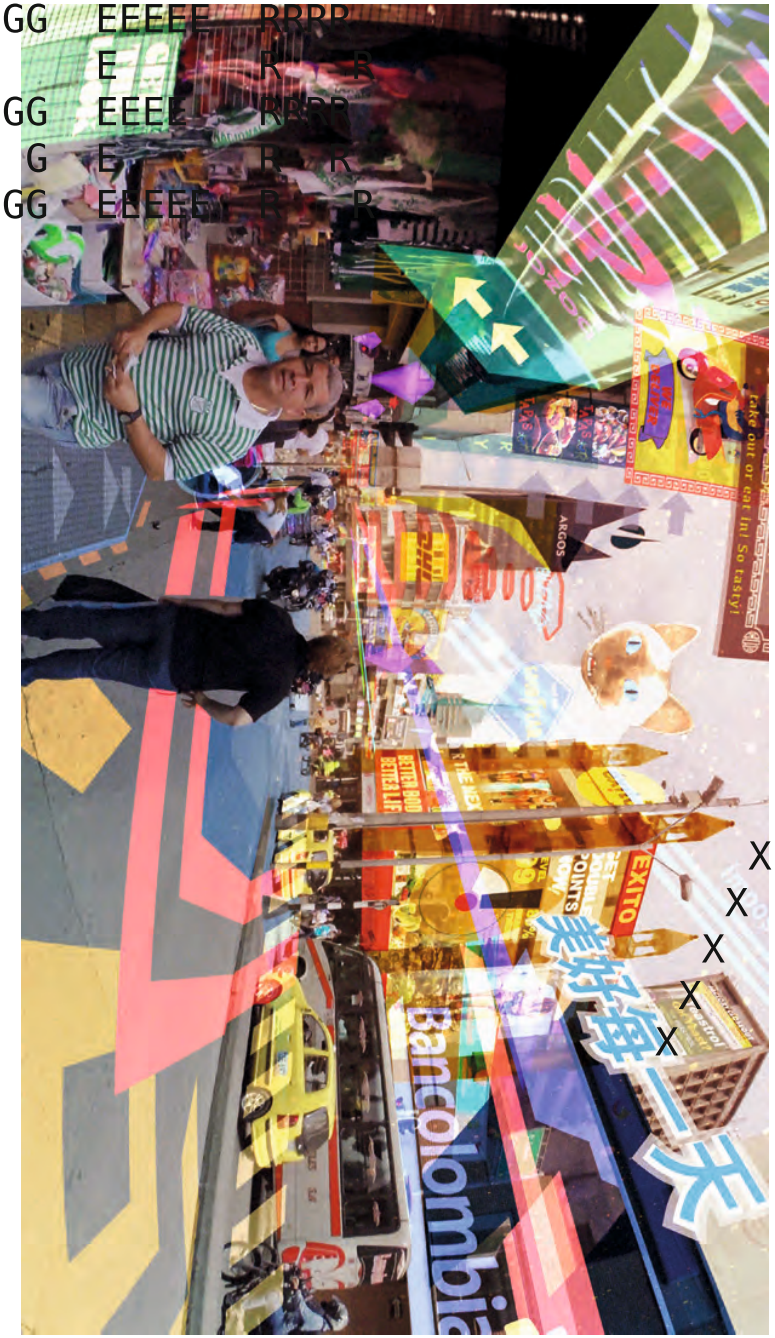
```
L        000    TTTTT  H   H  RRRR     III   N   N   GGGG  EEEEE  RRRR
L       0   0     T    H   H  R   R     I    NN  N  G      E      R   R
L       0   0     T    HHHHH  RRRR      I    N N N  G  GG  EEEE   RRRR
L       0   0     T    H   H  R  R      I    N  NN  G   G  E      R  R
LLLLL    000      T    H   H  R   R   III   N   N   GGGG  EEEEE  R   R

 11     3333
  1         3
  1      333
  1         3
 111    3333

H   H     A    L       L       EEEEE
H   H    A A   L       L       E
HHHHH   A   A  L       L       EEEE
H   H   AAAAA  L       L       E
H   H   A   A  LLLLL   LLLLL   EEEEE


RRRR    RRRR     000     000    M   M
R   R   R   R   0   0   0   0   MM MM
RRRR    RRRR    0   0   0   0   M M M
R  R    R  R    0   0   0   0   M   M
R   R   R   R    000     000    M   M
```



Touch deeper

10. Dezember 2016 –
12. Februar 2017

BLESS
Oliver-Selim Boualam
Maarten Baas
Dunne & Raby
Mark Formanek
Kunstflug
Makkink & Bey
Keiichi Matsuda
Julien Prévieux
Philipp Scholz
Thomas Thwaites
Unknown Fields Division

kuratiert von Tanja Seiner

Abb. Cover: Keiichi Matsuda, *Hyper-Reality* (video still), 2016

Auf vielfältige Weise dringen digitale Technologien in unseren Alltag — sei es als PC oder Telefon, Wearable Computer am Handgelenk, vernetzte Wohnung, selbstfahrendes Auto oder robotischer Gefährte. Mit dem Versprechen eines komfortablen und optimierten Lebens docken zahlreiche smarte Objekte an unsere Körper und Lebensräume an. Was sind das für Dinge (oder Wesen?), die Einzug in unser Zuhause halten? Wie ändern sich die Objekte, mit denen wir uns umgeben, und wie verändern sie uns?

Touch deeper geht diesen Fragen mit Werken von Designern und Künstlern nach, die nicht allein neue technische Möglichkeiten, sondern ganz analoge Bedürfnisse in einer sich wandelnden Lebensumgebung beleuchten. Sie schaffen alternative Perspektiven auf die vielbeschworene Effizienz und Intelligenz der Dinge und untersuchen, wie wir mit der wachsenden Zahl an digitalen Hilfsmitteln leben wollen. Es werden Ausblicke in eine nahe Zukunft formuliert, in der alles um uns herum, und wir selbst, zur Schnittstelle einer digital erweiterten Realität werden. Dabei wird deutlich, dass das Wirkungsfeld des Designs über die funktionale und formale Ausgestaltung von vermarktbaren Produkten hinausreicht. Wie von Dunne & Raby im Buch *Design Noir* beschrieben, zeigt sich, dass Design in der Auseinandersetzung und Reibung mit Szenarien gegenwärtiger und zukünftiger Lebenswelten ein «kompliziertes Vergnügen» bereiten kann. Ihr *Faraday Chair* wirft Fragen auf, anstatt bequeme Lösungen anzubieten. Keiichi Matsudas Darstellung einer *Hyper-Reality* lässt uns euphorisch in

eine von Informationen und Eindrücken gesättigte Welt eintauchen — nicht ohne uns daraus mit dem Verlangen zurückkehren zu lassen, an einigen Stellschrauben dieser Entwicklung drehen zu können.

Inmitten überwältigender technologischer Innovationen, versucht *Touch deeper* auch auf jene Aspekte zu blicken, die in den Versprechen des oft zum Selbstzweck gewordenen Fortschritts wenig Beachtung finden. Auf ganz unterschiedliche Weise machen Unknown Fields Division, Thomas Thwaites oder Julien Prévieux sichtbar, welche tiefgreifenden sozialen, ökologischen und ökonomischen Auswirkungen allgegenwärtige elektronische Geräte schon heute haben.

Mit prototypischen Entwürfen eröffnen sich neue Perspektiven auf eine digital bereicherte Zukunft, in der das Zusammenspiel von technischen Möglichkeiten und menschlichen Bedürfnissen neu kalibriert wird. Eine besondere Gelegenheit im Rahmen der Ausstellung bietet eine Installation von BLESS, die einen Teil der Lothringer13 Halle in einen experimentellen, für alle Besucher nutzbaren Arbeitsort verwandelt. Mit unerwarteten Möglichkeiten lädt *Worker's Delight* ein, sich im digitalen Zeitalter selbst zu spüren und dem nachzugehen, wonach der vor dem Schreibtisch arretierte Körper und mit Echtzeit-Informationen bombardierte Geist verlangen. Breathe deeper...

Dunne & Raby, *Technological Dreams Series: No. 1, Robots*, 2007

Julien Previeux, *What shall we do next? (Sequence #2)*, HD video (film still), 2014
Courtesy Jousse Entreprise Gallery

Keiichi Matsuda
Hyper-Reality
(2016)
Der als Architekt ausgebildete Matsuda visualisiert in *Hyper-Reality* eine Welt, in der die Umgebung zur Projektionsfläche von digitalen Inhalten wird, die auf das individuelle Sichtfeld des Nutzers abgestimmt sind.
Jedes Gebäude, jede Straße wird zur konfigurierbaren Umgebung. Losgelöst von Dingen oder Eingabegeräten, verschmelzen physische und virtuelle Realität. Dass es dabei zur Kollision digitaler Datenströme mit dem darin navigierenden Selbst kommt, scheint unvermeidlich. Neben Herausforderungen entstehen jedoch auch Möglichkeiten: Unabhängig von den zahlreichen Einschränkungen, mit denen man sich in analogen Realisierungsprozessen auseinandersetzen muss, können in den erweiterten Realitäten wildeste Raumfantasien formuliert werden, die sich in vielen Schichten über die Landschaft legen.

Anthony Dunne & Fiona Raby
Technological Dreams Series: No.1, Robots
(2007)
Ist der dienende, unterwürfige, immer gut gelaunte Roboter wirklich das, was wir uns wünschen — oder ist es doch ein Gegenüber, das eine eigene Persönlichkeit hat?
Die robotischen Gefährten in *Technological Dreams Series: No.1, Robots* haben ausgeprägte Spleens und Dysfunktionalitäten. Ihre Abhängigkeit von menschlicher Zuwendung gibt uns das beruhigende Gefühl, nicht überflüssig geworden zu sein. Roboter 1 ist sehr unabhängig. Er muss jedoch elektromagne-

tische Felder vermeiden, da sie zu Funktionsstörungen führen können. Roboter 2 ist sehr nervös. Er observiert die Umgebung mit seinen vielen Augen und reagiert hysterisch, wenn ihm jemand zu nahe kommt. Roboter 3 ist ein Datenwächter. Er verlangt von seinem Gegenüber, ihm tief in die Augen zu sehen, um die Netzhaut zu scannen. Roboter 4 ist sehr bedürftig. Er ist extrem schlau und hat seine eigene Sprache entwickelt. Jedoch ist er in einem unterentwickelten Körper gefangen, der sich nicht selbstständig fortbewegen kann.

Julien Prévieux
What shall we do next? Sequence #2
(2014)
An die Stelle von Maus und Tastatur ist heute die direkte Interaktion mit der Bedienoberfläche durch Wischen, Tippen, Berühren, Gesten oder Sprache getreten: das «Natural User Interface». Auch diese scheinbar natürlichen, intuitiven Bedienvorgänge werden bei der Entwicklung eines neuen Geräts patentiert. Sie lassen Rückschlüsse darauf zu, wie technologische Neuerungen in naher Zukunft unsere Interaktionsformen und Körpersprache prägen werden. Der französische Künstler Julien Prévieux sammelte über Jahre die am U.S. Patent Office registrierten Patente und entwickelte daraus Notationen für eine Performance mit sechs Darstellern. Das entstandene Video verweist auch auf einige Erfindungen, die es noch nicht auf den Markt geschafft haben, z.B. Sonys «Smart Wig»: Eine Perücke, mit der durch Berührung bestimmter Haarpartien Präsentationen am Computer gesteuert werden.

Kunstflug
Elektronischer Handrechner
(1987)
Mit einer Serie von Entwürfen, darunter ein *Elektronischer Raum* (1986) mit programmierbaren Erscheinungen auf allen Raumflächen, oder Lösungen zum Toasten von Brot, die das Gerät schließlich nur noch als Projektion in Erscheinung treten ließen, näherten sich Kunstflug in den 1980er Jahren dem «gegenstandslosen Design» an. Es gipfelte in der modellhaften Darstellung eines immateriellen, elektronischen, mit dem menschlichen Körper eins gewordenen Handrechners. Rechenoperationen werden durch Berühren von Partien der Innenhand ausgeführt, die mit Rechenfunktionen belegt sind. Kunstflug deuteten vor drei Jahrzehnten eine Entwicklung an, die heute schon längst in Gang ist: das Verschmelzen von Mensch und Technologie durch implantierte Chips oder nervengesteuerte High-Tech Prothesen.

Unknown Fields Division
Rare Earthenware
(2015)
Unknown Fields Division verfolgen globale Lieferketten und die Herkunft seltener Erden, die in High-End-Elektronik und grünen Technologien weit verbreitet sind, zurück zu ihren Ursprüngen. Der Film dokumentiert ihre Reise in umgekehrter Richtung über Containerschiffe und Häfen, Großhändler und Fabriken, zurück zu den Ufern eines dickflüssigen radioaktiven Sees in der Inneren Mongolei, in den Restmaterialien aus dem Veredelungsprozess seltener Erden gepumpt werden. Unknown

Unknown Fields Division, *Rare Earthenware* (film still), 2015
© Toby Smith / Unknown Fields

Fields Division haben Schlamm aus diesem See für die Herstellung von drei Keramiken im Stil der Ming-Dynastie verwendet. Die Größe der entstandenen Vasen ist exakt an der Menge des Abfalls bemessen, der bei der Gewinnung seltener Erden für die Herstellung eines Smartphones, eines leichten Laptops und einer Batteriezelle eines smarten Autos, anfällt.

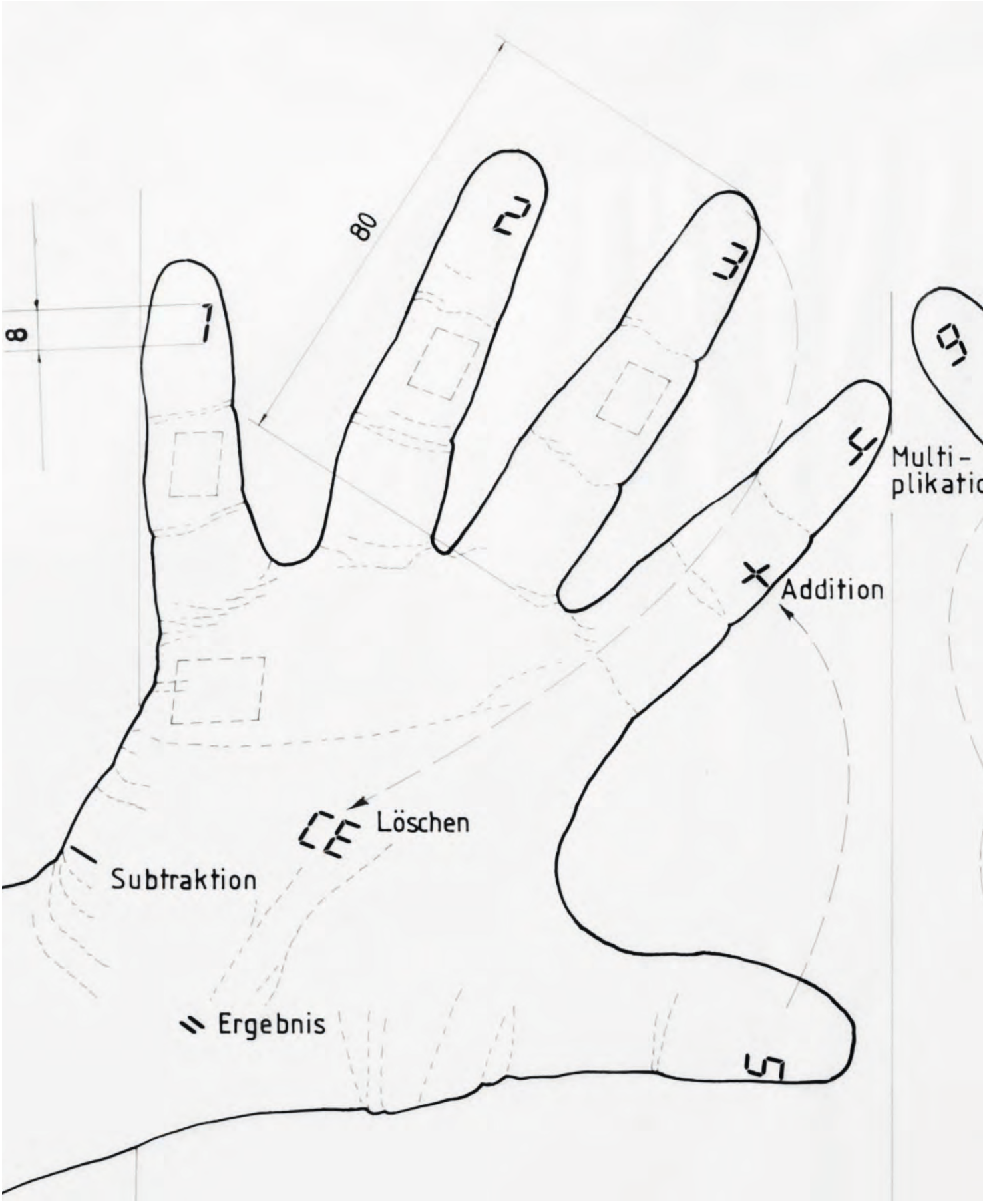
Thomas Thwaites
The Toaster Project
(2010)
«Es war eine ausgesprochen ernüchternde Erkenntnis für ihn gewesen, daß er zwar aus einer Welt kam, in der es Autos und Computer und Ballet und Armagnac gab, jedoch ohne Hilfe von außen nicht wußte, wie all diese Dinge funktionierten oder hergestellt wurden. Er verstand von alldem im Grunde nichts. Auf sich allein gestellt, konnte er nicht mal einen Toaster zusammenbasteln. Er konnte ein leidliches Sandwich machen, aber das war auch schon alles.» Douglas Adams, *Einmal Rupert und zurück* (1995)

Angespornt von der Vorstellung, einen Toaster innerhalb Großbritanniens von Grund auf selbst herzustellen, kaufte sich Thwaites für rund 5 € das billigste erhältliche Gerät, um dann beim Zerlegen desselben festzustellen, dass es aus mehr als 400 Einzelteilen besteht. Er begab sich auf eine Reise zu den Ursprüngen der wichtigsten Rohstoffe Stahl, Nickel, Kupfer, Plastik und Glimmer und entwickelte Techniken, diese in einem Londoner Hinterhof zu verarbeiten. Das Endprodukt kostete ihn 270 Tage Arbeit und das 250-fache des Kaufpreises.

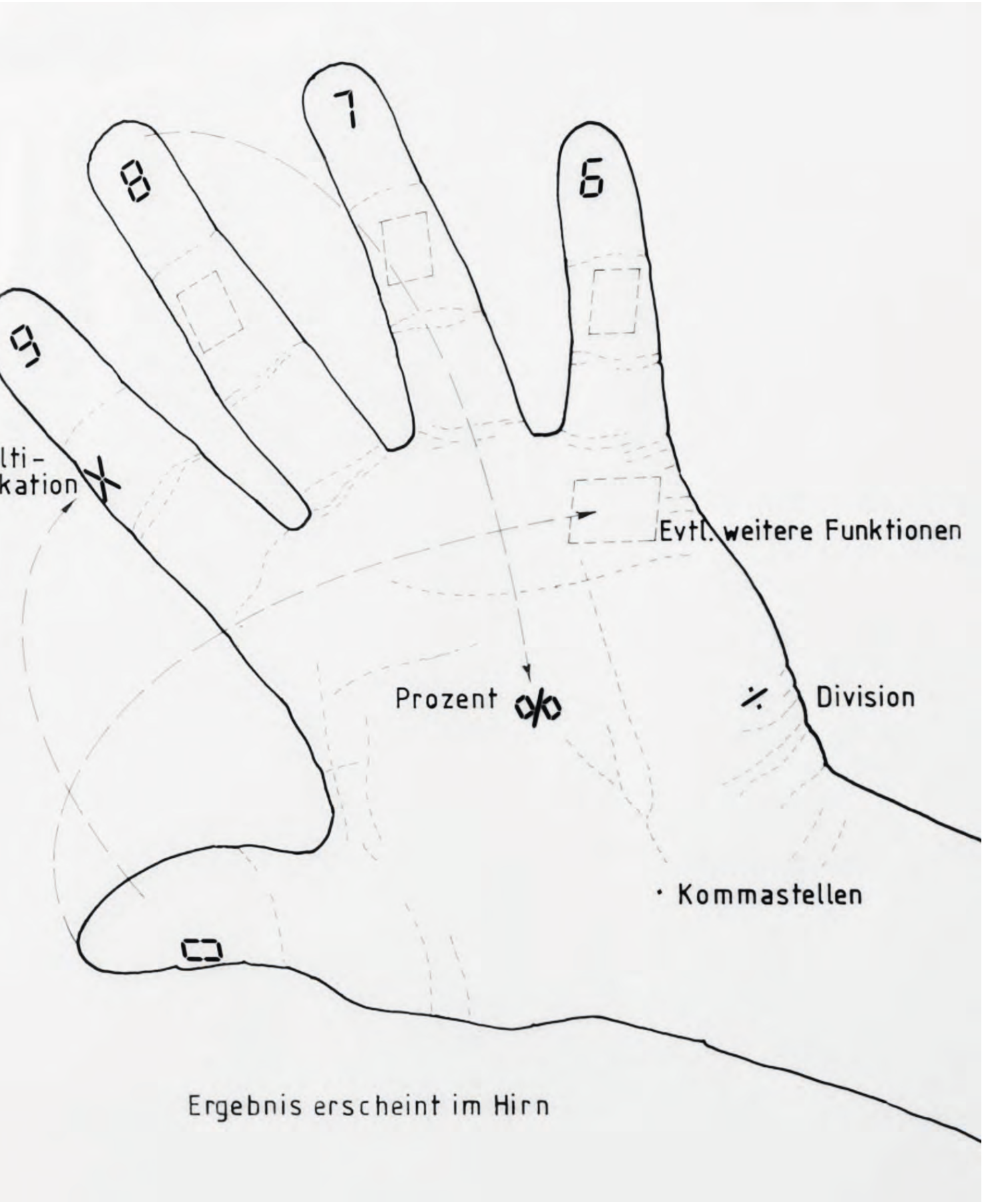
Anthony Dunne & Fiona Raby
Faraday Chair
(1997/2007)
Der *Faraday Chair* schafft einen Zufluchtsort vor elektromagnetischer Strahlung, einen Schutzraum, in dem man den unsichtbaren Nebeneffekten elektronischer Geräte entkommen kann. Anthony Dunne & Fiona Raby setzen sich seit rund 20 Jahren mit der Gestaltung und dem Einfluss elektronischer Geräte auf unsere Lebensumgebung auseinander. Dabei fokussieren sie vor allem auf jene Aspekte, die in der Hochglanzwelt des kommerziellen Designs keine Berücksichtigung finden. Der *Faraday Chair* ist ein Beispiel für ein «Design Noir», das auf im Verborgenen schlummernde, düstere Bedürfnisse fokussiert (vgl. Dunne & Raby, *Design Noir – The Secret Life of Electronic Objects,* 2001).

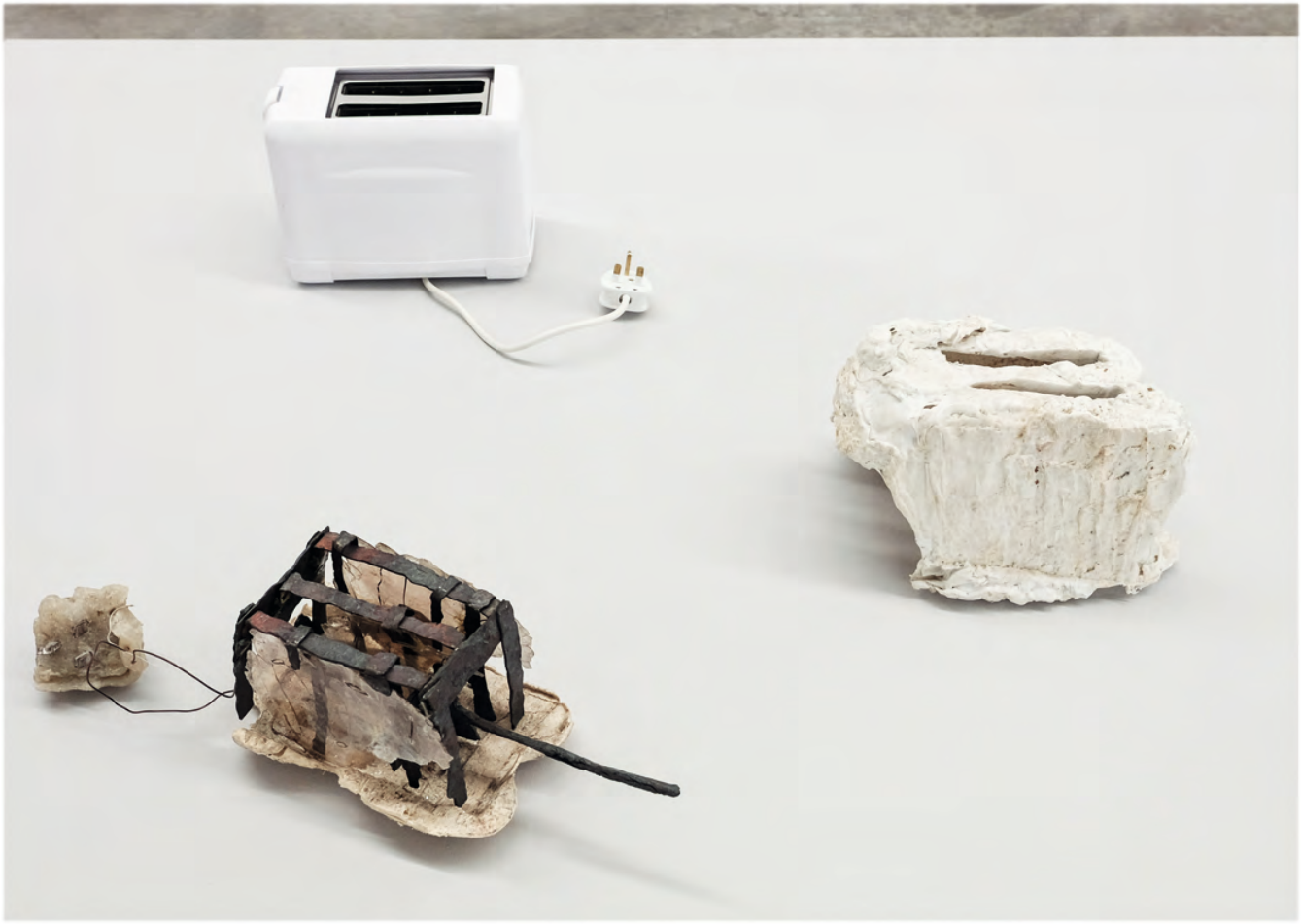
Philipp Scholz
Souveränitätszubehör
(2014)
Im Zeitalter der permanenten Verfügbarkeit geben nicht die Uhr oder intuitive menschliche Bedürfnisse, sondern eingehende Nachrichten den Takt vor. Das *Souveränitätszubehör* ermöglicht es, sich davon auszuklinken. Lautstarke, den Moment durchschneidende Klingeltöne werden damit unterbunden und in fast beiläufige Bewegungen von Gegenständen übersetzt.

>



Kunstflug, *Elektronischer Handrechner,* 1987
Courtesy Die Neue Sammlung München


9
8
7
6
lti-
kation
Evtl. weitere Funktionen
Prozent %
÷ Division
· Kommastellen
Ergebnis erscheint im Hirn



Thomas Thwaites, *The Toaster Project*, 2010

Kunstflug, *Elektronischer Handrechner*, Hängungsansicht

Dunne & Raby, *Faraday Chair,* 1997

Mark Formanek, *Standard Time* (video still), 2007

Mark Formanek
Standard Time, 2007
DV1
HD-Video
Installed with Dateiserver
* GBZ in Potsdamer (PE), born and
artists in Berlin (DE)

Mark Formanek
Standard Time
(2007)
Technologischer Fortschritt und automatisierte Prozesse haben bislang nicht dazu geführt, dass wir weniger arbeiten. Das Gefühl, ständig der Zeit hinterher zu hecheln, bildet sich in *Standard Time* ab. Rastlos schaffen 70 Arbeiter — synchron zur Echtzeit — durch 1611 Umbauten eine 24 Stunden fortlaufende digitale Zeitanzeige aus Holzbrettern.

Maarten Baas
Real Time: Analog Digital Clock
(2009)
Die Zeitanzeige dieser iOS App wird ebenfalls durch eine Umkehrung digitaler Prozesse in analoge Tätigkeiten erzeugt. Nur schematisch erkennbare, scheinbar im Inneren des Telefons oder Tablets befindliche Gestalten übermalen Teile der Ziffern und legen sie wieder frei.

Makkink & Bey
Slow Car
(2007)
Für das Label PROOFF entwickelten Rianne Makkink & Jurgen Bey ein Konzept einer Büroarbeitswelt, das auf dem Prinzip eines Campus basiert. Ihre Vorstellung eines fortschrittlichen Büros weist den Weg in eine Zukunft, in der persönliches Wachstum und Wissensaustausch zum Gradmesser von Effizienz werden. Teil von PROOFF ist das *Slow Car,* ein motorisierter High-Speed-Bürostuhl, der die Bedeutung von Geschwindigkeit relativiert: «Die meiste Zeit im Auto fährt man

Makkink & Bey, *Slow Car,* Prototype Vitra Edition, 2007

10km

40 km/h, weil einen die Umstände dazu zwingen. Es wäre besser, wenn das Auto gar nicht schneller fahren könnte. So würde man sich nicht ständig eingeschränkt fühlen und frustriert werden. Wenn man Vollgas mit 40 km/h fahren kann, stellt sich eine innere Ruhe ein und man kann sich auf Wichtigeres konzentrieren.» (Jurgen Bey)

BLESS
N°56 Worker's Delight
(2016)
Die Modedesignerinnen Ines Kaag und Desiree Heiss von BLESS arbeiten seit 1997 von Berlin und Paris aus gemeinsam an transdisziplinären Projekten. Die partizipative Rauminstallation *Worker's Delight* ermöglicht, einen Arbeitsraum auszuprobieren, in dem geistige und körperliche Ertüchtigung in Einklang gebracht werden. Durch die Applikation vertrauter Materialien aus dem Wohnbereich brechen sie mit der herkömmlichen Ästhetik von ergonomischen Möbeln und Hometrainern, die in Wohn- oder Büroräumen wie Fremdkörper wirken. Während ergonomisches Mobiliar meist darauf ausgerichtet ist, möglichst lange am Stück am Platz verharren zu können, animieren die Objekte und Geräte von *Worker's Delight* zur Erkundung einer reizvollen physischen Umgebung. Teil der Installation ist die *Work-Life-Balance Family* (2016) von Oliver-Selim Boualam.

BLESS N°56 Worker's Delight: Furnitureplant #1 – Hangout,
Lothringer13 Halle Ausstellungsansicht

BLESS
N°41 Workoutcomputer
(2010)
«Trainiere zu tippen, erweitere Dich.
Um zu schreiben, schlage die Punchingbälle.
Strecke Deinen linken Arm von Deiner
rechten Schulter nach links, um ein Komma
zu setzen, und sinke um Vergebung bittend
auf die Knie, um zu löschen.»

Design: MarthaMüller\beitraG

BLESS N° 56 Worker's Delight: Workoutcomputer,
Lothringer13 Halle Ausstellungsansicht

Touch deeper

10. Dezember 2016 –
12. Februar 2017

BLESS
Oliver-Selim Boualam
Maarten Baas
Dunne & Raby
Mark Formanek
Kunstflug
Makkink & Bey
Keiichi Matsuda
Julien Prévieux
Philipp Scholz
Thomas Thwaites
Unknown Fields Division

kuratiert von Tanja Steiner

DI–SO 11–20 UHR
EINTRITT FREI

DER ZUGANG ZUR HALLE
IST BARRIEREFREI.

S-BAHN: ROSENHEIMER PLATZ
TRAM 15/25: ROSENHEIMER PLATZ
BUS 54: ORLEANSSTRASSE

LOTHRINGER13 HALLE
LOTHRINGER STRASSE 13
81667 MÜNCHEN
WWW.LOTHRINGER13.COM

EIN KUNSTRAUM DER
STADT MÜNCHEN