from a constant dialogue between art and life and an ongoing reflection on how her work is presented and communicated.

For Ana Lupaş, establishing a connection with nature is of key importance; as well as featuring a utopian component, many of her works have a strong bond with her homeland, and the villages of Transylvania and Bukovina in particular. Since the beginning of her career, Lupaş has used various types of fabrics in her pieces: cloth and wool are materials that reference rural culture, but also convey sensations of warmth and intimacy that are closely bound up in the theme of the body. Half sculpture, half architecture, *Coat for reaching the Heaven* is made of various fabrics and is designed both to be worn and worn out: the structure of the fibers is as fragile and delicate as an existence, an identity, but also just as durable and adaptable.

Coat for reaching the Heaven, 1962/1964

Patchwork su base in metallo / Patchwork auf Metallgestell /

Patchwork on metal frame

126 × 20 × 20 cm (base in metallo / Metallgestell / metal frame)

ø ca. 110 cm (Patchwork)

Museion – Collezione Fondazione Cassa di Risparmio di Bolzano /

Sammlung Stiftung Südtiroler Sparkasse / Collection Fondazione Cassa di Risparmio di Bolzano

Trisha Baga

1985, Venice (FL, USA)

Vive e lavora a New York (NY, USA).

Lebt und arbeitet in New York (NY, USA).

Lives and works in New York (NY, USA).

IT Trisha Baga è nota soprattutto per le installazioni video, le ceramiche e le performance ambientate fra mondi analogici e virtuali, meno per la pittura. Nel 2020, anno della pandemia, ha fondato con l'artista Lu Zhang e il curatore Herb Tam il club di pittura P_Lub. Il trio ogni settimana ha creato un dipinto e con "Virtual Studio Visit Loop" ha avviato una serie di conversazioni online sulle esperienze lavorative ed esistenziali degli operatori e operatrici culturali durante la crisi del Covid.

Nella serie *Time Machine* lo schermo del computer di Baga vuol essere una finestra sul mondo, in cui al contempo si riflette il proprio concreto spazio di vita. Le immagini di sfondo, scatti da prospettive cosmiche o paesaggi incontaminati, sono coperte da polvere (di stelle), i file sul desktop sembrano Ufo, riflessi della propria ombra e del proprio interno, finestre sul mondo esterno o classiche scene di atelier. Micro e macrocosmi si combinano in queste macchine del tempo, fautrici di una consapevolezza circolare per le conseguenze delle nostre azioni sull'ambiente.

DE Trisha Baga machte sich vor allem mit Videoinstallationen, Keramiken und Performances zwischen analogen und virtuellen Welten einen Namen, weniger mit Malerei. Doch im Pandemiejahr 2020 gründete Baga zusammen mit der Künstlerin Lu Zhang und dem Kurator Herb Tam den Malclub P-Lub. Das Trio schuf jede Woche ein gemeinsames Gemälde und initiierte mit „Virtual Studio Visit Loop“ eine Online-Gesprächsreihe über die Arbeits- und Lebenserfahrungen von Kulturschaffenden in der Covid-Krise.

In der Reihe *Time Machine* präsentiert sich Bagas Computerbildschirm als Fenster zur Welt, in dem sich gleichzeitig der eigene reale Lebensraum spiegelt. Hintergrundbilder aus kosmischen Perspektiven oder von unberührten Landschaften werden überlagert von (Sternen-)Staub, wie Ufos erscheinenden Desktop-Dateien, Reflexionen des eigenen Schattens und Interieurs, der Wohnungsfenster zur Außenwelt oder klassischer Atelierszenen. Mikro- und Makrokosmos verbinden sich in diesen Zeitmaschinen, die ein zirkuläres Bewusstsein für die Umweltkonsequenzen unseres gegenwärtigen Handelns schaffen.

EN Trisha Baga is best known for video installations, ceramics, and performances ranging between analogue and virtual worlds. However, in the pandemic year 2020, Baga joined forces with artist Lu Zhang and curator Herb Tam to found the painting club P_Lub. The trio produced a collaborative painting each week and initiated the "Virtual Studio Visit Loop": an online conversation series about the work and life experiences of cultural practitioners during the Covid crisis.

In the series *Time Machine*, Baga's computer screen becomes a window onto the world that simultaneously reflects the artist's own living space. Background images of cosmic realms or pristine landscapes are superimposed with (star) dust and desktop files that look like UFOs, along with reflections of the artist's shadow and interior, the apartment windows looking onto the outside world, and classic studio scenes. Microcosm and macrocosm merge in these time machines, which have the effect of engendering a circular awareness of the environmental consequences of our momentary actions.

Volume, 2022

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on canvas

123,5 × 183,3 × 4 cm

Collezione privata, Milano / Privatsammlung, Mailand / Private Collection, Milan

Time Machine, 2016, 2022

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on canvas

122,3 × 153,2 × 4,2 cm

Courtesy Y.D.C.

2:05, 2022

Ceramica smaltata / Glasierte Keramik / Glazed ceramic

Ø ca. 32 × 5,3 cm

Courtesy the artist and Galleria Giò Marconi, Milan

Convalescence, 2022

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on canvas

76,2 × 102 × 5 cm

Courtesy the artist and Galleria Giò Marconi, Milan

VOLUME, 2023

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on canvas

78,7 × 104,5 × 7 cm

Collezione / Sammlung / Collection "Cadre Blanc"

Shadow, 2022

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on canvas

121,9 × 152,4 × 5,1 cm

Collezione Thiess / Sammlung Thiess / Thiess Collection

Time Machine, 2022

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on canvas

121,9 × 152,4 × 3 cm

Collezione privata / Privatsammlung / Private Collection

Ei Arakawa

1977, Fukushima (J)

Vive e lavora a Los Angeles (CA, USA).

Lebt und arbeitet in Los Angeles (CA, USA).

Lives and works in Los Angeles (CA, USA).

IT Ei Arakawa concepisce la sua opera interdisciplinare in termini di prassi condivisa con altri artisti e artiste, musicisti e musiciste, performer, pensatori e pensatrici e con il pubblico. Da venti anni sviluppa forme per imitare e dare corpo a retaggi culturali, soprattutto in ambito dell'arte performativa internazionale, svelando modelli di personalità e di comportamento intrinseci al sistema dell'arte.

Per la sua serie *Performance People* Arakawa ha ricostruito date e orari di diverse prime rappresentazioni che hanno profondamente influenzato le sue ricerche, traducendole in mappe astrologiche per descrivere la personalità della performance rispetto al cosmo. Una di esse è ad esempio la prima di *Gay Guerilla* di Julius Eastman, eseguita dal compositore davanti a studenti e studentesse della Northwestern University di Evanston nell'Illinois. Queste capsule spaziotemporali dedicate a momenti magici dell'arte performativa, situate nel tempo alternativo di un determinismo cosmico, servono all'artista per individuare nuove strutture poetiche di produzione del sapere, della memoria e della storiografia artistica.

DE Ei Arakawa begreift sein interdisziplinäres Werk als gemeinschaftliche Praxis mit anderen Künstler*innen, Musiker*innen, Performer*innen, Denker*innen und dem Publikum. Seit rund 20 Jahren entwickelt er Formen der Nachahmung und Verkörperung kulturellen Erbes, vor allem internationaler Performancekunst, und offenbart dabei dem Kunstsystem inhärente Persönlichkeits- und Handlungsmuster.

Für seine Serie *Performance People* ermittelte Arakawa Daten und Uhrzeiten verschiedener Uraufführungen, die ihn in seinen Recherchen stark geprägt hatten, und übersetzte diese in astrologische Sternbilder, um die kosmische Persönlichkeit der Performance zu beschreiben. Eine davon ist zum Beispiel Julius Eastmans Aufführung seiner Komposition *Gay Guerilla* vor Studierenden der Northwestern University in Evanston, Illinois. Mit diesen Zeitkapseln für Sternstunden performativen Handelns, die Arakawa in der alternativen Zeitrechnung eines kosmischen Determinismus verortet, findet er neue poetische Strukturen der Wissensproduktion, Erinnerung und Kunstgeschichtsschreibung.

EN Ei Arakawa conceives of his interdisciplinary work as a collaborative practice with other artists, musicians, performers, thinkers, and audiences. For some twenty years, he has been developing forms of mimicry and embodiment of cultural heritage, especially international performance art, revealing the personality and action patterns inherent in the art system.

For his *Performance People* series, Arakawa identified the dates and times of various premiere performances that had greatly influenced his research and translated them into astrological constellations as a way of describing the cosmic personality of the respective performance. One of them is Julius Eastman's performance of his composition *Gay Guerilla* for students at Northwestern University in Evanston, Illinois. With these time capsules for *Sternstunden* (magic moments) of performance, situated in the alternative chronology of a cosmic determinism, the artist suggests new poetic structures of knowledge production, memory, and art historiography.

Performance People (Gay Guerrilla, Jan 16, 1980, 8:45 PM, Evanston, IL), 2018

Collezione / Sammlung / Collection WOLF-CHASTEL, Paris

*Performance People (Gravity [Music for Sound-Joined Rooms]),
September 20, 2006, 6:00 PM, Berlin, Germany, 2019*

Collezione privata, Germania / Privatsammlung, Deutschland / Private Collection, Germany

*Performance People (IBIZA – A Reading for ‚The Flicker‘), July 12, 2008, 9:00 PM,
London, UK, 2019*

Collezione / Sammlung / Collection Philara, Düsseldorf

12936 LED (WS2812B, 100 LED/m, nero) su un tessuto tinto a mano con occhielli,

2× controller T-300K, 2× scheda SD da 2GB con file LedEdit 2014,

10× alimentatori da 5V 80A con cavo a trefoli 22 AWG /

12936 LEDs (WS2812B, 100 LEDs/m, schwarz) auf handgefärbtem Stoff mit Ösen,

2× T-300K Controller, 2× 2GB SD-Karte mit LedEdit 2014 Files,

10× 5V 80A Stromversorgung mit 22 AWG Litzenkabel /

12936 LEDs (WS2812B, 100 LEDs/m, black) on a hand-dyed fabric with grommets,

2× T-300K controller, 2× 2GB SD card with LedEdit 2014 files,

10× 5V 80A power supplies with 22 AWG stranded wire

170 × 145 cm ciascuna / je / each

Suzanne Treister

1958, London (UK).
Vive e lavora a Londra.
Lebt und arbeitet in London.
Lives and works in London.

IT Suzanne Treister riflette da decenni con la sua poesia futuristica sulle ripercussioni che le nuove tecnologie hanno sulla società, la memoria e la convivenza interplanetaria.

Nel 1995, ancora prima dell'era delle app, creò una piattaforma digitale su CD-ROM per incontrare il suo alter ego Rosalind Brodsky (1970-2058) con cui condivide radici anglo-esteeuropee ed ebraiche. Divenuta parte della Rivoluzione russa del 1917 per aver lavorato per un istituto di ricerca di viaggi nel tempo, Brodsky tentò di salvare i suoi nonni dalla Shoah e si sottopose a psicoanalisi freudiana, junghiana, kristeviana o lacaniana. I costumi creati in questo contesto instaurano un dialogo mentale con i suoi disegni o dipinti più recenti, nei quali immagina, fra altre cose, futuri musei di "estasi cosmica" o "telepatia meccanica" oppure avanza proposte tecnovisionarie, non colonialistiche e spirituali per sopravvivere sulla Terra e abitare il cosmo.

DE Suzanne Treister reflektiert mit ihrer futuristischen Poesie seit Jahrzehnten, wie sich neue Technologien auf die Gesellschaft, Erinnerung und auf interplanetarisches Zusammenleben auswirken.

Schon vor der App-Ära schuf sie 1995 eine digitale Plattform auf CD-ROM für Begegnungen mit ihrem Alter Ego Rosalind Brodsky (1970–2058), mit der sie anglo-osteuropäische und jüdische Wurzeln teilt. Durch ihre Arbeit am Forschungsinstitut für Zeitreisen wurde Brodsky zum Teil der Russischen Revolution von 1917, versuchte ihre Großeltern vor dem Holocaust zu retten oder unterzog sich Psychoanalysen von Sigmund Freud, Carl Jung, Julia Kristeva oder Jacques Lacan. Die in diesem Kontext entstandenen Kostüme treten in geistigen Dialog mit Treisters jüngeren Zeichnungen oder Gemälden, in denen sie unter anderem zukünftige Museen für „kosmische Ekstase“ oder „maschinelle Telepathie“ imaginiert oder technovisionäre, nicht-kolonialistische und spirituelle Vorschläge für das Überleben auf der Erde und das Bewohnen des Kosmos macht.

EN Through her futuristic poetry, Suzanne Treister has been exploring the impact of new technologies on society, memories, and interplanetary coexistence for decades.

Before the era of apps, she had already created a digital platform on CD-ROM in 1995 for encounters with her alter ego Rosalind Brodsky (1970–2058), with whom she shares Anglo-Eastern European and Jewish roots. Through her work at the Research Institute for Time Travel, Brodsky by turns takes part in the Russian

Revolution of 1917, tries to save her grandparents from the Holocaust, and undergoes psychoanalysis with Sigmund Freud, Carl Jung, Julia Kristeva, and Jacques Lacan. The costumes created for her time travel enter into an intellectual dialogue with Treister's recent drawings and paintings, in which she imagines future museums devoted to "cosmic ecstasy" or "machine telepathy," and proposes techno-visionary, non-colonialist, and spiritual solutions for survival on Earth and for inhabiting the cosmos.

The Escapist BHST/

Museum of the Inaudible Sound of Asteroids Becoming Data, 2018

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on canvas

50 × 40 cm

The Escapist BHST/

Interplanetary Intelligence Network, 2018

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on canvas

40 × 30 cm

SURVIVOR (F)/Museum of Cosmic Ecstasy, 2019

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on linen

46 × 38 cm

SURVIVOR (F)/Museum of Machine Telepathy, 2019

Olio su tela / Öl auf Leinwand / Oil on linen

46 × 33 cm

SURVIVOR (F)/

Fashion designs for space travel/Rainbow Spaceship Dress 03, 2016-19

SURVIVOR (F)/Space Forest Museum, 2016-19

From Terrestrial to Cosmocentric Ethics Via Terrestrial Futurisms, 2020-21

Stampa d'archivio a getto d'inchiostro su carta Hahnemühle / Giclée-Druck auf Hahnemühle-Papier /

Archival giclée print in Hahnemühle paper

29,7 × 21 cm ciascuna / je / each

Rosalind Brodsky's Electronic Time Travelling Costume

to go to London in the 1960s, 1997

Rosalind Brodsky's Electronic Time Travelling Costume

to rescue her Grandparents from the Holocaust, 1996-97

Rosalind Brodsky's Electronic Time Travelling Costume

to go to the Russian Revolution, 1995

Tecnica mista / Mischtechnik / Mixed Media

Grandezza naturale / Lebensgröße / Lifesize

All works: Courtesy Annely Juda Fine Art, London and P.P.O.W Gallery, New York

Arcade

IT Il percorso circolare allestito al terzo piano attraversa mondi immersivi, creati artisticamente, e passa per sfere virtuali e analogiche accomunate dalla dialettica fra il ricordare e il dimenticare.

Il titolo *Arcade* ha un duplice significato: da un lato rimanda al mondo del gaming come definizione di sala giochi, dall'altro ricorda l'antico mito di *Arcadia*. Nel suo poema bucolico Virgilio creò un paesaggio montano poetico lontano dalla civiltà, in cui uomo e natura possono vivere in armonia, al di là della sfera politica ed economica della realtà urbana.

Rappresentazioni mitologiche come questa permeano ancora oggi le scienze umane e le sue tecnologie dell'Occidente. Ma quali nuove finzioni speculative, quali futurismi e luoghi ideali generano gli attuali spazi d'azione digitali? A fronte della progressiva automazione dei processi fisici e intellettuali, qual è il futuro dei musei e delle scienze umane? L'intelligenza artificiale, l'apprendimento automatico o le sfere generate dai computer, sempre più reali e plastici, ci mettono di fronte a strumenti e sfide sempre nuovi nell'interfaccia fra essere umano e tecnologia. Come poter scorgere in essi materiale creativo per immaginare e creare mondi che si spingano oltre le forme di appropriazione capitalistica della speranza e le strutture di potere egemoniche?

Mentre alcune artiste e alcuni artisti padroneggiano e usano tutti i pulsanti presenti sulla tastiera della creazione del mondo digitale, altri traducono in scenari digitali le proposte della costruzione di sé e dei mondi già offerte da celebri videogiochi, cinema, app o pubblicità.

DE Der Rundgang durch das dritte Stockwerk führt durch immersive, künstlerisch geschaffene Welten zwischen virtuellen und analogen Sphären, die jeweils eine Auseinandersetzung mit dem Erinnern und Vergessen eint.

Der Titel *Arcade* ist zweideutig: Zum einen referiert er auf eine Gaming-Welt, zum anderen erinnert er an den antiken Mythos von *Arkadien*. Der römische Dichter Vergil etwa entwarf in seiner Hirtendichtung die Utopie einer poetischen Berglandschaft fernab der Zivilisation, die ein Leben jenseits der politischen und wirtschaftlichen urbanen Realität im Einklang von Mensch und Natur ermöglicht.

Bis in die Gegenwart bestimmen westliche mythologische Vorstellungen wie diese die Geisteswissenschaften und ihre Technologien. Doch welche neuen spekulativen Fiktionen, Futurismen und Wunschorte provozieren gegenwärtige digitale Handlungsräume? Wo liegt die Zukunft der Museen und Geisteswissenschaften angesichts der fortschreitenden Automatisierung geistiger und physischer Prozesse? Durch künstliche Intelligenz, maschinelles Lernen, Metaverse oder immer realer und plastischer werdende computergenerierte Sphären sind wir mit immer neuen Werkzeugen und Herausforderungen an den Schnittstellen zwischen Mensch

und Technologie konfrontiert. Wie lassen diese sich als kreatives Material begreifen, um Welten jenseits kapitalisierter Formen der Hoffnung und vorherrschenden Machtstrukturen zu imaginieren und erschaffen?

Während manche Künstler*innen alle Tasten auf der Klaviatur der digitalen Welterschaffung beherrschen und bedienen, übersetzen andere die aus Videospiele, Kino, Apps oder Werbung bekannten Angebote der Selbst- und Weltkonstruktion in analoge Szenarien.

EN A tour of the third floor leads through immersive, artist-built worlds verging between the virtual and analogue spheres, each unified by an exploration of remembering and forgetting.

The floor's title *Arcade* is ambiguous. The term is used for a gaming world occupied by videogames, but it also recalls the ancient myth of *Arcadia*. In his pastoral poetry, the Roman poet Virgil, for example, conceived a utopia consisting of a bucolic mountain landscape far from civilization where humans and nature would live in harmony, far from the political and economic urban realities of the day.

Western mythological visions like this one continue to dominate the humanities and their technologies even today. But what new speculative fictions, futurisms, and places of desire are inspiring contemporary digital action arenas? Where does the future lie for museums and the humanities in times when intellectual and physical processes are rapidly being automated? With the advent of artificial intelligence, machine learning, the metaverse, and increasingly realistic and three-dimensional computer-generated worlds, we are continually confronted with new tools and challenges at the interfaces between humans and technology. How can these be grasped as creative material that enables us to imagine and build worlds beyond capitalized forms of hope and hegemonic power structures?

While some artists today deftly operate all the keys on the digital world creation keyboard, others prefer to translate what is offered by the self- and world-building tools—made familiar by videogames, cinema, apps, and advertising—into analogue scenarios.

Lawrence Lek ● Ilaria Vinci ● Neil Beloufa
Maggie Lee ● Shu Lea Cheang ● LuYang
Tony Cokes

Lawrence Lek

1982, Frankfurt/Main (D)
Vive e lavora a Londra (UK).
Lebt und arbeitet in London (UK).
Lives and works in London (UK).

IT Lawrence Lek crea mondi immersivi tra immagini in movimento, videogaming, installazioni, architetture e musica elettronica. Identificandole con il termine di “sino-futurismo” (*Sinofuturism*), dal 2016 sviluppa finzioni speculative incentrate sui miti del progresso nell’era dell’intelligenza artificiale. Focalizza l’attenzione sugli sviluppi geopolitici e tecnologici della Cina e della sua diaspora.

Con *Nepenthe Zone* (da *nepenthés*, la prodigiosa bevanda dell’oblio della mitologia greca) Lek implementa progressivamente, a partire dal 2021, un mondo virtuale del gaming e del videogioco, trasformandolo in un portale di accesso a un’isola misteriosa e solitaria che promette la guarigione e la liberazione da tutti i mali. In un ambiente da “chillout club” considera i musei luoghi a metà strada fra memoria e oblio. Ci conduce attraverso le rovine digitali dell’Antico Palazzo d’Estate di Beijing, distrutto nel 1860 durante la guerra dell’oppio, e versioni fittizie di architetture espositive reali a Lubiana, Londra e Seoul. “You came here to forget, don’t you remember?”, ossia: Sei venuto qui per dimenticare, non ti ricordi? Ma di cosa si nutrirà la memoria in futuro, quando la cultura sarà completamente automatizzata e il wellness lifestyle design non contemplerà più esseri umani?

DE Lawrence Lek entwirft immersive Welten zwischen Bewegtbild, Videospiele, Installation, Architektur und elektronischer Musik. Seit 2016 entwickelt er unter dem Begriff des „Sinofuturismus“ (*Sinofuturism*) spekulative Fiktionen rund um Fortschrittsmythen in der Ära künstlicher Intelligenz. Dabei liegt sein Fokus auf den geopolitischen und technologischen Entwicklungen in China und dessen Diaspora.

Mit *Nepenthe Zone* (nach *nepenthés*, dem Elixier des Vergessens in der altgriechischen Mythologie) erweitert Lek seit 2021 fortlaufend eine virtuelle Gaming- und Videowelt als Portal zu einer geheimnisvollen einsamen Insel, die Heilung und die Befreiung von allen Sorgen verspricht. In der Umgebung eines „Chill-Out-Clubs“ reflektiert er Museen als Orte zwischen Erinnerung und Vergessen. Dabei führt er durch digitale Ruinen des 1860 im Opiumkrieg zerstörten Alten Sommerpalasts in Beijing und fiktionale Versionen realer Ausstellungsarchitekturen in Ljubljana, London und Seoul. „You came here to forget, don’t you remember?“ Doch was bleibt der Erinnerung in Zukunft, wenn Kultur vollständig automatisiert ist und das Wellness-Life-style-Design keine Menschen mehr vorsieht?

EN Lawrence Lek builds immersive worlds incorporating moving images, video-games, installations, architecture, and electronic music. Since 2016, he has been developing speculative fictions revolving around myths of progress in today's era of artificial intelligence. Subsumed under the term "Sinofuturism," his works often focus on geopolitical and technological developments in China and its diaspora.

With *Nepenthe Zone* (named after *nepenthés*, the elixir of forgetting in ancient Greek mythology), since 2021 Lek has been continuously expanding a virtual gaming and video world that serves as a portal to a mysterious desert island which promises healing and an oasis where worries can be left behind. In a "chill-out club" setting, the artist reflects on museums as places between memory and forgetting. To this end, he guides the visitor through the digital ruins of the Old Summer Palace in Beijing, destroyed in the Opium War in 1860, as well as fictionalized versions of real exhibition architectures in Ljubljana, London, and Seoul. "You came here to forget, don't you remember?" But what will remain of memory in the future, when culture is completely automated and wellness and lifestyle design no longer includes humans?

Nepenthe Zone, 2021 – ongoing

Opera d'arte digitale che comprende tre edizioni /
Digitales Kunstwerk mit drei Editionen /
Digital artwork containing three editions

Nepenthe Zone (Ljubljana), 2021

Video digitale / Digitales Video / Digital Video
21'40"

Nepenthe Zone (Leeum Edition), 2022

Video digitale / Digitales Video / Digital Video
9'30"

Nepenthe Zone (Summer Palace Ruins), 2022

Video digitale, video game digitale / Digitales Video, digitales Videospiel /
Digital Video File, Digital Video Game File
9'58"

Courtesy the artist and Sadie Coles HQ, London

Ilaria Vinci

1991, Cisternino (I)
Vive e lavora a Zurigo (CH).
Lebt und arbeitet in Zürich (CH).
Lives and works in Zurich (CH).

IT Benvenuti nella “zone of fantasy” di Ilaria Vinci, ovvero nel cosmo della sua eroina “Iris IV” che vive sul pianeta Fortuna J5. Una gigantesca chiave per la libertà è pronta come utensile per un viaggio “di ritorno al futuro”. Vinci crea scenari analogici ricorrendo però a metodologie mediali e digitali di costruzione di sé e del mondo, come quelle impiegate nei videogiochi, nella pubblicità, nel cinema o anche nei parchi divertimenti.

Con *Iris IV: Our Last Best Hope* l'artista ci introduce nel mondo delle *Wunderkammer* o in una biblioteca del non-ancora-scritto che attende di essere scoperto. Intorno al globo del pianeta desertico Fortuna J5, coperto da neve e sabbia, i veicoli futuristici, usciti dai classici del cinema o della tivù come *Star Trek*, *Battlestar Galactica* e *Alien*, trovano riparo in bottiglie di vetro. Il titolo dell'opera è un riferimento alla saga di *Guerre stellari*, iniziata con l'*Episodio IV – Una nuova speranza*. L'“ultima speranza, la migliore” per l'artista sembra essere riposta nei luoghi in cui si colleziona e conserva il sapere.

DE Willkommen in Ilaria Vincis „Zone of Fantasy“ – beziehungsweise im Kosmos ihrer Heldin „Iris IV“, die auf dem Planeten Fortuna J5 lebt. Ein gigantischer Schlüssel zur Freiheit steht als Utensil für eine Reise „zurück in die Zukunft“ bereit. Vinci schafft analoge Szenarien, für die sie sich jedoch medialer und digitaler Methoden der Selbst- und Weltkonstruktion bedient, wie sie in Videospiele, Werbung, Kino, oder auch in Freizeitparks angewendet werden.

Mit *Iris IV: Our Last Best Hope* führt uns die Künstlerin in die Welt der Wunderkammern oder eine Bibliothek des noch Ungeschriebenen, das auf Entdeckung wartet. Rund um einen Globus mit Schnee und Sand bedeckten Wüstenplaneten Fortuna J5 finden Zukunftsvehikel aus den TV- und Kino-Klassikern *Star Trek*, *Battlestar Galactica* und *Alien* ihren Schutzraum in Glasflaschen. Der Titel der Arbeit ist eine Referenz auf den Star Wars-Epos, der mit *Episode IV – A New Hope* begann. Die „letzte und beste Hoffnung“ liegt für sie offenbar in Räumen, in denen Wissen gesammelt und bewahrt wird.

EN Welcome to Ilaria Vinci's "Zone of Fantasy"—or to the cosmos of her heroine "Iris IV," who lives on the planet Fortuna J5. A giant key to freedom awaits us as a utensil for a journey "back to the future."

Although at first sight Vinci's scenography appears to be all analogue, it draws on her use of media and digital methods of self-design and world-building, as they are applied to videogames, advertising, cinema, or theme parks.

With *Iris IV: Our Last Best Hope*, the artist spirits us away to the world of curiosity cabinets and to a library of what is as yet unwritten and still waiting to be discovered. Arranged around a globe of the deserty planet Fortuna J5, covered in snow and sand, are futuristic vehicles from the TV and cinema classics *Star Trek*, *Battlestar Galactica*, and *Alien*, encased in glass bottles. The title of the work is a reference to the *Star Wars* epic that began with *Episode IV – A New Hope*. Our "last best hope" seems to lie in spaces where knowledge may be collected and preserved.

Iris IV – Our Last Best Hope, 2021

Installazione, materiali vari / Installation, verschiedene Materialien / Installation, various materials

This window is my sky, this room my world, 2021

Pannelli di legno, pittura ad aerografo, vetroresina, 4 pannelli /

Holzplatten, Airbrush-Malerei, Glasfaser, 4 Platten /

Wood panels, airbrush painting, fiberglass, 4 panels

220 x 110 cm ciascuna / je / each

A delicate system (Fortuna J5), 2021

Tecnica mista su mappamondo / Mischtechnik auf Globus / Mixed media on globe

100 x 65 x 65 cm

A beating of giant wings (Viper MK VII), 2021

A beating of giant wings (Worker bee), 2021

A beating of giant wings (Narcissus), 2021

3 vasi di vetro, tecnica mista / 3 Glasgefäße, Mischtechnik / 3 glass jars, mixed media

Dimensioni varie / Verschiedene Maße / Various dimensions

Key to freedom, 2023

Vetroresina, pittura / Glasfaser, Malerei / Fibreglass, painting

113 x 40 x 8 cm

A Great Cosmic Joke with no Punchline (Museion), 2023

Stampa a getti d'inchiostro su carta da parati /

Tintenstrahldruck auf Tapete /

Inkjet on wallpaper

300 x 200 cm

Courtesy the artist

Neil Beloufa

1985, Paris (F)
Vive e lavora a Parigi.
Lebt und arbeitet in Paris.
Lives and works in Paris.

IT Neil Beloufa da anni crea mondi artistici all'intersezione tra online e offline, scienza e finzione. Nelle sue installazioni transmediali smaschera in modo critico, a volte caustico e mordace, le strutture di potere della società, conferendo una voce e una capacità di agire insoliti a materiali, tecnologie e ad attrici e attori.

Nel 2022 ha creato una serie di immagini in rilievo in MDF che, ricoperte con campi di colore modernistici in cuoio sintetico, mostrano persone pittoricamente astratte in situazioni apparentemente quotidiane alle prese con i loro computer, tablet o smartphone. Provviste di titoli eloquenti e a volte rese parlanti mediante videoanimazioni, le opere rimandano allo straniante senso di impotenza che coglie chi vede una disgrazia vicina o lontana dalla propria comfort zone. Più ancora, riflettono quel fatale, privilegiato desiderio di una realtà spensierata che è esso stesso il substrato delle preoccupazioni. Il dialogo fra due opere diventa caricatura del desiderio di pace, rigenerazione o relax durante la vacanza al mare mentre il mondo circostante rischia di scomparire a causa degli incendi boschivi o dell'inquinamento degli oceani.

DE Neil Beloufa entwirft seit Jahren künstlerische Welten an den Schnittstellen zwischen Online und Offline, Wissenschaft und Fiktion. In seinen transmedialen Installationen entlarvt er auf kritische, mitunter beißend-höhnische Weise gesellschaftliche Machtstrukturen, indem er Materialien, Technologien sowie Akteur*innen eine ungewohnte Stimme und Handlungsmacht verleiht.

2022 schuf er eine Reihe von Reliefbildern aus MDF, die mit modernistischen Farbfeldern aus Kunstleder überzogen sind und malerisch abstrahierte Menschen in scheinbar alltäglichen Situationen an ihren Computern, Tablets oder Smartphones zeigen. Die mit vielsagenden Titeln versehenen, mitunter durch Videoanimationen zum Sprechen gebrachten Werke verweisen auf das befremdende Ohnmachtsgefühl bei der Betrachtung eines fernnahen Unglücks in der eigenen Komfortzone. Mehr noch spiegeln sie jenes fatale, privilegierte Begehren einer sorgenfreien Realität, das zugleich den Grund zur Sorge bildet. Die Unterhaltung zwischen zwei Arbeiten karikiert konkret den Wunsch nach Ruhe, Regeneration oder Erholung im Strandurlaub, während die Welt um uns herum durch Waldbrände oder Ozeanverschmutzung unterzugehen droht.

EN For the past several years, Neïl Beloufa has been building artistic worlds on the threshold between online and offline, science and fiction. In his transmedia installations, he exposes social power structures in a critical and sometimes trenchantly wry manner by lending an unaccustomed voice and agency to materials, technologies, and collaborators.

In 2022, Beloufa made a series of relief paintings in MDF covered in modernist color fields made of faux leather and depicting abstracted figures in seemingly everyday situations at their computers, tablets, or smartphones. Given suggestive titles and partly also a voice through video animations, the works refer to the disconcerting feeling of the inability to act when contemplating a distant misfortune from the safety of one's own comfort zone. Even more than that, they reflect the kind of fatal, privileged longing for a carefree reality that is itself a cause for concern. The dialogue between two works concretely caricatures the desire for rest, regeneration, and relaxation during a beach vacation, while all the while the world around us is threatened with extinction by forest fires and polluted oceans.

Jalousing people that don't care about their surroundings, 2022

MDF, pelle, pelle sintetica, LED /

MDF, Leder, Kunstleder, LEDs /

MDF, leather, synthetic leather, LEDs

Waiting for a train to arrive while a wildfire takes over a forest, 2022

MDF, pelle, pelle sintetica, LED, cavo di alimentazione e spina /

MDF, Leder, Kunstleder, LEDs, Stromkabel und Stecker /

MDF, leather, synthetic leather, LEDs, electric cord and plug

Talking about ecological transition in the transportation sector, 2022

MDF, pelle, pelle sintetica, LED, cavo elettrico e spina /

MDF, Leder, Kunstleder, LEDs, Stromkabel und Stecker /

MDF, leather, synthetic leather, LEDs, electric cord and plug

100 × 230 × 9 cm ciascuna / je / each

Courtesy the artist and Mendes Wood DM Sao Paulo, New York, Brussels

Whistling before the end of the world, 2022

Talking about finding a rock to hide from the sun at the beach, 2022

Video a colori, suono / Videos, Farbe, Sound / Videos, color, sound

2'54" ciascuna / je / each

Testo / Text: Jory Rabinovitz

Courtesy the artist

Maggie Lee

1987, New Jersey (USA)

Vive e lavora a New York (NY, USA).

Lebt und arbeitet in New York (NY, USA).

Lives and works in New York (NY, USA).

IT La speranza è forse il sentimento che descrive al meglio lo stato d'animo da sogno ad occhi aperti che si crea quando realtà e immaginazione si sovrappongono. Esattamente quel tipo di emozionalità che Maggie Lee desta con la sua pratica del collage applicata a differenti media.

Nel suo video *Hearts Mission* osserva New York indossando occhiali dalle lenti rosa. Con i più semplici mezzi di un'estetica fai-da-te, filtri a cuore olografici e un soundtrack inebriante, accende ricordi di viaggi notturni, senso di felicità, estasi o innamoramento. L'immagine in movimento spontaneamente autocreata permette sempre di captare un senso di appartenenza e di storicizzare il presente nell'attimo in cui lo si vive. Al tempo stesso, i lavori di Lee colpiscono dritto al cuore l'appropriazione capitalistica di emozioni, collettività e intimità o l'imperativo di essere felici – nella città "che non dorme mai", pervasa dal realismo capitalista.

DE Der tagtraumartige Affekt, der sich einstellt, wenn Realität und Projektion sich überlagern, ließe sich vielleicht am besten mit Hoffnung beschreiben. Genau jene Art von Emotionalität ist es, die Maggie Lee mit ihrer Praxis der Collage in verschiedenen Medien hervorruft.

In ihrer Videoarbeit *Hearts Mission* blickt sie durch die rosarote Brille auf New York. Mit den einfachsten Mitteln einer Do-it-yourself-Ästhetik, holografischen Herzfiltern und einem berausenden Soundtrack löst sie Erinnerungen an Nachtfahrten, Glücksgefühle, Ekstase oder Verliebtsein aus. Das spontan selbst erstellte Bewegtbild ermöglicht es uns heute immer wieder, ein Zusammengehörigkeitsgefühl einzufangen und die Gegenwart im Moment ihres Erlebens zu historisieren. Gleichzeitig treffen Lees Arbeiten mitten ins Herz der Kapitalisierung von Emotionen, Kollektivität und Intimität oder des Imperativs, glücklich zu sein – in der vom kapitalistischen Realismus durchdrungenen Stadt, „die niemals schläft“.

EN The daydream-like affect that occurs when reality and projection overlap might best be described as hope. And that is exactly the kind of emotionality that Maggie Lee evokes with her collages in various media.

In her video work *Hearts Mission*, Lee looks at New York through rose-tinted shades. Employing the simple means of a do-it-yourself aesthetic, along with holographic heart filters and an entrancing soundtrack, the video triggers memories of nighttime rides through the city and feelings of happiness, ecstasy, and falling in love. It embraces the new habits of spontaneously self-shot moving images which make it possible to create a sense of togetherness, and to historicize the present moment as

it is being experienced. At the same time, Lee's works strike at the heart of the capitalization on emotion, collectivity, intimacy, and the imperative to be happy—in the city “that never sleeps,” steeped in capitalist realism.

Hearts Mission, 2022

Proiezione video, suono /
Videoprojektion mit Ton /
Video projection with sound
10' loop
Edizione / Auflage / Edition: 5 + 2 AP
Courtesy Edouard Montassut, Paris

Thanx God I'm VIP, 2022

Tecnica mista su tela / Mischtechnik auf Leinwand / Mixed media on canvas
38 × 43 cm
Courtesy J. Patrick Collins, Dallas

Rainbowz, 2022

Acrilico, nastro / Acryl, Band / Acryl, ribbon
30,5 × 42,5 cm
Courtesy J. Patrick Collins, Dallas

Prehistory Bubbledot, 2022

Tessuto, centrino, rivista, nastro adesivo /
Stoff, Spitzendeckchen, Zeitschrift, Klebeband /
Fabric, dolly, magazine, tape
30,5 × 38,5 cm
Collezione / Sammlung / Collection J-E van Praet

Fall Star, 2016

Cartone, pittura acrilica, stampa a getto d'inchiostro, filo metallico /
Karton, Acrylfarbe, Tintenstrahldruck, Draht /
Cardboard, acrylic paint, inkjet print, wire
79 × 55 cm
Courtesy Edouard Montassut, Paris

Nam June Paik Empire State Building, 2019

Carta, fotocopia a colori su legno /
Papier, Farbkopie auf Holz /
Paper, color photocopy on wood
93,5 × 8 cm
Courtesy Edouard Montassut, Paris

Shu Lea Cheang

1954, Taiwan (CN)

Vive e lavora a Taiwan/USA/Francia.

Lebt und arbeitet in Taiwan/USA/Frankreich.

Lives and works in Taiwan/USA/France.

IT Con l'installazione multimediale *RED PILL*, l'artista Shu Lea Cheang prosegue la sua indagine sulla relazione e sul potenziale impatto della strumentazione tecnologica sui meccanismi sociali e normativi dei corpi.

Proveniente dall'ultimo film di science fiction dell'artista, *UKI Virus Rising*, uscito nel 2023, l'installazione è costituita da tre sculture, realizzate con la stampa 3D, che replicano in dimensioni maggiorate delle capsule di farmaci. Al loro interno e attorno ad esse degli elementi rossi rappresentano dei globuli rossi, mentre un monitor alla parete mostra il video promozionale "RED PILL - Your Pleasure Our Business".

Nella narrazione dell'artista, in un'epoca di post-net-crash, l'azienda GENOM Co. esce dalla Rete e prende in ostaggio il corpo umano per avviare BioNet, una rete composta da globuli rossi re-ingegnerizzati (eritrociti) in grado di auto-generare dati orgasmici. Vi diamo il benvenuto nell'era di BioNet, uno schema aziendale per rivendicare, alterare, riconfigurare i nostri dati. Usando i batteri come "agenti" estranei per entrare nel corpo umano, GENOM Co. può riprogrammare i globuli rossi umani. Questi, che fungono da vettori per fornire ossigeno ai tessuti del corpo attraverso il flusso sanguigno, vengono riconfigurati per immagazzinare e riprocessare i dati del DNA. Nel suo business di ingegneria biotecnologica, GENOM Co. raccoglie i dati orgasmici per produrre queste pillole rosse per il consumo orale e i mercati di massa.

In una fantascienza che gioca con la bioinformatica, la bioingegneria e un intricato costruito di connessioni, *RED PILL* sovverte la speranza mercificata dell'industria farmaceutica nel suo tentativo di recuperare i corpi umani occupati.

DE In der Multimedia-Installation *RED PILL* verdichten sich Shu Lea Cheangs eingehende Untersuchungen zu den Auswirkungen von Technologien auf die sozialen und normativen Mechanismen von Körpern. Im 3D-Druckverfahren schuf sie vergrößerte skulpturale Nachbildungen von Medikamentenkapseln, in deren Innerem und Umfeld sich lauter abstrahierte rote Blutkörperchen befinden.

In einer Ära des Post-Net-Crashes verlässt die GENOM Co. das Netz und bedient sich des menschlichen Körpers, um das BioNet in Gang zu setzen, ein Netzwerk, das aus veränderten roten Blutkörperchen (Erythrozyten) besteht, die in der Lage sind, selbst orgasmische Daten zu erzeugen. Willkommen in der Ära von BioNet, einem Unternehmensprojekt zur Aneignung, Veränderung und Neukonfiguration unserer Biodaten. Mithilfe von Bakterien, die als fremde „Agenten“ in den menschlichen Körper eindringen, kann GENOM Co. die Erythrozyten umprogrammieren, um die Membranen der roten Blutkörperchen zu transfundieren. Die roten Blutkörperchen, die den Sauerstoff durch die Blutgefäße in Organe und Gewebe des Körpers transportieren, werden in DNA-Speicher umkonfiguriert, die Daten und Gedächtnisinhalte speichern und weiterverarbeiten können. In ihrem profitablen Biotech-Engi-

neering-Schema sammelt die GENOM Co. weiterhin orgasmische Datensätze, um rote Pillen für den oralen Konsum und den Massenmarkt zu entwickeln.

In einer [Science] Fiction, die mit Bioinformatik, Bio-Engineering und einem komplizierten Netzwerkkonstrukt spielt, unterwandert *RED PILL* die kommerzialisierte Hoffnung der Pharmaindustrie in ihrem Versuch, die besetzten menschlichen Körper zurückzuerobern.

EN With the mixed-media installation *RED PILL*, Shu Lea Cheang continues her investigation into the impact of technologies on the social and normative mechanisms of bodies. Derived from the plot of Shu Lea Cheang's *UKI Virus Rising*, a sci-fi viral alt-reality cinema released in 2023, this installation consists of three red pill sculptures, created using 3D printing, which replicate enlarged drug capsules. Inside them and around them are 3D-printed red blood cells. A TV screen advertising "RED PILL by GENOM – Your Pleasure Our Business" plays continuously.

In the era of post-net-crash, GENOM Co. exits the net and takes the human body hostage to initiate BioNet: a network made up of re-engineered red blood cells (erythrocytes) capable of self-generating orgasmic data. Welcome to the era of BioNet, a corporate scheme to claim, alter, and reconfigure our biodata. Using bacteria as foreign "agents" to enter the human body, GENOM Co. can then reprogram the erythrocytes, transfusing the membranes of red blood cells. Red blood cells function as carriers to deliver oxygen to the body tissues via the blood flow through the circulatory system, and are reconfigured into DNA retainers with the ability to store and reprocess data/memories. In its highly profitable biotech engineering scheme, GENOM Co. further harvests orgasmic data transactions to produce red pills for oral consumption on the mass market.

In a [science] fiction tale that plays out over bio-informatics, bio-engineering and intricate network constructs, *RED PILL* subverts the pharma industry's commodified hope in its attempt to reclaim occupied human bodies.

RED PILL, 2021

Installazione (3 pillole con 330 globuli rossi ciascuna, altri 330 globuli posizionati a terra, video digitale) /

Installation (3 Pillen mit je 330 roten Blutkörperchen, 330 weitere Blutkörperchen am Boden, Digitalvideo) /

Installation (3 pills with 330 red blood cells each, another 330 cells placed on the floor, digital video)

100 cm (lunghezza per pillola / Länge je Pille / length per pill)

ø 30 cm (per pillola / je Pille / per pill)

Video 30"

Collezione / Sammlung / Collection Museion

Il progetto è vincitore del PAC2021 - *Piano per l'Arte Contemporanea*,

promosso dalla Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura

Das Projekt ist der Gewinner des PAC2021 - *Piano per l'Arte Contemporanea*, gefördert von der

Direzione Generale Creatività Contemporanea, Ministero della Cultura

The project is a winner of PAC2021 - *Piano per l'Arte Contemporanea*,

promoted by Direzione Generale Creatività Contemporanea, Ministero della Cultura

LuYang

1984, Shanghai (CHN)

Vive e lavora a Shanghai e Tokio.

Lebt und arbeitet in Shanghai und Tokyo.

Lives and works in Shanghai and Tokyo.

IT LuYang nella sua opera indaga forme di rinascita mediante tecnologie digitali. Si cala nella parte di vari alter ego non catalogabili in identità di genere binarie e dimora in immagini ipermoderne, antiquate, apocalittiche o liberatorie generate dal computer. Qui i confini fra film anime, videogiochi, fantascienza, scienza, religione, speranza e magia sono fluidi.

Possono oggi le tecnologie conferire agli esseri umani facoltà "divine"? In che misura è possibile collegare la sempre più avanzata neurologia con gli ideali religiosi dell'essere umano? Queste sono le domande a cui ci pone di fronte LuYang nello stimolante lavoro video trasmesso contemporaneamente in cinque canali *Electromagnetic Brainology*, la cui sceneggiatura unisce tra loro ambiti di fede diversi. Dal punto di vista del contenuto l'opera richiama le dottrine buddiste e induistiche nel collegamento tra corpo, spirito e i quattro elementi fondamentali, aria, terra, fuoco e acqua. Nei vari video le divinità degli elementi sono armate di rimedi differenti per alleviare le sofferenze universali causate da nascita, malattia, vecchiaia e morte.

DE LuYang erkundet Formen der Wiedergeburt durch digitale Technologien. Dabei bewohnen diverse Alter Egos jenseits binärer Geschlechteridentitäten hypermoderne, altertümliche, apokalyptische oder Erlösung verheißende, computergenerierte Bildwelten. Die Grenzen zwischen Anime-Film, Videospiele, Science-Fiction, Wissenschaft, Religion, Hoffnung und Magie sind jeweils fließend.

Können Technologien uns Menschen heute „göttliche“ Fähigkeiten verleihen? Inwiefern lässt sich die immer weiter fortgeschrittene Neurologie mit religiösen Idealbildern des Menschen verbinden? Mit diesen Fragen konfrontiert uns LuYang in der stimulierenden Fünf-Kanal-Videoarbeit *Electromagnetic Brainology* und einem Szenario, das verschiedene Glaubensräume miteinander vereint. Inhaltlich bezieht sich die Arbeit auf buddhistische und hinduistische Lehren über die Verbindung zwischen Körper, Geist und den vier Grundelementen Luft, Erde, Feuer und Wasser. In den einzelnen Videos sind die Gottheiten der Elemente mit verschiedenen Heilmitteln bewaffnet, um die universellen Leiden durch Geburt, Krankheit, Altern und Tod zu lindern.

EN LuYang's work is devoted to forms of rebirth through digital technologies. By assuming the roles of various alter egos that defy binary gender identities, the artist inhabits hypermodern, ancient, apocalyptic, or redemptive computer-generated visual worlds. The lines between anime film, videogame, science fiction, science, religion, hope, and magic are blurred.

Can the latest technologies give us humans "divine" capabilities? To what extent can ongoing advances in neurology be linked to ideal images of humanity in the various religions? LuYang confronts us with these questions in the stimulating five-channel video work *Electromagnetic Brainology*, which showcases a scenario combining various spaces of worship, drawing on Buddhist and Hindu teachings about the connection between body, mind, and the four basic elements of air, earth, fire, and water. In each video, the deities representing these elements are armed with various remedies for alleviating universal suffering caused by birth, disease, aging, and death.

Electromagnetic Brainology, 2017

Installazione video a 5 canali, banners di varie dimensioni, tecnica mista /
5-Kanal-Video-installation, Fahnen in verschiedenen Größen, Mischtechnik /
5-channel video installation, banners in various dimensions, mixed media
13'34", 2'24" (aria / Luft / air), 1'43" (terra / Erde / earth),
2'23" (fuoco / Feuer / fire), 3'51" (acqua / Wasser / water)

Courtesy the artist and Soci  t  , Berlin

Tony Cokes

1956, Richmond (VA, USA)

Vive e lavora a Providence, Rhode Island (USA).

Lebt und arbeitet in Providence, Rhode Island (USA).

Lives and works in Providence, Rhode Island (USA).

IT A partire dagli anni ottanta Tony Cokes indaga l'influsso della cultura pop, dei media e della teoria della cultura sulle strutture sociali. Nei suoi video-saggi ritmizza la lettura di testi critici e fa della riflessione strutturale sul capitalismo razzista un'esperienza condivisa. Il suo approccio teorico pop lo accomuna al pensatore e autore britannico Mark Fisher, diventato una voce fondamentale delle sottoculture con i suoi testi più famosi, *Realismo capitalista* (2009), *Spettri della mia vita. Scritti su depressione, hauntologia e futuri perduti* (2014), e con il blog *k-punk*. Fisher è morto suicida nel 2017.

Nel suo collage audiovisivo, Cokes accompagna con un soundtrack dell'artista dubstep britannico Burial e di altri, la cui musica faceva da sottofondo a Fisher, alcune parti della conferenza tenuta in suo ricordo nel 2018 al Goldsmith College di Londra dal collega critico Kodwo Eshun. Spingendosi oltre le false speranze, il film di Cokes rievoca momenti della storia delle idee che hanno saputo mobilitare ragazzi e ragazze nelle aule londinesi e che ancora oggi permeano le comunità.

DE Seit den 1980er-Jahren untersucht Tony Cokes den Einfluss von Popkultur, Medien und Kulturtheorie auf die Herausbildung sozialer Gefüge. In seinen Videoessays rhythmisiert er das Lesen kritischer Texte und macht das strukturelle Nachdenken über rassistischen Kapitalismus zur eindringlichen gemeinschaftlichen Erfahrung. Sein poptheoretischer Ansatz verbindet ihn mit dem britischen Denker und Autor Mark Fisher, der mit seinen bekanntesten Publikationen *Kapitalistischer Realismus ohne Alternative?* (2009), *Gespenster meines Lebens. Depression, Hauntology und die verlorene Zukunft* (2014) und seinem Blog *k-punk* zur zentralen Stimme der Subkulturen wurde. 2017 nahm sich Fisher das Leben.

Teile des Vortrags, den sein Kritikerkollege Kodwo Eshun 2018 in Gedenken an Fisher am Goldsmiths in London hielt, unterlegt Cokes in seiner audiovisuellen Collage mit einem Soundtrack des britischen Dubstep-Musikers Burial und anderen, deren Alben Fisher begleiteten. Jenseits falscher Hoffnung vergegenwärtigt Cokes' Film bewegende Momente der Geistesgeschichte, die junge Menschen in Londoner Hörsälen mobilisierten und Gemeinschaften bis heute prägen.

EN Since the 1980s, Tony Cokes has been investigating the influence of pop culture, the media, and cultural theory on the formation of social structures. His video essays rhythmize the reading of critical texts and turn structural reflections on racist capitalism into haunting collective experiences. Cokes's pop-theoretical approach links him to the British thinker and author Mark Fisher, whose best-known publications *Capitalist Realism: Is There No Alternative?* (2009) and *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures* (2014), along with his blog *k-punk*, made him the central voice of the subcultures. Fisher took his own life in 2017.

In Cokes's audiovisual collage, parts of a lecture given by Fisher's fellow critic Kodwo Eshun at Goldsmiths in London in 2018 to commemorate his colleague are accompanied by a soundtrack featuring British dubstep musician Burial and others whose albums Fisher admired. Rather than holding out false hopes, the film illustrates moving moments in the humanities and history of thought that proved capable of mobilizing young people in London lecture halls and which continue to shape communities today.

Testament A: MF FKA K-P x KE RIP, 2019

Video HD a colori, suono / HD-Video, Farbe, Ton / HD Video, color, sound
35'22"

Edizione / Auflage / Edition: 5+2 AP

Courtesy the artist

Third Earth Archive

IT Al secondo piano, un mondo e una storia si dispiegano in immagini e sonorità attorno al mito afrofuturista del regno sottomarino di Drexciya. In un archivio costruito su linee temporali alternative, DeForrest Brown, Jr. riunisce diversi artefatti e rimandi alle sue approfondite ricerche sulla storia della musica techno, traspone nello spazio parti del suo libro *Assembling a Black Counter Culture* (2022).

Da oltre tre decenni l'artista figurativo AbuQadim Haqq (nato a Detroit nel 1968) disegna su copertine di album techno di Detroit e nelle sue graphic novel i mondi che ruotano attorno al mito di Drexciya, una civiltà che vive in fondo all'Atlantico le cui origini risalgono al XVI secolo, quando ebbe inizio la tratta atlantica degli schiavi. La prima generazione è costituita da figlie e figli nati in acqua dalle donne fatte schiave che furono gettate in mare gravide. Drexciya rappresenta una mitologia di self empowerment o "black exodus technology", che mira a scardinare il potere coloniale facendo leva sullo spirito combattivo. Il mito di Drexciya segue un computo del tempo fantascientifico che travalica i secoli e le generazioni e inizia alla fine del futuro. Dai primi album del pionieristico duo techno di Detroit Drexciya (formato da James Marcel Stinson e Gerald Donald), il racconto afrofuturista continua, incessante.

Questa forma di storiografia e creazione del mondo, perlopiù ignorata dal canone occidentale, potrà essere esperita per la prima volta in maniera esaustiva in un museo grazie alla vasta collezione di dischi di Dj Velocipez / Walter Garber e al consolidato dialogo fra Brown e Haqq.

DE Im zweiten Stockwerk entfaltet sich eine Welt und Geschichte rund um den afrofuturistischen Mythos des Unterwasserreichs Drexciya in Bild und Sound. In einem alternativen Zeitlinien folgenden Archiv versammelt DeForrest Brown, Jr. verschiedene Artefakte und Referenzen seiner tief greifenden Recherchen zur Techno-Geschichte, als räumliche Übersetzung von Teilen seines Buchs *Assembling a Black Counter Culture* (2022).

Seit mehr als drei Jahrzehnten entwirft der bildende Künstler AbuQadim Haqq (*1968 in Detroit) auf Albumcovern des Detroit Techno und in seinen Graphic Novels die Bildwelten rund um den Mythos von Drexciya, einer Zivilisation in den Tiefen des Atlantiks, deren Ursprünge im 16. Jahrhundert zu Beginn des transatlantischen Sklavenhandels liegen. Die erste Generation bilden die Unterwassergeborenen jener versklavten Frauen, die schwanger über Bord der Schiffe in den Ozean gestoßen wurden. Drexciya ist als eine selbstermächtigende Mythologie oder „Black Exodus Technology“ zu begreifen, um koloniale Gewalt durch Kampfgeist zu überwinden. Der Drexciya-Mythos folgt einer Jahrhunderte und Generationen übergreifenden Science-Fiction-Zeitrechnung, die am Ende der Zukunft beginnt. Seit den ersten Alben des Detroit Techno-Pionier-Duos Drexciya (James Marcel Stinson

und Gerald Donald) schreibt sich die afrofuturistische Erzählung stetig fort.

Diese im westlichen Kanon weitestgehend übersehene Form der Geschichtsschreibung und Welterschaffung wird dank der umfangreichen Plattensammlung von *Veloziped* / Walter Garber und des langjährigen Dialogs zwischen Brown und Haqq zum ersten Mal umfassend in einem Museum erfahrbar.

EN On the second floor, a world unfolds in images and sound that recounts the Afrofuturist myth of the underwater realm of Drexciya. In an archive following alternative timelines, DeForrest Brown, Jr. has assembled various artifacts and references derived from his in-depth research on techno history to create a spatial translation of parts of his book *Assembling a Black Counter Culture* (2022).

For more than three decades, visual artist AbuQadim Haqq (b. 1968 in Detroit) has been drafting visual worlds in a multi-volume graphic novel illustrating the myth of Drexciya: a civilization in the depths of the Atlantic whose origins lie in the sixteenth century, at the beginning of the transatlantic slave trade. The first generation is made up of children born in the ocean to the enslaved women who were thrown overboard from slave ships. Drexciya is to be understood as a self-empowering mythology, or “Black Exodus Technology,” conceived as a way of overcoming colonial violence through militancy. The Drexciya myth follows a science-fiction timeline that spans centuries and generations, beginning at the end of the future. Ever since Detroit’s pioneering techno duo Drexciya (James Marcel Stinson and Gerald Donald) released their first albums, this Afrofuturist narrative has been steadily writing itself.

This form of historiography and world creation, largely overlooked in the Western canon, can be experienced comprehensively in a museum for the first time thanks to the extensive record collection of *Veloziped* / Walter Garber, and the long-standing dialogue between Brown and Haqq.

Third Earth Visual Arts

AbuQadim Haqq

Pittura digitale stampata su Alu-Dibond / Digitale Zeichnungen, Druck auf Alu-Dibond / Digital paintings printed on Alu-Dibond

41 opere di dimensioni varie / 41 Werke mit verschiedenen Maßen / 41 works in various dimensions

Courtesy the artist

Maps & Timelines

Mappe / Karten / Maps

Drexciya, *The Quest*, 1997, Submerge, CD inside tray art, Concept: Mike Banks; Art: J. Trammell.

© Underground Resistance

Diagramma / Diagramm / Diagram

Oliver W. Markley, *Two idealized alternative future outcomes to the threat of overshooting the carrying capacity of "Spaceship Earth,"* in "Global Consciousness: An Alternative Future of Choice", *Futures* 28, n. 6/7 (August–September 1996): 623.

© 1995 O. W. Markley, Partnership Associates, Inc., and UHCL Institute for Futures Research.

Stampa su tappeto vinilico / Druck auf Vinylteppich / Print on vinyl rug

Records

Various Artists

73 dischi in vinile e copertine di dischi / 73 Schallplatten und Schallplattencover /

73 vinyl records and record covers

di cui / davon / of which

58 pezzi / Stück / pieces, Collezione / Sammlung / Collection DJ Veloziped (Walter Garber)

12 pezzi / Stück / pieces, Collezione / Sammlung / Collection Tresor Records

Various Artists

Global Techno Power, 1992

Zine

"Drexciya Scans"

Documentazione della corrispondenza via fax fra Tresor e AbuQadim Haqq, Mad Mike e James Stinson /

Dokumentation der Fax-Korrespondenz zwischen Tresor und AbuQadim Haqq, Mad Mike und James

Stinson / Documentation of the fax-exchange between Tresor and AbuQadim Haqq, Mad Mike, and

James Stinson

8 pagine / Seiten / pages

Courtesy of Tresor Records

Story in Sound

DeForrest Brown, Jr., *Stereomodernism*, 2020, mix for Triple Canopy

DeForrest Brown, Jr., *The Myth of Drexciya*, 2023, mix for Carhartt WIP

Speaker Music, *Techxodus*, 2023, album, Planet Mu

Reading Lounge

Damian Duffy & Reynaldo Anderson

The Messenger 01: Myth-Science, 2022

The Messenger 02: Metamodernism, 2022

The Messenger 03: Metaverse, 2022

Pannelli esplicativi realizzati per la mostra "Black Angel of History" alla Carnegie Hall, New York /

Erläuterungstafeln für die Ausstellung „Black Angel of History“ in der Carnegie Hall, New York /

Explanatory panels for the Black Angel of History exhibition at Carnegie Hall, New York

Illustrazioni digitali stampate su Alu-Dibond / Digitale Illustrationen, Druck auf Alu-Dibond /

Digital illustrations printed on Alu-Dibond

100 x 82,5 cm ciascuna / je / each

Design e illustrazione / Design und Illustration / Design and illustration: Damian Duffy

Testo e concept / Text und Concept / Text and concept: Reynaldo Anderson

© 2022 Damian Duffy & Reynaldo Anderson

Ytasha L. Womack

Planet Hope, 2023

Zine, 17 x 17 cm

Courtesy the artist

Libri di / Bücher von / Books by

Reynaldo Anderson, DeForrest Brown, Jr., AbuQadim Haqq, The Otolith Group, Ytasha L. Womack

e altri / und anderen / and more.

Passage

IT Anche il piano terra, come il resto dell'esposizione, segue la logica del "tunnel spazio-temporale" raffigurato sul manifesto della mostra, ossia di un "passaggio" per spostamenti fulminei fra punti tra loro distanti dello spazio-tempo. Anche qui il comune denominatore fra le opere di artiste e artisti affermati e le posizioni artistiche emergenti è la fantascienza. Il riunire opere preesistenti e opere appena create getta un ponte fra le storie e gli scenari futuri di Museion, la cui vocazione è collezionare arte, e crea uno spazio di ascolto e discussione su aspetti cruciali di *HOPE*: da dove veniamo e dove vogliamo andare?

Se intendiamo il museo come ricettore di mondi, campo d'atterraggio e piattaforma per viaggi nel tempo, nel collezionare, archiviare ed esporre è insita una sorprendente forza rigenerativa per fare la storia e scrivere storie mediante proiezioni in futuri alternativi – e per reincantare il mondo.

DE Wie die gesamte Ausstellung folgt schließlich auch das Erdgeschoss der Logik des von AbuQadim Haqq auf dem Ausstellungsplakat dargestellten Wurmlochs im Sinne einer Passage für blitzschnelle Reisen zwischen entfernten Punkten der Raumzeit. Auch hier bildet Science-Fiction den gemeinsamen Nenner zwischen den Arbeiten etablierter und junger künstlerischer Positionen. Die Zusammenführung wieder zutage geförderter und gerade entstehender Werke schlägt eine Brücke zwischen den Geschichten und Zukünften des Museion als Sammlungsinstitution und schafft einen Raum des Zuhörens und der Diskussion über zentrale Fragen von *HOPE*: Woher kommen wir, und wohin wollen wir gehen?

Begreifen wir das Museum als Weltenempfänger, Landeplatz und Plattform für Zeitreisen, so liegt im Sammeln, Archivieren und Ausstellen eine erstaunlich regenerative Kraft, um durch Projektionen alternativer Zukünfte Geschichte(n) zu schreiben – und die Welt wieder zu verzaubern.

EN Finally, like the entire exhibition, the ground floor follows the logic of the “wormhole” depicted by AbuQadim Haqq on the exhibition poster to construct a “passage” for lightning-fast travel between distant points in space-time. Here, too, science fiction forms the common denominator between the works of both established and younger artists. The combination of unearthed and newly emerging artworks bridges the histories and futures of Museion as a collecting institution and opens a space of listening and discussion on *HOPE'S* key questions: Where do we come from and where do we want to go?

If we can learn to understand the museum as a world receiver, a landing site and platform for time travel, an astoundingly regenerative power can be found in collecting, archiving, and exhibiting that allows us to write history/ies through projections of alternative futures – and re-enchant the world.

Linda Jasmin Mayer ● ALMARE
Allora & Calzadilla ● Tacita Dean

Linda Jasmin Mayer

1986, Merano/Meran (I)
Vive e lavora a Gent (B).
Lebt und arbeitet in Gent (B).
Lives and works in Ghent (B).

IT Lavorando principalmente con il video, la pratica artistica di Linda Jasmin Mayer verte sui temi dell'alienazione sociale e dell'interazione tra essere umano e natura. Spesso i suoi lavori sono frutto di collaborazioni e di processi partecipativi.

Dove fermarsi? è un'installazione video nata da un lungo processo di gestazione, ricerca e produzione. Protagoniste sono sette figure diverse e altrettanti paesaggi che le figure attraversano e poi abitano. Ogni figura è la combinazione di una specie volatile precisa, maestramente ricostruita nelle specifiche fattezze dallo scenografo Andrea Ferri. Ogni uccello porta con sé una domanda a cui cerca, forse invano, di rispondere nella relazione con il paesaggio in cui si trova. Il video, privo di dialoghi, è caratterizzato solo dai suoni ambientali. Nei paesaggi attraversati da questi esseri, si notano a volte i segni della civiltà umana, altre volte è solo la natura che circonda lo sguardo di questi sette esseri. La figura ibrida tra essere umano e uccello, nell'attraversare questi luoghi o nel suo passare da uno all'altro, cerca un nuovo senso di appartenenza e di legame, forse un punto da cui ripartire.

Il progetto prosegue nello spazio del Piccolo Museion – Cubo Garutti in via Sassari 17/b a Bolzano dove sono esposte in maniera corale le maschere che hanno dato vita ai protagonisti di questo racconto fittizio.

DE Linda Jasmin Mayer arbeitet überwiegend mit dem Medium Video und befasst sich in ihrer künstlerischen Praxis mit Themen der sozialen Entfremdung sowie der Interaktion von Mensch und Natur. Oft entstehen ihre Werke in kollaborativen und partizipativen Arbeitsprozessen.

Auch die Videoinstallation *Dove fermarsi?* ist Ergebnis einer längeren Phase der Entwicklung, Recherche und Produktion. Die Hauptrolle spielen darin sieben verschiedene Figuren und ebenso viele Landschaften, die sie durchqueren und bewohnen. Jede der Figuren trägt die Züge einer bestimmten, von Andrea Ferri in ihrem Erscheinungsbild sorgfältig nachgebildeten Vogelart. Jede einzelne treibt eine – möglicherweise unbeantwortet bleibende – Frage nach der Beziehung zu ihrer landschaftlichen Umwelt um. Die Tonspur verzichtet auf Dialoge und konzentriert sich allein auf Umgebungsgeräusche.

In den Landschaften, die die Figuren durchqueren, erkennt man gelegentlich Zeichen menschlicher Zivilisation, manchmal ist es nur die Natur, die diese sieben Wesen umgibt. Die hybriden Figuren zwischen Mensch und Vogel erkunden beim Durchqueren der Orte ein neues Gefühl der Zugehörigkeit und der Verbundenheit, als Ausgangspunkt für einen Neubeginn.

Die Präsentation setzt sich im Kleinen Museion – Cubo Garutti in der Sassari Straße 17/b in Bozen fort, wo die Masken der Protagonist*innen dieser fiktiven Geschichte zu sehen sind.

EN Working primarily with video, Linda Jasmin Mayer's artistic practice focuses on themes of social alienation and the interaction between human beings and nature. Her works are often the result of collaboration and participatory processes. *Dove fermarsi?* is a video installation arising from a long process of gestation, research and production. The protagonists are seven different figures and as many landscapes traversed and then inhabited by them. Each figure is a combination of a specific bird species, masterfully reconstructed using specific features by set designer Andrea Ferri. Each bird carries with it a question that it tries to answer—perhaps in vain—through its relationship with the landscape in which it finds itself. Devoid of dialogue, the video features environmental sounds alone. In the landscapes traversed by these beings, we sometimes notice signs of human civilization, while at other times it is only nature that surrounds the gaze of these seven beings. A hybrid figure between human and bird, in crossing these places or in its passage from one to another, it seeks a new sense of belonging and connection, perhaps a point from which to start all over again.

The project continues in the space of the Piccolo Museion – Cubo Garutti in 17/b Sassari St., Bolzano/Bozen, where the masks that gave life to the protagonists of this fictitious tale are displayed all together.

Dove fermarsi?, 2023

Installazione video a 3 canali /
3-Kanal-Videoinstallation /
Three Channel Video Installation
HD, 28'08"
Riprese / Kamera / Camera:
Linda Jasmin Mayer, Daniel Mazza
Maschere / Masken / Masks: Andrea Ferri
Sound Design: Riccardo Spagnol

CUBO GARUTTI:

Alca Torda, 2019

Pelliccia, resina, tessuto, materiali vari /
Pelz, Harz, Stoff, verschiedene Materialien /
Fur, resin, fabric, various materials
34 x 40 x 20 cm

Bubo Scandiacus, 2017

Piume, pelliccia, tessuto, resina, materiali vari /
Federn, Pelz, Stoff, Harz, verschiedene Materialien /
Feathers, fur, fabric, resin, various materials
53 x 41 x 25 cm

Calypte Anna, 2021

Piume, pelliccia, tessuto, resina, colori iridescenti,
materiali vari /
Federn, Pelz, Stoff, Harz, schillernde Farben,
verschiedene Materialien /
Feathers, fur, fabric, resin, iridescent colours,
various materials
34 x 45 x 25 cm

Garrulus Glandarius, 2022

Pelliccia, tessuto, resina, materiali vari /
Pelz, Stoff, Harz, verschiedene Materialien /
Fur, fabric, resin, various materials
34 cm x 43 cm x 26 cm

Gyptaetus Barbatus, 2019

Piume, pelliccia, tessuto, resina, materiali vari /
Federn, Pelz, Stoff, Harz, verschiedene Materialien /
Feathers, fur, fabric, resin, various materials
47 x 44 x 30 cm

Meros Apiaster, 2019

Piume, tessuto, resina, materiali vari /
Federn, Stoff, Harz, verschiedene Materialien /
Feathers, fabric, resin, various materials
58 x 41 x 25 cm

Philomachus Pugnax, 2019

Piume, pelle, tessuto, poliestere, resina, materiali
vari /
Federn, Leder, Stoff, Polyester, Harz, verschiedene
Materialien /
Feathers, leather, fabric, polyester, resin, various
materials
80 x 80 x 45 cm

All works: Courtesy the artist

ALMARE

Collettivo di artisti / Künstlerkollektiv / Artists' group
(Amos Cappuccio, Gabbi Cattani, Giulia Mengozzi, Luca Morino)
gegründet / fondato nel / founded in Torino (I) in 2017

IT La ricerca del collettivo artistico-curatoriale ALMARE si fonda sui linguaggi contemporanei che utilizzano il suono come mezzo espressivo e sulla nozione di ascolto come strumento di lettura delle dinamiche sociali.

L'opera *Life Chronicles Of Dorothea Ľesj S.P.U.* è un audio racconto fantascientifico in 3 episodi con sottotitoli video. Scritto e diretto da ALMARE e curato da Radio Papesse (Firenze), il progetto è realizzato grazie al sostegno dell'Italian Council - programma di promozione internazionale dell'arte italiana della Direzione Generale Creatività Contemporanea del Ministero della Cultura. Il progetto in fase di realizzazione entrerà nella collezione di Museion nel 2024.

Nel contesto della mostra *HOPE*, sono esposti tre estratti del lavoro e la locandina del progetto, elaborata assieme al graphic designer e curatore Giordano Cruciani. La trama di *Life Chronicles Of Dorothea Ľesj S.P.U.* segue, in forma di audio-diario, le avventure della ricercatrice Dorothea Ľesj e le sue peripezie nell'estrarre e rivendere suoni del passato. La trilogia trae spunto dalle teorie pseudo-scientifiche di fine Ottocento, in particolare l'archeoacustica, che nel contesto delle nascenti tecnologie di registrazione ipotizzava il recupero di suoni rimasti "incisi" nella materia. In modo corrispondente, la voce narrante si esprime in una lingua ibrida tra italiano antico e contemporaneo.

DE Das sowohl künstlerisch als auch kuratorisch tätige Kollektiv ALMARE erkundet zeitgenössische Sprachformen, Klang als Ausdrucksmittel sowie das Zuhören als Werkzeug zum Lesen sozialer Dynamiken. Bei *Life Chronicles Of Dorothea Ľesj S.P.U.* handelt es sich um eine in drei Episoden unterteilte, mit Videountertiteln versehene Science-Fiction-Audiogeschichte. Das Konzept für Drehbuch und Regie entwickelten ALMARE ursprünglich im Kontext eines von Radio Papesse (Firenze) kuratierten Projekts mit der Unterstützung des Italian Council, eines von der Generaldirektion für zeitgenössische Kreativität aufgelegten Programms des italienischen Kulturministeriums zur weltweiten Förderung italienischer Kunst. Die noch in der Entstehung begriffene Arbeit wird nach ihrer Fertigstellung 2024 Eingang in die Sammlung des Museion finden.

In *HOPE* sind vorab drei Auszüge aus dem Werk sowie ein gemeinsam mit dem Grafikdesigner und Kurator Giordano Cruciani gestaltetes Plakat zu sehen. Die hier angerissene Handlung folgt in Form eines Audio-Tagebuchs den Abenteuern der Forscherin Dorothea Ľesj und ihren Herausforderungen beim Extrahieren und Weiterveräußern von Klängen aus der Vergangenheit. Angeregt wurde die Trilogie von pseudowissenschaftlichen Theorien des späten 19. Jahrhunderts, insbesondere der Archäoakustik, die angesichts der damals aufkommenden Aufnahmetechnologien die Hypothese aufstellte, dass sich der Materie einmal „eingeprägte“ Töne rekonstruieren ließen. Entsprechend mischen sich in der Erzählsprache Alt- und Gegenwartsitalienisch.

EN ALMARE is an artistic-curatorial collective whose research is based on contemporary languages using sound as a medium of expression and listening as a tool for interpreting social dynamics. The work *Life Chronicles Of Dorothea ĩesj S.P.U.* is a sci-fi audio story in three episodes with video subtitles. Written and directed by ALMARE and curated by Radio Papesse (Florence), the project was made possible thanks to the support of the Italian Council program for the international promotion of Italian art of the General Directorate for Contemporary Creativity of the Italian Ministry of Culture. The project will enter the Museion collection in 2024. In the context of the exhibition *HOPE*, the project poster—developed together with Giordano Cruciani—and three excerpts from the work are on display. In audio-diary form, the plot of *Life Chronicles Of Dorothea ĩesj S.P.U.* follows the adventures of researcher Dorothea ĩesj and her vicissitudes in extracting and reselling sounds from the past. The trilogy draws on pseudo-scientific theories of the late-nineteenth century, particularly archaeo-acoustics, which in the context of early recording technologies hypothesized the potential recovery of sounds left “etched” in matter. The narrative voice is expressed in a hybrid language, midway between ancient and contemporary Italian.

Manifesto per / Plakat für / Poster for:
Life Chronicles Of Dorothea ĩesj S.P.U., 2023

in collaborazione con /

in Zusammenarbeit mit /

in collaboration with Giordano Cruciani

Stampa digitale su carta / Digitaldruck auf Papier / Digital print on paper

140 × 100 cm

3 estratti da / 3 Auszüge aus / 3 excerpts from:
Life Chronicles Of Dorothea ĩesj S.P.U., 2023

Audio racconto; sottotitoli video, colore, stereo /

Audio-Erzählung; Video-Untertitel, Farbe, Stereo /

Audio novel; video subtitles, color, stereo

5'; 1'30"; 1'30"

Courtesy the artists

Allora & Calzadilla

Jennifer Allora
1974, Philadelphia (PA, USA)

Guillermo Calzadilla
1971, Havana (CU)

Vivono e lavorano a San Juan (PR).
Leben und arbeiten in San Juan (PR).
Live and work in San Juan (PR).

IT Le opere del duo Jennifer Allora e Guillermo Calzadilla, siano esse performance, sculture, video o grandi installazioni, indagano temi di carattere socioculturale e territoriale concentrandosi sulle 'tracce' politiche e storiche e sulla loro risonanza nei corpi, nei paesaggi, negli spazi e negli oggetti.

Sediments Sentiments (Figures of Speech) chiude una trilogia, iniziata nel 2006, dedicata all'interazione tra militarismo e suono nel presente della nostra società caratterizzata da uno stato di allerta e di violenza latenti. Nell'opera vengono trasposti in lirica frammenti di discorsi declamati da personalità influenti della macrostoria contemporanea quali per esempio da Saddam Hussein a George W. Bush, dal Dalai Lama a Martin Luther King, interpretati da cantanti lirici e liriche. La cacofonia risuona dal tunnel di una scultura amorfa che ricorda delle formazioni rocciose extraterrestri o sotterranee.

La musica dispone di un potenziale di organizzazione sociale in grado di superare il potere politico ed economico?

DE Im Werk von Jennifer Allora und Guillermo Calzadilla, das Performances, Skulpturen, Videos oder Installationen umfasst, geht es immer wieder um soziokulturelle und territoriale Fragen. Dabei widmet sich das Duo politischen und historischen „Spuren“ sowie ihrem Nachhall in Körpern, Landschaften, Räumen und Objekten.

Sediments Sentiments (Figures of Speech) ist das abschließende Werk einer 2006 begonnenen Trilogie, die den Wechselwirkungen von Militarismus und Sound in unserer heute von latenter Alarm- und Gewaltbereitschaft geprägten Gesellschaft gewidmet ist. Darin werden Fragmente von Reden einflussreicher Persönlichkeiten der jüngeren Weltgeschichte, wie Saddam Hussein und George W. Bush, dem Dalai Lama oder Martin Luther King, in Liedtexte umgesetzt und von professionellen Opernsänger*innen interpretiert. Die Kakophonie ertönt aus den Tunneln einer amorphen Skulptur, die an Kriegsrelikte oder außer- oder unterirdische Gesteinsformationen erinnert.

Verfügt Musik über ein Potenzial gesellschaftlicher Organisation, welches das der politischen und wirtschaftlichen Macht übersteigt?

EN The works of the duo Jennifer Allora and Guillermo Calzadilla, be they performances, sculptures, videos or large-scale installations, investigate themes of a socio-cultural and territorial nature, of politico-historical “traces” and their resonance in bodies, landscapes, spaces, and objects.

Sediments Sentiments (Figures of Speech) closes a trilogy, begun in 2006, dedicated to the interaction between militarism and sound in the present of our society, characterized by a state of latent alertness and violence. In the work, fragments of speeches recited by influential personalities of contemporary macro-history, from Saddam Hussein to George W. Bush, and from the Dalai Lama to Martin Luther King, are transposed into opera lyrics and interpreted by opera singers. The cacophony resounds from the tunnels of an amorphous sculpture reminiscent of war relics or extra- or subterranean rock formations.

Does music have a potential for social organization capable of surpassing that of political and economic power?

Sediments, Sentiments (Figures of Speech), 2007

Installazione (legno, schiuma espandibile, jesmonite, gomma piuma, vernice),
sonoro preregistrato su 2 audio cd /

Installation (Holz, Montageschaum, Jesmonite, Schaumstoff, Farbe),
vorproduzierter Soundtrack auf 2 Audio CDs /

Installation (wood, mounting foam, Jesmonite, foam, paint),
pre-produced soundtrack on 2 audio CDs

295 × 450 × 300 cm

Collezione / Sammlung / Collection Museion

Tacita Dean

1965, Canterbury (UK)
Vive e lavora a Berlino (D).
Lebt und arbeitet in Berlin (D).
Lives and works in Berlin (D).

IT Tacita Dean è maggiormente conosciuta per i suoi film, ma la sua opera si articola anche nel disegno, nella fotografia e nella ricerca sonora. L'idea per *Jukebox II* nasce in seno a un'opera sonora commissionata per il Millennium Dome di Londra nel 2000 quando registrò i suoni di diversi luoghi in relazione al meridiano di Greenwich dal mezzogiorno del venerdì al mezzogiorno del sabato.

Jukebox II è costituita da una consolle dal design retro-futuristico che contiene 192 cd e altrettante ore di registrazione. Partendo dal meridiano zero di Greenwich l'artista ha suddiviso il globo terrestre in 8 segmenti, ciascuno di 45°. Le otto linee longitudinali toccano le città non lontane dal mare di Ubatuba (Brasile), New Orleans (USA), Hoonah (Alaska), Naselesele (Isole Fiji), Akashi (Giappone), Dhaka (Bangladesh), Aden (Yemen) e infine Greenwich (UK). Sulla consolle i visitatori e le visitatrici possono selezionare tra i 192 cd, i suoni registrati degli spazi pubblici esterni delle otto località. Il suono del luogo scelto può essere combinato con un determinato orario. La multidimensionalità di questi brani eterogenei interrompe la sensazione di omogeneità e la percezione di avanzamento lineare del tempo combinando quello del luogo in cui si trova l'opera e quello della registrazione sonora. *Jukebox II* può essere definito un caleidoscopio temporale di suoni, uno spazio acustico di immaginazione e al contempo una capsula del tempo dedicata al passaggio al nuovo millennio.

DE Tacita Dean ist vor allem für ihre Filme bekannt, obwohl ihr Werk auch Zeichnung, Fotografie und Sound umfasst. Die Arbeit *Jukebox II* entstand im Rahmen einer im Jahr 2000 für den Millennium Dome in London in Auftrag gegebenen Audioinstallation, für die die Künstlerin von Freitag- bis Samstagmittag Töne an verschiedenen Orten in Beziehung zum Greenwich-Meridian aufnahm.

Die Arbeit besteht aus einer Konsole im futuristischen Retrodesign, die 192 CDs mit ebenso vielen Stunden Klängaufnahmen enthält. Ausgehend vom Null- oder Greenwich-Meridian hatte die Künstlerin die Erdkugel in acht Segmente zu je 45 Grad unterteilt. Die acht Längengrade verliefen über eine Anzahl von nahe am Meer gelegenen Städten oder Dörfern: Ubatuba (Brasilien), New Orleans (USA), Hoonah (Alaska), Naselesele (Fidschi-Inseln), Akashi (Japan), Dhaka (Bangladesch) und Aden (Jemen). Die Besucher*innen können auf der Konsole unter 192 CDs Außengeräusche aus acht verschiedenen Weltgegenden wählen und den Sound des jeweiligen Ortes mit einer bestimmten Uhrzeit kombinieren. Beim Hören multidimensionaler und heterogener Raum-Zeit-Stücke mischen sich diverse Zeitrechnungen, welche punktuell die Homogenität und das lineare Fortschreiten der eigenen Zeiterfahrung unterbrechen, indem sie die Wahrnehmung des eigenen Ortes und jene der Tonaufnahme miteinander verknüpfen. Insofern eröffnet *Jukebox II* als Zeitkapsel und Klangkaleidoskop imaginäre akustische Räume am Übergang ins neue Jahrtausend.

EN Tacita Dean is best known for her films, although her work also includes drawing, photography, and sound art. The idea behind *Jukebox II* came about following a sound work commissioned for the Millennium Dome in London in 2000, when she recorded the sounds of various places in relation to the Greenwich prime meridian from midday on Friday to midday on Saturday.

Jukebox II is made up of a retro-futuristic console which contains 192 CDs and just as many hours of recording. Starting from the prime meridian in Greenwich, the artist divided the circumference of the Earth into eight segments of 45° each. The eight lines of longitude pass through a number of seaside towns and villages: Ubatauba (Brazil), New Orleans (USA), Hoonah (Alaska), Naselesele (Fiji Islands), Akashi (Japan), Dhaka (Bangladesh), and Aden (Yemen). Dean had sound recordings made in each of these places, starting punctually at noon on the last day of the year 1999 and lasting twenty-four hours. Exhibition visitors can choose from the 192 CDs available in the jukebox, each of which contains sixty audio clips of outdoor noise recorded in parallel in the eight different regions of the world. The sound of the selected place can be combined with a specific time of day, giving the user listening to these heterogeneous space-time pieces diverse impressions that interrupt the homogeneity and linear progression of his or her own experience of time. *Jukebox II* can thus be thought of as a temporal sound kaleidoscope, an acoustic space for the imagination and at the same time a time capsule marking the passage into the new millennium.

Jukebox II, 2000

Console jukebox con 3 caricatori cd, 192 cd, amplificatore, 4 altoparlanti /

Jukebox-Konsole mit 3 CD-Wechslern, 192 CDs, einem Verstärker und 4 Lautsprechern /

Jukebox console with 3 CD changers, 192 CDs, an amplifier and 4 speakers

165 × 200 × 90 cm

Collezione / Sammlung / Collection Museion

Transart

Monkey off My Back or the Cat's Meow

Performance by Trajal Harrell / Schauspielhaus Zürich Dance Ensemble

28.09.2023, 19:30 h, FieraMesse, Bolzano/Bozen

Realizzata in collaborazione con
Realisiert in Kooperation mit
Realized in collaboration with

transart23
festival of
contemporary
culture

Trajal Harrell

1973, Douglas (GA, USA)

Vive e lavora ad Atene (GR) e Zurigo (CH).

Lebt und arbeitet in Athen (GR) und Zürich (CH).

Lives and works in Athens (GR) and Zurich (CH).

IT Il coreografo e danzatore Trajal Harrell lavora da oltre vent'anni muovendosi fra teatro danza, arte figurativa, musica, cinema, letteratura, architettura e moda. Come direttore interno dello Schauspielhaus di Zurigo nel 2021 ha realizzato con *Monkey off My Back or the Cat's Meow* il suo spettacolo più opulento, che include oltre al suo ensemble di danza anche attrici e attori del teatro.

17 persone si muovono sulla scena come su una passerella, la cui superficie ricorda la pittura a campi di colore dell'artista olandese Piet Mondrian. L'intero repertorio di Harrell e gli influssi più disparati – fra cui Voguing, danza giapponese Butoh, Judson Dance Theater e danza postmoderna, teatro greco classico – sembrano confluire in modo spettacolare in gesti, pose, corsa, danza, costumi e scenografia. La performance è ispirata dall'idea di indagare il lusso potenziale della libertà creativa e di metterla in relazione con le assemblee politiche, viste come momenti estatici in cui le persone condividono le loro convinzioni e idee su ciò che verrà. L'ensemble celebra la forza della comunità in una manifestazione – contagiosa, incoraggiante e toccante – di speranza e felicità viste come sentimenti attivi che scaturiscono dalle tenebre. L'allestimento di Harrell è una prima assoluta per l'Italia ed è una festa della vita.

DE Der Choreograf und Tänzer Trajal Harrell arbeitet seit mehr als zwanzig Jahren an den Schnittstellen zwischen Tanz, bildender Kunst, Musik, Film, Literatur, Architektur und Mode. Als Hausregisseur am Schauspielhaus Zürich realisierte er 2021 mit *Monkey off My Back or the Cat's Meow* sein bisher opulentestes Stück, das über sein Tanzensemble hinaus auch Schauspieler*innen aus dem Theater mit einbezieht.

Insgesamt 17 Personen bewegen sich über eine laufstegartige Bühne, deren Oberfläche an die Farbfeldmalerei des holländischen Künstlers Piet Mond-

rian erinnert. Harrells gesamtes Repertoire und verschiedenste Einflüsse – darunter Voguing, japanischer Butoh-Tanz, Judson Dance Theater und postmoderner Tanz, antikes griechisches Theater – scheinen sich in Gesten, Posen, Lauf, Tanz, Kostümen und Bühnenbild auf eindrucksvolle Weise zu entladen. Das Stück wurde von der Idee inspiriert, aus dem Nichts den potenziellen Luxus der kreativen Freiheit zu hinterfragen, und diese in Bezug zu setzen mit politischen Versammlungen als ekstatische Momente, in denen Menschen ihre Überzeugungen und Vorstellungen des Noch-Kommenden teilen. Das Ensemble feiert die Kraft der Gemeinschaft in einer ansteckenden, ermutigenden und bewegenden Manifestation von Hoffnung und Glück als aktive Affekte, die der Dunkelheit entspringen. Erstmals ist Harrells Stück in voller Besetzung in Italien zu sehen. Zu erwarten ist ein Fest des Lebens.

EN The choreographer and dancer Trajal Harrell has been working at the crossroads of dance theater, visual art, music, film, literature, architecture, and fashion for more than twenty years. As in-house director at the Schauspielhaus Zürich, in 2021 he created *Monkey off My Back or the Cat's Meow*: his most opulent piece to date, featuring actors from the theater in addition to his own dance ensemble.

Seventeen people move across a catwalk-like stage, of which the surface is reminiscent of a color field painting by Dutch artist Piet Mondrian. Harrell's entire repertoire and diverse range of influences—including voguing, Japanese Butoh dance, the Judson Dance Theater, postmodern dance, and ancient Greek theater—seem to unfurl here fervently in the gestures, poses, runs, dances, costumes, and set design. The piece was inspired by the idea of beginning with nothing which led to questioning the potential luxury of creative freedom. This finally ended up with his addressing political assemblies as ecstatic moments during which people share their beliefs and ideas about what is yet to come. The ensemble portrays the power of community in a contagious, encouraging, and moving manifestation of hope and happiness as active emotions that spring from darkness. This is the first time Harrell's piece has been seen in Italy with a full cast. Expect a celebration of life.

Monkey off My Back or the Cat's Meow, UA 2021

Sceneggiatura, coreografia, scena, costumi e colonna sonora / Inszenierung, Choreografie, Bühne, Kostüme und Soundtrack / Scenography, choreography, stage, costumes and soundtrack:

Trajal Harrell

Con / mit / with: Titilayo Adebayo, Alicia Aumüller, Frances Chiaverini, Sultan Çoban, Adel Sze-Farragne, Trajal Harrell, Tabita Johannes, Thibault Lac, Nasheeka Nedsreal, Perle Palombe, Karin Pfammatter, Maximilian Reichert, Lena Schwarz, Stephen Thompson, Songhay Toldon, Jeremy Nedd, Thomas Wodianka

Coordinamento prove / Probenleitung / Rehearsal leader: Maria Ferreira Silva, Ondrej Vidlar

Co-Soundtrack: Asma Maroof

Co-Stage: Erik Flatmo

Luci / Licht / Lights: Stéfane Perraud

Dramaturgia / Dramaturgie / Drama: Laura Paetau, Tobias Staab

NOI Techpark

METABOLICA (Moby Dick)

6.10 – 11.11.2023

Mostra nella sala Carroponte al NOI Techpark, Bolzano /
Ausstellung in der Kranhalle im NOI Techpark, Bozen /
Exhibition in the Crane Hall at NOI Techpark, Bolzano

Realizzata con il supporto di
Realisiert mit der Unterstützung von
Realized in collaboration with



Thomas Feuerstein

1968, Innsbruck (A)
Vive e lavora a Vienna (A).
Lebt und arbeitet in Wien (A).
Lives and works in Vienna (A).

IT Nella grande sala delle gru del Parco tecnologico | NOI Techpark di Bolzano, Museion in collaborazione con NOI (Nature of Innovation) presenta la mostra *METABOLICA (Moby Dick)* di Thomas Feuerstein.

Dislocate fra i laboratori e gli uffici, le installazioni a incastro creano una fabbrica del metabolismo postindustriale. Grazie a processi biologici alghe e batteri producono nuovo materiale per l'arte, ottenuto mediante fotosintesi attraverso un sistema di tubi lungo chilometri. L'intero sistema è azionato da un fotobioreattore scultoreo, che per forma ricorda un sottomarino o una balena. Contenutisticamente e visivamente, in questo scenario fantascientifico Feuerstein traccia un arco che dalla storia della caccia alle balene passando per l'era dell'industria petrolchimica arriva fino a scenari futuri di risorse bioeconomiche.

Le esplorazioni di nuove prassi rigenerative all'intersezione fra arte e scienza di Feuerstein corrispondono allo studio di sistemi energetici, edifici ecosostenibili e tecnologie idriche nel Parco tecnologico NOI, quartiere di innovazione in forte sviluppo dell'Alto Adige.

DE In der großen Kranhalle im Bozener NOI Techpark präsentiert das Museion in Kooperation mit NOI (Nature of Innovation) die Ausstellung *METABOLICA (Moby Dick)* von Thomas Feuerstein.

Zwischen Forschungslaboren und Büroräumen bilden ineinandergreifende Installationen eine postindustrielle Stoffwechselfabrik. Auf der Grundlage biologi-

scher Prozesse produzieren Algen und Bakterien einen neuen Werkstoff für Kunst, der mittels Fotosynthese über ein kilometerlanges Schlauchsystem gewonnen wird. Das gesamte System wird von einem skulpturalen Fotobioreaktor betrieben, dessen Form an ein U-Boot oder einen Wal erinnert. Inhaltlich und visuell spannt Feuerstein in dieser Sci-Fi-Szenerie einen Bogen von der Geschichte des Walfangs über das Zeitalter der Petrochemie bis hin zu zukünftigen Szenarien bioökonomischer Ressourcen.

Feuersteins Erkundungen neuer regenerativer Praktiken an den Schnittstellen von Kunst und Wissenschaft korrespondieren mit der Erforschung von Energiesystemen, nachhaltigen Gebäuden und Wassertechnologien im NOI als Südtirols wachsendem Innovationsviertel.

EN In the cavernous crane hall at Bolzano's NOI Techpark, in cooperation with NOI (Nature of Innovation), Museion presents the exhibition *METABOLICA (Moby Dick)* by Thomas Feuerstein.

Amid research labs and offices, interlocking installations will construct a kind of post-industrial metabolic factory. Algae and bacteria will be at work here producing a new material for art based on biological processes and obtained through photosynthesis via a kilometer-long system of tubes. The entire factory is powered by a sculptural photobioreactor whose shape recalls that of a submarine or a whale. In terms of content and visuals, in his sci-fi setting, Feuerstein refers to the history of whaling, the age of petrochemicals, and future scenarios involving bioeconomic resources.

The artist's explorations of new regenerative practices at the interface between art and science echo the research into energy systems, sustainable buildings, and water technologies carried out at NOI, South Tyrol's growing innovation district.

Hydra, 2021

Alge verdi (*Chlorella vulgaris*), acciaio, vetro, plastica, pompa e sistema di filtraggio, tubi flessibili / Grünalgen (*Chlorella vulgaris*), Stahl, Glas, Kunststoff, Pump- und Filtersystem, Schläuche / Green algae (*Chlorella vulgaris*), steel, glass, plastic, pump and filter system, hoses
Dimensioni variabili / Maße variabel / Variable dimensions

Fatty Fantasy, 2023

Alge verdi (*Chlorella vulgaris*), acciaio, vetro, plastica, LED / Grünalgen (*Chlorella vulgaris*), Stahl, Glas, Kunststoff, LED / Green algae (*Chlorella vulgaris*), steel, glass, plastic, LED
390 × 110 × 90 cm

Moby Dick, 2023

Acciaio, vetro specchiante, motore / Stahl, Spiegelglas, Motor / Steel, mirror glass, motor
440 × 500 × 100 cm

Dear Earth Darth, 2020–2023

20 disegni a inchiostro su carta / 20 Tuschezeichnungen auf Papier / 20 ink drawings on paper
Incorniciato / Gerahmt / Framed 51,7 × 38,5 cm

All works: Courtesy the artist and Galerie Elisabeth & Klaus Thoman, Wien / Innsbruck

Public Program & Events

ogni sa + do /
jeden Sa + So /
every Sat + Sun
14–18h

(IT/DE/EN)

DIALOGHI SULL'ARTE / KUNSTGESPRÄCHE / ART SPEAKINGS

IT Creare una voce insieme: nel corso dei dialoghi sull'arte settimanali i mediatori e le mediatrici sono disponibili per quesiti individuali ed esplorazioni collettive. Nel contesto di *HOPE* il pubblico è invitato attivamente a partecipare alle nostre riflessioni: Cosa significa 'speranza'? La speranza è legata a uno 'spazio' specifico? Quali sono i nostri futuri 'spazi di speranza'. Tutti gli statement raccolti, eventualmente anonimi su richiesta, saranno condivisi con il pubblico verso la conclusione della mostra, nell'ambito di un avvincente dialogo in podcast.

DE Gemeinsam eine Stimme bilden: Während der wöchentlichen Kunstgespräche stehen Kunstvermittler*innen für individuelle Fragen und gemeinsame Erkundungsgänge zur Verfügung. Im Kontext von *HOPE* ist das Publikum aktiv eingeladen, sich an unseren Überlegungen zu beteiligen: Was bedeutet ‚Hoffnung‘? Ist Hoffnung an einen speziellen ‚Raum‘ gebunden? Welches sind unsere zukünftigen ‚Räume der Hoffnung‘?. Alle hinterlassenen Statements werden auf Wunsch anonym gesammelt und gegen Ende der Ausstellung, im Rahmen eines spannenden Podcast-Dialogs mit der breiten Öffentlichkeit geteilt.

EN Building a voice together: through weekly art dialogues, facilitators are available for individual questions and collective explorations. In the context of *HOPE*, the audience is actively called upon to participate in our reflections: what does 'hope' mean? Is hope linked to a specific 'space'? What are our future 'spaces of hope'? All statements collected, potentially anonymous upon request, will be shared with the public toward the end of the exhibition period, as part of an exciting podcast dialogue.

ogni giovedì/
jeden Donnerstag /
every Thursday
19h

(IT/DE)

WELCOME!

Visita guidata serale gratuita /
kostenfreie Abendführung /
free evening guided tour

Contatto / Kontakt / Contact:
visitorservices@museion.it
tel: +39 0471 223435/13

Per la durata
della mostra /
in der Ausstel-
lungslaufzeit/
for the duration
of the exhibition

(IT/DE/EN)

FAMILY TOUR

IT Alla scoperta della mostra: Un kit speciale sviluppato per le famiglie, bambini e bambine diventa uno stimolo per scoprire la mostra in modo autonomo e con semplici interazioni ludiche.

DE Auf Entdeckungstour: Ein speziell für Familien und Kinder entwickeltes KIT lädt dazu ein, die Ausstellung autonom und über einfache spielerische Handlungsmomente zu entdecken.

EN Discovery tour: A special kit developed for families and children offers the stimulus to discover the exhibition independently and through simple playful interactive processes.

INCONTRI DI STORIE / ERZÄHLTREFF / CONVERSATION MEETING

07/11/2023
+ 09/01/2024
15 – 17h

con/mit/with
Brita Köhler

È richiesta la prenotazione /
um Anmeldung wird gebeten /
booking required.

visitorservices@museion.it
tel. +39 0471 223435/13

(IT/DE)

IT Spazi di speranza: quale idea abbiamo del concetto di “speranza”? Che forma avrà in futuro quello “spazio” nel quale troviamo la speranza e la condividiamo con altri e altre? In due appuntamenti ci confrontiamo con le nostre visioni personali e con le concezioni di artisti e artiste di tutto il mondo. Con loro guardiamo a un futuro in parte ultraterreno, (afro-) futurista, ma anche indietro nella storia dell’umanità, le cui origini vengono radicalmente messe in discussione.

DE Räume der Hoffnung: Welche Vorstellung haben wir vom Begriff der „Hoffnung“? Wie gestaltet sich in Zukunft der „Raum“, in dem wir Hoffnung finden und mit anderen teilen? In zwei Veranstaltungen begegnen wir unseren eigenen Visionen sowie den Vorstellungen von Künstler*innen aus aller Welt. Mit ihnen blicken wir in eine teils überirdische, (afro-) futuristische Zukunft, aber auch zurück in die Geschichte der Menschheit, deren Ursprünge radikal in Frage gestellt werden.

EN Spaces of Hope: What notion do we have of the concept of “hope”? What shape will that “space” where we find hope and share it with others take in the future? In two events, we examine our own personal visions and compare them to the conceptions of artists from around the world. With them, we look at a partly otherworldly, (Afro-) futurist future, but also back through human history, of which the origins are fundamentally questioned.

23/11/2023
17 – 19h

MUSEION INK.

con/mit/with

Roberta Pedrini

È richiesta la prenotazione /
um Anmeldung wird gebeten /
booking required.

Eventbrite / Museion

(IT/DE)

IT Incontri di scrittura creativa: in occasione della mostra *HOPE*, Museion Ink. si cimenta con il vissuto e le possibili storie di forme alternative di speranza suggerite dalle opere in mostra, che aprono mondi fantascientifici e ultraterreni.

DE Begegnungen des Kreativen Schreibens: Die Werke der Ausstellung *HOPE* inspirieren im Rahmen des Workshops Museion Ink. zu Erfahrungen und Geschichten rund um den Begriff der „Hoffnung“, zu fantastischen Welten und Science-Fiction.

EN Creative writing encounters: on the occasion of the exhibition *HOPE*, Museion Ink. engages with the real-life and potential tales of alternative forms of hope as evoked by the works in the exhibition, which open up to science-fictional and otherworldly spheres.



Scopri qui gli eventi collaterali alla mostra *HOPE*
Entdecken Sie hier das Veranstaltungsprogramm zur Ausstellung *HOPE*
Learn more about *HOPE*'s program of events here.

MUSEION

DIRETTORE | DIREKTOR | DIRECTOR

Bart van der Heide

CURATRICE | KURATORIN | CURATOR

Leonie Radine

CURATRICE SCIENTIFICA | FORSCHUNGSKURATORIN | RESEARCH CURATOR

Frida Carazzato

ORGANIZZAZIONE MOSTRE – PUBBLICAZIONI | AUSSTELLUNGSORGANISATION –
PUBLIKATIONEN | EXHIBITION ORGANIZATION – PUBLICATIONS

Petra Guidi (Responsabile / Verantwortliche / Head)

Giulia Albarello, Susanna Piccoli

Carlo Degasperi (Tecnico / Techniker / Technician)

ORGANIZZAZIONE COLLEZIONE – ARCHIVIO | ORGANISATION SAMMLUNG – ARCHIV |
ORGANIZATION COLLECTION – ARCHIVE

Elena Bini (Responsabile / Verantwortliche / Head)

Daniela Ferrari (Conservazione / Konservierung / Conservation)

Nadine Blaas (Catalogazione / Katalogisierung / Cataloging)

BUSINESS DEVELOPMENT & COMUNICAZIONE | BUSINESS DEVELOPMENT & KOMMUNIKATION |
BUSINESS DEVELOPMENT & COMMUNICATION

Cristina Ferretti (Responsabile / Verantwortliche / Head)

Mara Vicino (Ufficio stampa / Presse / Press Office)

Christina Vieira-Barry (Web & Social media)

Sofia Conti (Events Management)

Ufficio Stampa nazionale | Nationale Presse | National Press Office

Lara Facco, Milano

Ufficio Stampa internazionale | Internationale Presse | International Press Office

Send/Receive, Berlin

Bookshop – Infocenter

Letizia Basso, Katherina Federer, Barbara Riva

BIBLIOTECA | BIBLIOTHEK | LIBRARY

Alessandra Riggione

SERVIZI TECNICI | TECHNISCHER DIENST | TECHNICAL STAFF

Cristian Micheloni (Tecnico edificio / Haustechniker / Facility Technician)

Leonardo Rubboli (Events & IT)

SERVIZI AL PUBBLICO – PROGETTI EDUCATIVI | BESUCHERSERVICE – BILDUNGSPROJEKTE | VISITORS SERVICES – EDUCATIONAL PROJECTS

Brita Köhler (Responsabile / Verantwortliche / Head)

Roberta Pedrini (Coordinamento progetti / Projektleitung / Project management)

Judith Weger (Segreteria / Sekretariat / Secretary)

SERVIZI CENTRALI | ZENTRALE DIENSTE | CENTRAL SERVICES

Dietlinde Engl, Katja Vigil-Fink (Segreteria di direzione / Direktionssekretariat / Director's Secretary)

Patrizia Furgiuele (Responsabile legale e appalti / Verantwortliche Rechtsangelegenheiten und Auftragswesen / Legal & Procurement Compliance)

Manuela Inderst-Cazzanelli (Finanze & Controlling / Finanzen & Controlling / Finance & Controlling)

Cinzia Mantovani (Risorse umane / Personalwesen / Human Resources)

Elisabeth Kofler (Assistente / Assistenz / Assistant)

SORVEGLIANZA | AUFSICHT | SURVEILLANCE

Claudia Gianella, Saman Kalantari, Carola Kurz, Mario Tauber, Antonio Villa, Catia Zarattin

MEDIATORI E MEDIATRICI D'ARTE | KUNSTVERMITTLER*INNEN | ART MEDIATORS

Alexandra Paloma Angerer, Dorothea Arbesser, Jeva Griskjane, Irene Lombardi, Petra Raffaelli, Alessia Sebastiani, Veronika Vascotto

(Collaboratrici e collaboratori esterni / Freie Mitarbeiter*innen / External collaborators)

COLLEGIO DEI FONDATORI | STIFTUNGSRAT |

GOVERNING BOARD OF THE MUSEION FOUNDATION

Marion Piffer Damiani (Presidente / Präsidentin / President)

Federico Giudiceandrea (Vice Presidente / Vizepräsident / Vice President)

Hannes Gamper, Marisa Giurdanella, Peter Paul Kainrath, Paolo Vanoni

REVISORE DEI CONTI | RECHNUNGSPRÜFERINNEN | AUDITORS

Sandra Lando, Sara Faes

INSTITUTIONAL PARTNERS

 MUSEION
Private Founders



HOPE

Museion Bolzano/Bozen
30/09/2023 – 25/02/2024

A cura di / Kuratiert von / Curated by
Bart van der Heide e / und / and Leonie Radine
in collaborazione con / in Zusammenarbeit mit / in collaboration with DeForrest Brown, Jr.

Team di ricerca / Rechercheteam / Research Team
Bart van der Heide, Leonie Radine, DeForrest Brown, Jr., Museion Passage Group

Architettura della mostra / Ausstellungsarchitektur / Exhibition Architecture
DPStudio
Team: Diogo Passarinho, Gonçalo Reynolds

Design grafico / Grafikdesign / Graphic Design Third Earth Archive
Francesco Bevilacqua

Coordinamento del progetto / Projektleitung / Project management
Petra Guidi

Produzione mostra / Ausstellungsproduktion / Exhibition production
Petra Guidi, Giulia Albarello

Allestimento / Aufbau / Exhibition set up
Carlo Degasperì, Cristian Micheloni, Leonardo Rubboli
Arteam

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

Conservazione opere / Konservierung Werke / Conservation artworks
Daniela Ferrari

Trasporti / Transporte / Shipments
Katja Vigil-Fink

Ufficio stampa Museion / Presse Museion / Press office Museion
Mara Vicino

Ufficio stampa nazionale / Nationale Presse / National Press Office
Lara Facco, Milano

Ufficio stampa internazionale / Internationale Presse / International Press Office
Send / Receive, Berlin

Impressum

Coordinamento e produzione / Koordinierung und Produktion / Coordination and production
Susanna Piccoli

Testi / Texte / Texts
Leonie Radine, Frida Carazzato

Traduzioni / Übersetzungen / Translations
Andrea Michler (DE>IT), Ursula Fethke (IT>DE), Jennifer Taylor (DE>EN), Ben Bazalgette (IT>EN)

Revisione testi / Lektorat / Editing
Susanna Piccoli (IT), Dagmar Lutz (DE), Ben Bazalgette (EN)

Gestaltung / Graphic design / Progetto grafico
Francesco Bevilacqua

Stampa / Druck / Printing
Grafiche Dalpiaz, Trento

In occasione della mostra verrà pubblicata l'antologia *HOPE* presso Hatje Cantz Verlag con testi di /
Zur Ausstellung erscheint im Hatje Cantz Verlag die Anthologie *HOPE* mit Texten von /
On the occasion of the exhibition, Hatje Cantz Verlag publishes the anthology *HOPE* with texts by:
Bart van der Heide, Leonie Radine, DeForrest Brown, Jr., Mahan Moalemi, Ytasha L. Womack

MUSEION

Museo d'arte moderna e contemporanea
Museum für moderne und zeitgenössische Kunst
Museum of modern and contemporary art

Piazza Piero Siena 1 Piero-Siena-Platz, Bolzano / Bozen
info@museion.it
+39 0471 223413
www.museion.it

Ma/Di/Tue – Do/So/Sun 10.00–18.00, Gio/Do/Thu 10.00–22.00
Ingresso libero Gio / Freier Eintritt Do / Free entrance Thu 18.00–22.00
Visita guidata ogni Gio / Führung jeden Do / Guided tour every Thu 19.00

Museion Passage
Ma/Di/Tue – Do/So/Su 10.00–18.00
Gio/Do/Thu 10.00–22.00
Ingresso libero / Freier Eintritt / Free admission
Chiuso / Ruhetag / Closed: Mo/Lu/Mo



THE
C
H