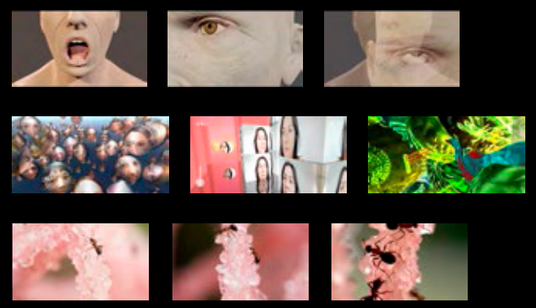
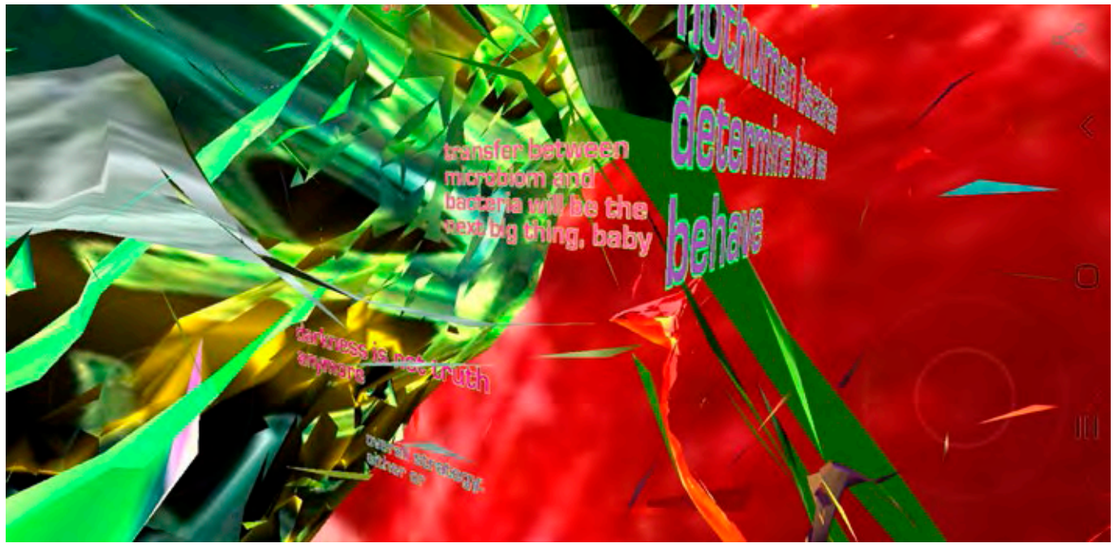


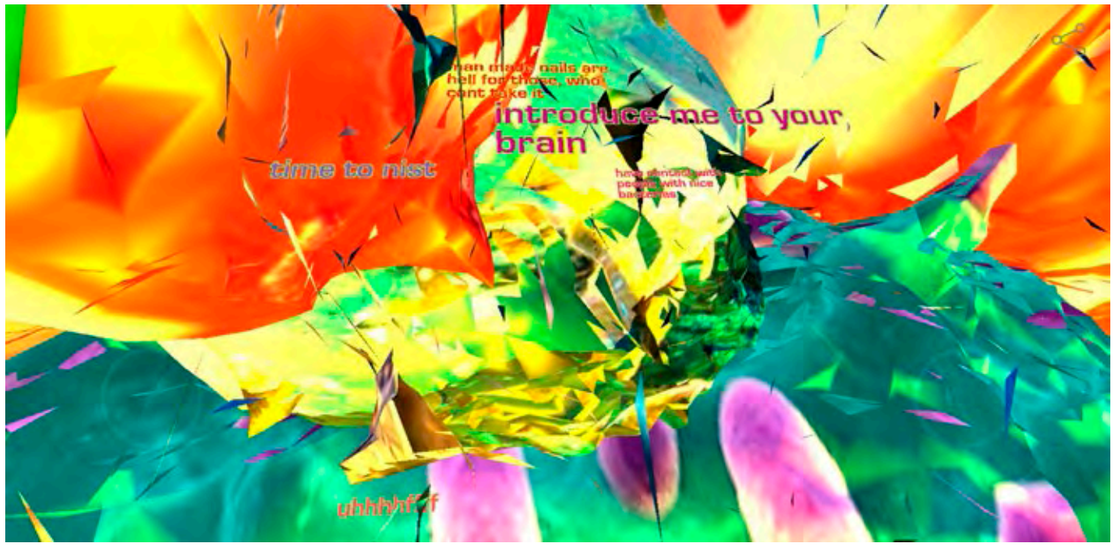
Kunstverein
Friedrichshafen

Ira Konyukhova
Marc Lee
Lena Policzka

captured
in-between

intercellular signaling
molecule
lost among the belly button?
not each virus is a genius
time to nist
download the whole cosmos in you

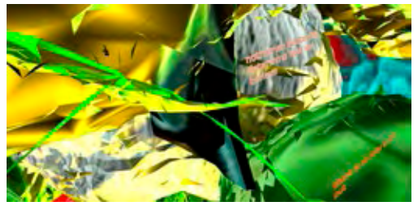

transfer between microbiom and bacteria will be the next big thing, baby
determine how
behave


introduce me to your brain
time to nist
uhhhhff.f

It is hard not to be excited by Marc Lee's work. And the presentation of four of his works in *captured-in-between* at the Kunstverein Friedrichshafen is a credit to the institution's curator, Hannah Eckstein, and all those who have helped in the production of the exhibition.

To speak of an artist capturing the zeitgeist of the early twenty-first century sounds a little trite, but one would be challenged to find a better candidate for that role than Marc Lee and his artistic practice (a list of other contenders would include the likes of US artist Gretchen Andrew with her internet search engine hacks and !Mediengruppe Bitnik, the Swiss-based art collective making art out of sending parcels to Julian Assange, shopping on the dark net and the Ashley Madison online dating service that targeted married people). What all these artists are united by, however, is a fundamental commitment to engaging with the nascent technologies of our time. In Lee's case, this often manifests itself through art projects that result in the production of apps that enable gallery goers to create the immediate content of the work by using the artist's apps directly on smart-phones or tablets. Lee's commitment to the latest technology as a medium for his art is evident through his partnering with hubs of specialist technology expertise, such as Intelligent Sensor-Actuator-Systems Laboratory at the Karlsruhe Institute of Technology or the ZKM, Center for Art and Media in Karlsruhe.

It was the Canadian Marshall McLuhan who, in his 1964 book Understanding Media, coined the now famous maxim, "the medium is the message" which, besides popularising the discipline of media studies, also became the common idiom used to discuss emerging technology. According to McLuhan the power of a medium to change the way individuals interact with one another and society is determined by the nature of the medium itself. McLuhan hypothesized that understanding this property would allow societies to control the effects of new technologies, harnessing potentially dangerous inventions by predicting their influence. Suffice to say, in 2021, McLuhan's optimism about humankind's ability to control or even predict the effects of new technologies, and one cannot avoid name-checking social media here, would appear scant. You only need to look at the polarising effects social media has had on contemporary politics, with its accompanying decline in tolerance and nuanced argument across the world, to realise that new technology has the potential to tend as much towards dystopian as utopian



Einmal in Kontakt gekommen, ist es schwer, von Marc Lees Arbeit nicht begeistert zu sein und, die Präsentation vier seiner Werke in der Ausstellung *captured-in-between* im Kunstverein Friedrichshafen ist ein Verdienst der Kuratorin Hannah Eckstein und all jener, die an der Produktion der Ausstellung beteiligt waren.

Von einem Künstler zu sprechen, der den Zeitgeist des frühen 21. Jahrhunderts einfängt, erscheint zunächst ein wenig banal. Dennoch wäre es eine Herausforderung, einen besseren Kandidaten für diese Rolle zu finden als Marc Lee und seine künstlerische Praxis. (Eine Liste weiterer Anwärterinnen und Anwärter wäre die amerikanische Künstlerin Gretchen Andrew mit ihren Internet-Suchmaschinen-Hacks und die !Mediengruppe Bitnik, das in der Schweiz ansässige Künstlerkollektiv, das aus dem Versenden von Paketen an Julian Assange, dem Einkaufen im Darknet und dem Online-Dating-Service Ashley Madison – der es auf verheiratete Menschen abgesehen hat – Kunst macht). Was all diese Künstlerinnen und Künstler jedoch vereint, ist die grundlegende Intention, sich mit den aufkommenden digitalen Technologien unserer Zeit auseinanderzusetzen.

In Lees Fall manifestiert sich dies oft durch Kunstwerke, die in der Produktion von Apps münden. Seine Apps ermöglichen es den Besucherinnen und Besuchern, den unmittelbaren Inhalt des Werks selbst zu gestalten, indem sie diese direkt auf ihren Smartphones oder Tablets nutzen können. Lees Herangehensweise, modernste Technologien als Medium für seine Kunst zu nutzen, zeigt sich in der Zusammenarbeit mit spezialisierten Technologiezentren wie dem Labor für intelligente Sensor-Aktor-Systeme am Karlsruher Institut für Technologie oder dem ZKM Zentrum für Kunst und Medientechnologie in Karlsruhe.

Es war der Kanadier Marshall McLuhan, der 1964 in seinem Buch „Understanding Media" die heute berühmte Maxime „the medium is the message" prägte, die nicht nur die Disziplin der Medienwissenschaft populär machen sollte, sondern auch zur gängigen Redewendung wurde, wenn es um neue Technologien ging. Nach McLuhan wird die Fähigkeit eines Mediums, die Interaktion von Individuen und der Gesellschaft zu verändern und zu steuern, durch die Natur des Mediums selbst bestimmt. McLuhan stellte die Hypothese auf, dass das Verständnis von der Natur eines Mediums es Gesellschaften ermöglichen würde, die Auswirkun-

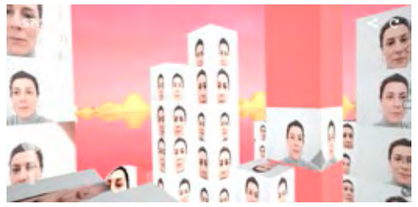
Time to rist, time to

outcomes for society. All of which makes Lee's use of new technology as the medium for his artistic practice achingly relevant to our times and very much places him front and centre with regard to contemporary artistic developments.

In *Me, Myself and I* (2018, work in progress), the artist has created an app that takes the images of the app's user generated by their phone and maps them onto the faces of cubes or surfaces of spheres circulating in an urban, futurist cityscape that continuously regenerates. The cubes and spheres, replete with the user's image, may be floating, spinning, stacked, looming or towering in their virtual world, that is projected on to the gallery's walls, as the user navigates the environment using the orientation of their phone. It is a beguiling piece and engagingly fun for users to navigate the app's virtual universe where their real-time image appears ubiquitously on the cityscape's billboard-like facets, resplendent like so many Orwellian 'Big Brothers'. Yet beyond the glib superficiality of what could pejoratively be construed as an extended selfie lies a critique of the arch-narcissism of contemporary selfie-culture and the propensity for individuals to shape their online presences solely around themselves, all the while capturing in visual form the dissonant and atomising tendencies of social media.

While the faces that appear in *Me, Myself and I* are unmistakeably those that belong to the real world users of its app, the faces that appear in *Friends*, a mobile app for net-based installations (2019, work in progress), belong exclusively to the virtual realm. Each face that appears in *Friends* has been created by AI (artificial intelligence) technology developed by the US-based NVIDIA corporation. The app's users create streams of 'friends' – AI-generated faces on virtual bubbles – using their phone, the faces floating to and fro, coalescing and dispersing, some being uncannily repeated, all virtually, not unlike the black murmurations of migrating starlings. Yet each and every 'friend' is a fake. Nothing but the product of a randomly generated AI algorithm. Making Lee's *Friends* a testament to the increasing duality of AI to both deceive and delight us simultaneously.

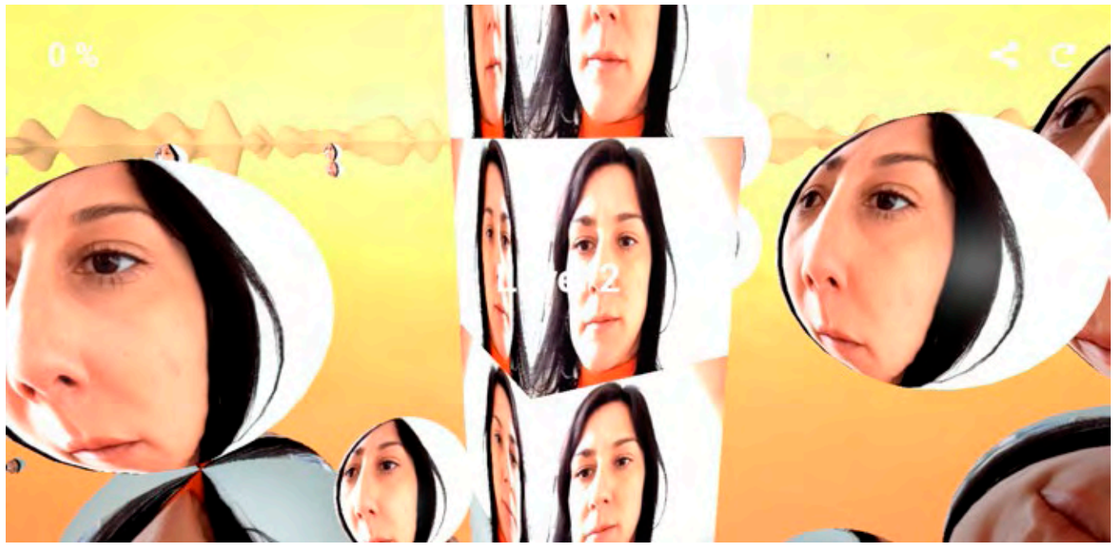
The artist's final work in the space, *Time to Nist, Time to Migrate*, a 360° new media art mobile virtual reality app for interactive installations (2020, work in progress), creates an immersive virtual universe inhabited

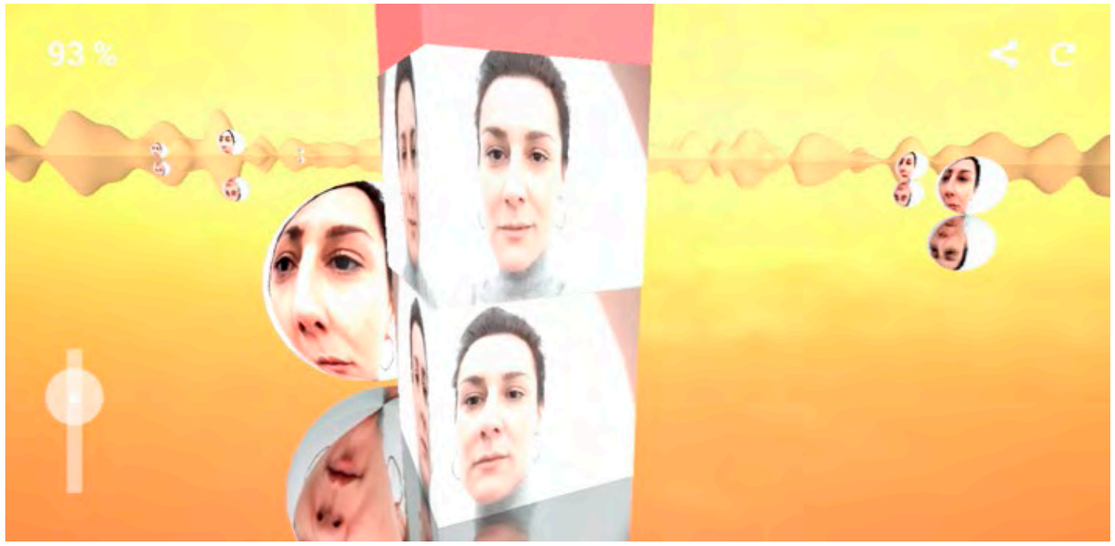


gen neuer Technologien zu kontrollieren und potenziell gefährliche Erfindungen durch Vorhersage ihres Einflusses nutzbar zu machen.

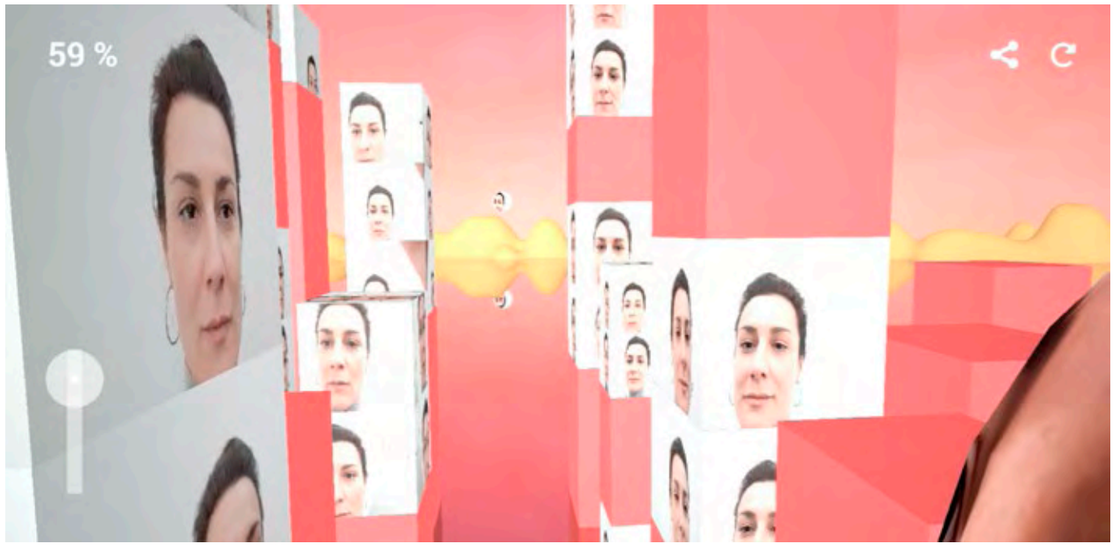
Im Hinblick auf das Jahr 2021 erscheint McLuhans Optimismus hinsichtlich der Fähigkeit der Menschheit, die Auswirkungen neuer Technologien zu kontrollieren oder gar vorherzusagen – und man kommt nicht umhin hier die sozialen Medien zu nennen – gering. Man halte sich nur die polarisierenden Auswirkungen der sozialen Medien auf die gegenwärtige Politik vor Augen und den damit einhergehenden weltweiten Rückgang von Toleranz und differenzierten Argumenten, um zu erkennen, dass die neuen Technologien das Potenzial haben, sowohl zu dystopischen als auch zu utopischen Ergebnissen für die Gesellschaft zu führen. All das macht Lees Praxis und seine Verwendung neuster Technologien für unsere Gegenwart fast schon schmerzhaft relevant und stellt ihn im Hinblick auf zeitgenössische künstlerische Entwicklungen in den Mittelpunkt.

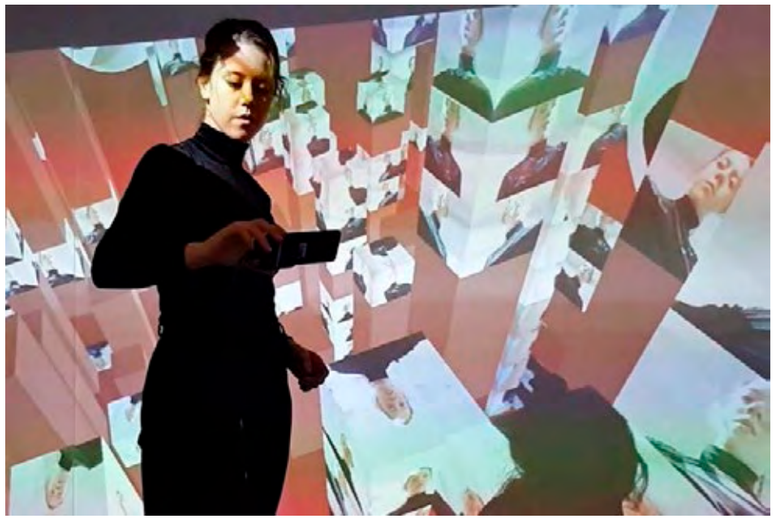
Mit *Me, Myself and I* (2018, work in progress) hat der Künstler eine App entwickelt, welche bei Benutzung im Sekundentakt Fotos von den Userinnen und Usern macht. Die Porträts werden auf die Oberflächen von sich aufbauenden Blasen, Kuben und Türmen projiziert, die in einer urbanen, sich ständig erneuernden futuristischen Stadtlandschaft zirkulieren. Die mit dem Bild des Benutzers versehenen Türme, Würfel und Blasen können in ihrer virtuellen Welt – die gleichzeitig auch auf die Wände des Ausstellungsraums projiziert wird – schweben, sich drehen, stapeln oder auftürmen, während die Benutzerinnen und Benutzer mit der eigenen Bewegung und Ausrichtung des Smartphones oder Tablets durch diese Umgebung navigieren. Das Navigieren durch das virtuelle Universum der App macht ebenso viel Spaß wie es betörend ist. Die Echtzeit-Porträts der Besucherinnen und Besucher erscheinen allgegenwärtig auf den Billboard-ähnlichen Oberflächen der Stadtlandschaft. Strahlend, als seien sie zahlreiche Orwellsche „Big Brothers". Doch hinter der glatten Oberfläche dessen, was man abwertend als erweitertes Selfie bezeichnen könnte, verbirgt sich eine Kritik am ausufernden Narzissmus der zeitgenössischen Selfie-Kultur und der Neigung des Einzelnen, seine Online-Präsenz ausschließlich um sich selbst herum zu gestalten, während gleichzeitig die dissonanten und atomisierenden Tendenzen der sozialen Medien in visueller Form festgehalten werden.


0 %


93 %

3 %


59 %



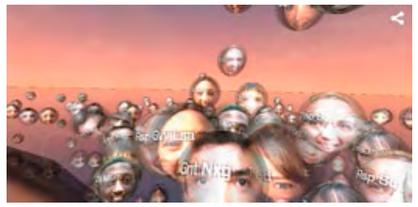
Bdy Olw
Klz Rts
Tqq Udx
Jko Ook
Wvu Otu
Jds Gxr
Jox Txs

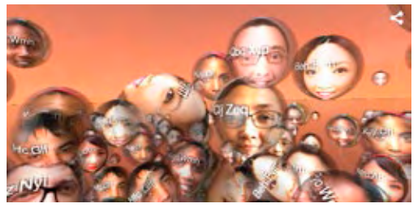
by such microscopic beasties as viruses, bacteria, cells, fungi and parasites. Is the universe the user's body? Are these beasties inside us? As a nod to the defining phenomenon of 2020, the global covid-19 pandemic, the work can hardly be bettered. In the app's universe the animated viruses speak to the user, an eerie voice-over articulating disconcerting notions such as: 'I am the bacteria,' 'I am your mirror' and 'Are you inside me or are you outside me?', while text-bites dance in the milieu providing thought-bubbles like 'When humans are invaded by foreign proteins.' With *Time to Nist, Time to Migrate* Lee makes manifest forms that capture the gestalt of life during the pandemic: the collective paranoia, the isolation, the fear and anxiety and the existential threat that covid-19 has unleashed across the globe.

Appropriately, outside the exhibition, another of Lee's works – the augmented reality version of *10.000 Moving Cities – Same but Different* (2018, work in progress) – can be found. Appropriate because *10.000 Moving Cities* allows players to interact with their local architecture while inhabiting a virtual cityscape created from social media streams, all again via their phones and tablets. Creatures such as sheep, pigs and peacocks roam the environment and players can destroy the buildings in the city scape releasing cloud-bursts of butterflies, only to see new buildings rise in their place. *10.000 Moving Cities* is a meditation on the macro-theme of globalisation and the paradox that while places constantly change, their forms of architecture, as represented by office blocks, retail spaces and urban environments are becoming increasingly homogenised, subsuming local identities and indeed local species into some kind of anodyne global middle class.

If McLuhan is correct and the power of modern media should be measured by their ability to alter society's behaviours, then the new technological mediums such as social media, apps and virtual or augmented reality, are the most powerful new media of our age. It is an urgent requirement that artists should seek to engage with these new power structures. Not just for art's sake, but for everyone's sake. Marc Lee is a leading exponent of such technological, media-driven engagement and his work speaks to our time.

John Brennan

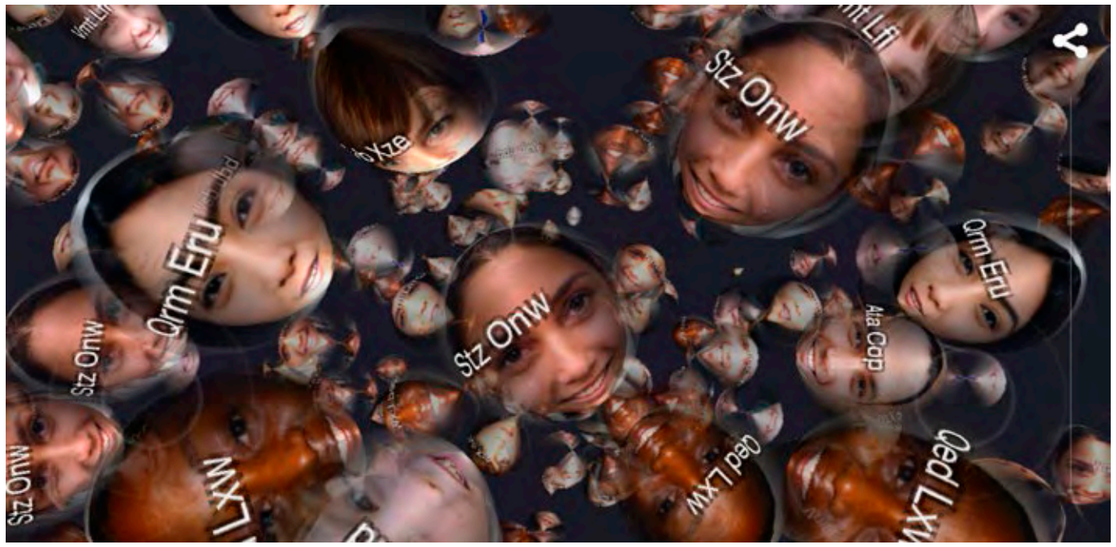




Während die Gesichter, die in *Me, Myself and I* erscheinen, unverkennbar zu den Nutzerinnen und Nutzern der App in der realen Welt gehören, sind die Gesichter, die in *Friends* auftauchen – einer mobilen App für netzbasierte Installationen (2018, work in progress) – ausschließlich in der virtuellen Welt verortet. Jedes Gesicht, das in *Friends* erscheint, wurde mit Hilfe einer KI-Technologie (künstliche Intelligenz) des US-Unternehmens NVIDIA geschaffen. Die Benutzerinnen und Benutzer der App erstellen mit ihrem Smartphone Ströme von „Freunden", also KI-generierte, virtuelle Gesichter. Diese Gesichter schweben hin und her, vereinen sich miteinander oder stoßen sich gegenseitig ab und multiplizieren sich auf unheimliche Weise. All das geschieht virtuell und somit ist jeder einzelne „Freund" eine Fälschung. Nichts weiter als das Produkt eines zufällig generierten KI-Algorithmus. Damit ist Lees *Friends* ein Zeugnis für die zunehmende Dualität der KI, die uns gleichzeitig erfreuen und täuschen kann.

Die letzte Arbeit des Künstlers im Ausstellungsraum, *Time to Nist, Time to Migrate* (2018, work in progress) – eine 360° New Media Art Mobile Virtual Reality App für interaktive Installationen –, erschafft ein immersives virtuelles Universum, das von mikroskopischen Lebewesen wie Viren, Bakterien, Zellen, Pilzen und Parasiten bewohnt wird. Ist das Universum der Körper des Users? Sind diese Biester in uns? Als Anspielung auf das Phänomen, welches das Jahres 2020 bestimmt hat, nämlich die globale Covid-19-Pandemie, ist das Werk kaum zu übertreffen. Im Universum der App sprechen die animierten Viren mit den Userinnen und Usern. Eine unheimliche Stimme artikuliert beunruhigende Sätze wie: „Ich bin das Bakterium", „Ich bin dein Spiegel" und „Bist du in mir oder bist du außerhalb von mir?", während Gedankenblasen mit Textbrocken wie „Wenn Menschen von fremden Proteinen befallen werden" im virtuellen Milieu umhertanzen. Mit *Time to Nist, Time to Migrate* schafft Lee manifeste Formen, die die Gestalt des Lebens während der Pandemie einfangen: die kollektive Paranoia, die Isolation, die Angst und Furcht sowie die existenzielle Bedrohung, die Covid-19 auf dem ganzen Globus entfesselt hat.

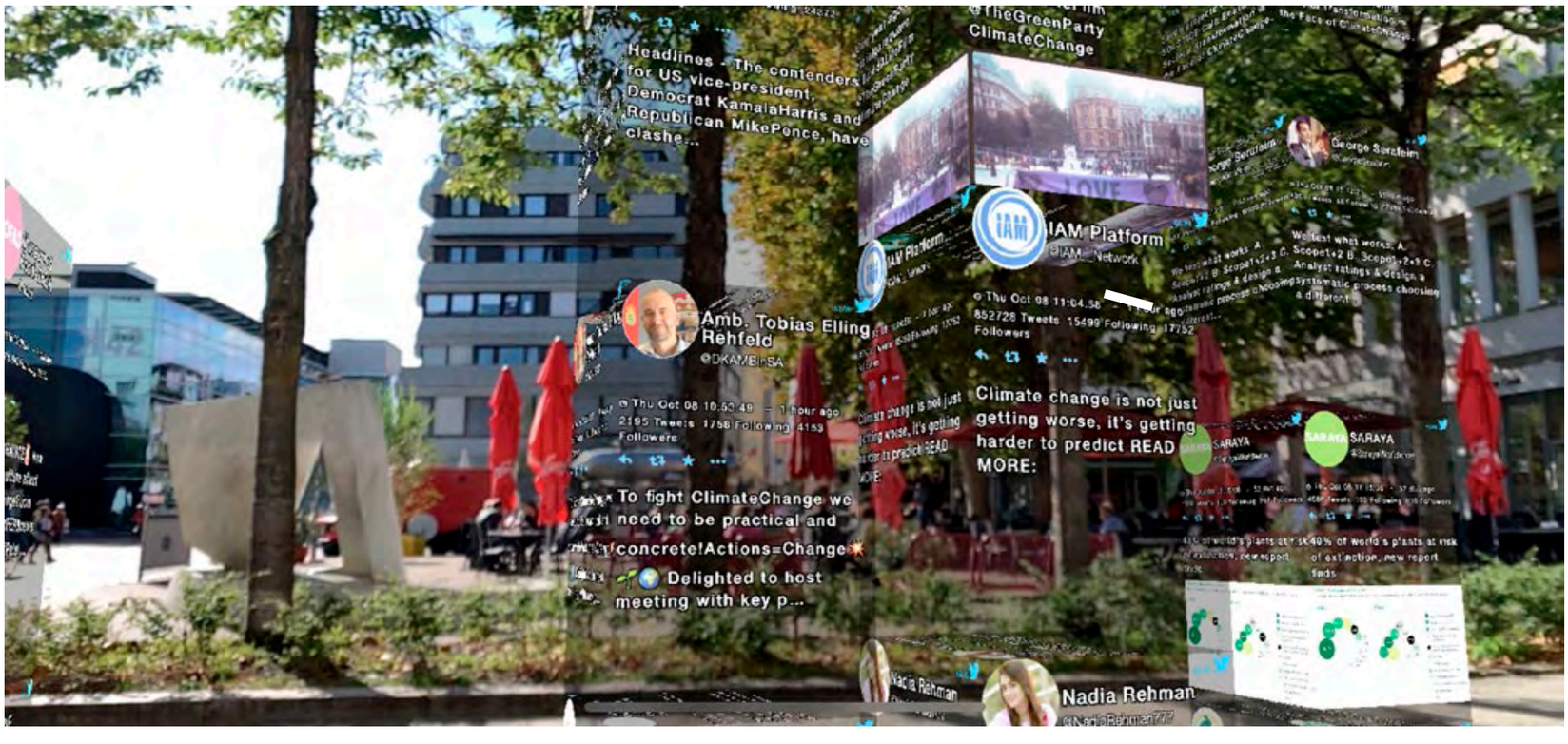
Außerhalb des Ausstellungsraums befindet sich ein weiteres Werk von Lee – die Augmented Reality Version von *10.000 Moving Cities – Same but Different* (2018, work in progress) –, eine mobile App und AR-Multiplayer-Spiel. Passend, denn *10.000 Moving Cities* ermöglicht es den


Stz Onw
Qrm Eru
Stz Onw
Ala Cop
Qrm Eru
Qed Lxw
Qed Lxw
Stz Onw
Lxw

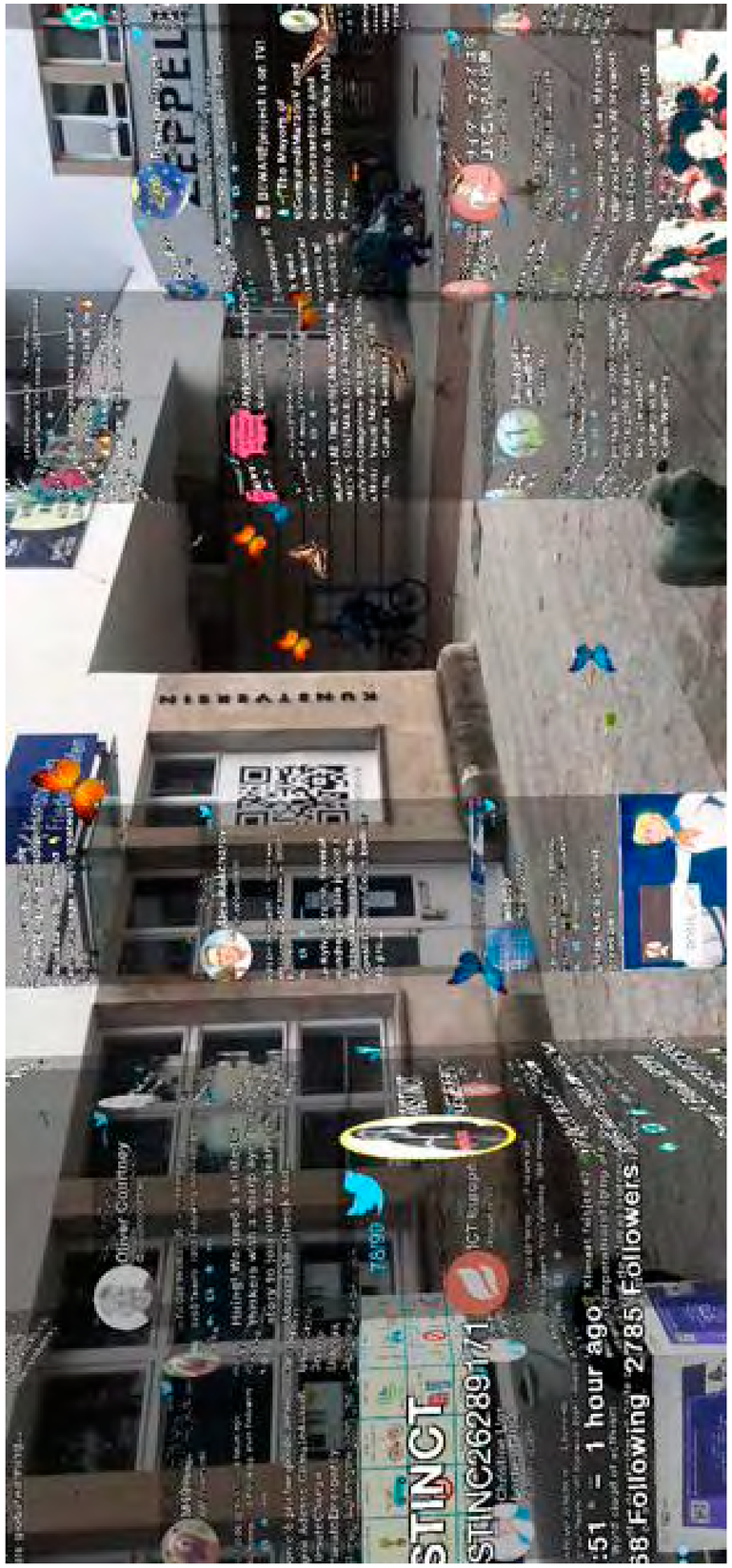
Elx Ueu
Sea Tgz
Sea Tgz
Elx Ueu

Hwd Oxr
Rvw Qir
Utu Gap
Vhl Wpo
Utu Gap
Sem Eyx
Jew Rhp
Vhl Wpo
Rvw Qir
Hwd Oxr
Ovf Pqw
Ury Gmf
Vhl Wpo

Gfx Kqa
Jag Qhz
Vqx Xeb
Jag Qhz
Nao Gth
Leo Vmt
Vak Xik
Vak Xik
Jag Qhz
Zzv Eqb


Headlines - The contenders for US vice-president, Democrat KamalaHarris and Republican MikePence, have clashe...
@TheGreenParty ClimateChange
IAM Platform
@IAM_Network
Amb. Tobias Elling Rehfeld
@DKAV/BirSA
Thu Oct 08 10:53:49 - 1 hour ago
2195 Tweets 1758 Following 4153 Followers
To fight ClimateChange we need to be practical and concrete!Actions=Change
Delighted to host meeting with key p...
Thu Oct 08 11:04:58 - 1 hour ago
852728 Tweets 15499 Following 17152 Followers
Climate change is not just getting worse, it's getting harder to predict READ MORE:
George Serafeim
SARAYA
Nadia Rehman
@NadiaRehman777

Eco Literacy Today
We want our children to live in a world without the destructive power of a warming planet. - Barack Obama...
halfbasis
@halfbasis
Kamala Harris: "No one here is saying ban fracking" #climatememe climatememes climatechange
I WAS SAYING
Eres estudiante de MÁSTER y estas interesado en estudiar cambios de biodiversidad marina relacionados con...
EU SustainableCities
@sustain_cities
Thu Oct 08 12:00:00 - 11 min ago
6935 Tweets 4309 Following 8468 Followers
The city of Rotterdam @arnobonte is serious about tackling climatechange and building a better future for
19240 Tweets
Followers
Clima, doppio impatto su assicurazioni - Le assicurazioni sono espos al ClimateChange sul fron dei sinistri...
CleanAirDa
environmen
number one
CATHERINE Constantinides
EARTH WARRIORS • It's in the work we do to inspire & nurture the next generation that gives us hope & courage to co...

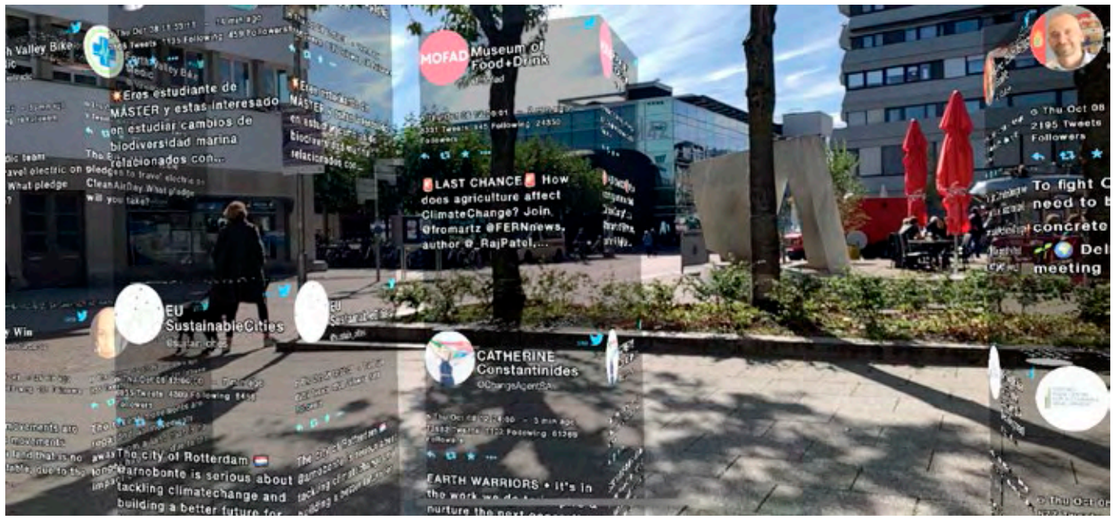


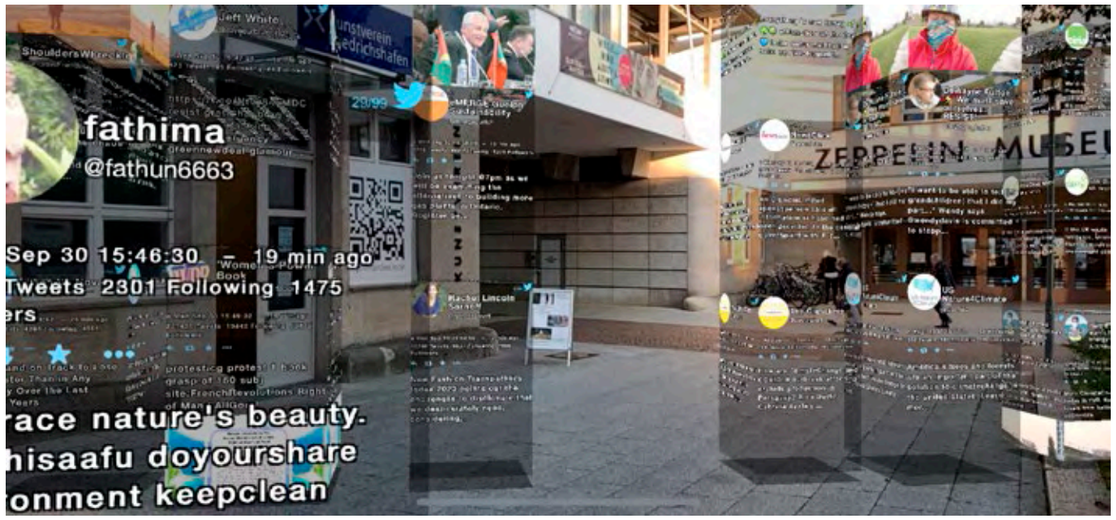
Spielerinnen und Spielern, mit ihrer lokalen Architektur zu interagieren, während sie sich in einer virtuelle Stadtlandschaft aufhalten, die aus Social-Media-Streams erstellt wurde. Erlebbar wird all das wiederum über die Smartphones und Tablets der Ausstellungsbesucherinnen und -besucher. Kreaturen wie Schafe, Schweine und Pfauen streifen durch die Umgebung. Die Spielerinnen und Spieler können die Gebäude in der Stadtlandschaft zerstören und so Wolken von Schmetterlingen freisetzen, nur um an ihrer Stelle neue Gebäude entstehen zu lassen. *10.000 Moving Cities* ist ein Gedankenspiel über das Makro-Thema der Globalisierung und das Paradox, dass sich Orte zwar ständig verändern, ihre architektonischen Formen wie sie durch Büroblöcke, Einzelhandelsflächen und urbane Umgebungen repräsentiert werden, jedoch zunehmend homogenisiert werden und lokale Eigenarten, Identitäten und sogar lokale Spezies in einer Art kraftlosen globalen Mittelklasse untergehen.

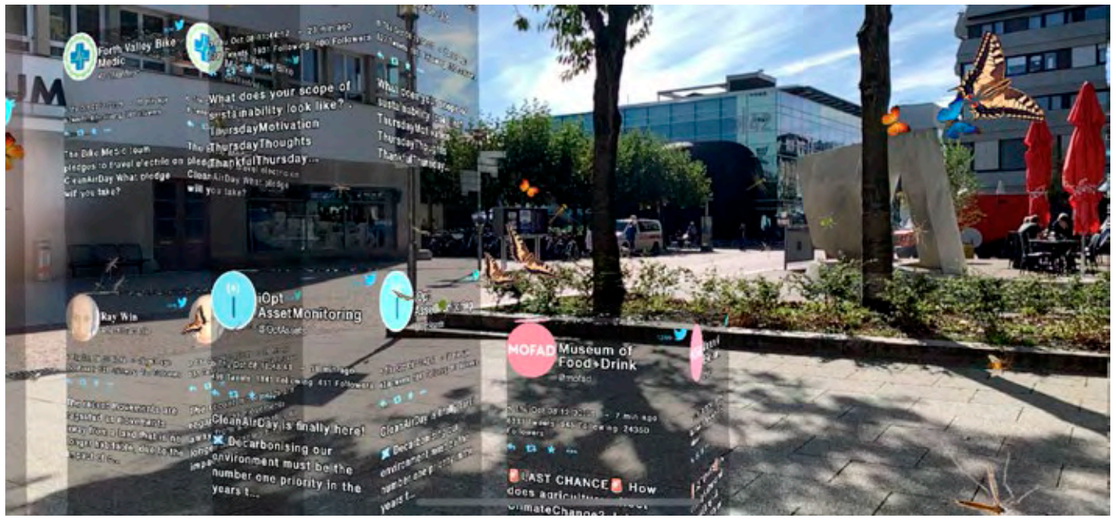
Wenn McLuhan recht hat, und die Macht der modernen Medien an ihrer Fähigkeit gemessen werden sollte, das Verhalten der Gesellschaft zu beeinflussen und zu verändern, dann sind die neuen digitalen Technologien wie die sozialen Medien, die zahlreichen Apps und virtuellen oder erweiterten Realitäten die mächtigsten neuen Medien unserer Zeit. Es ist ein dringendes Erfordernis, dass Künstlerinnen und Künstler die Auseinandersetzung mit diesen neuen Machtstrukturen suchen. Nicht nur im Sinne der Kunst, sondern insbesondere auch im Sinne der gesamten Menschheit. Marc Lee ist ein führender Vertreter einer solchen technologischen, mediengesteuerten Auseinandersetzung. Seine Arbeit spricht aus unserer Zeit zu unserer Zeit.

John Brennan

Jeff White
@saveourbluworld
Wed Sep 30 15:47:25 — 18 min ago
421 Tweets 93 Following 44 Followers
https://t.co/Nf6x84aMDC
resist gretathunberg
teenvogue fashion
climateemergency


MOFAD Museum of Food+Drink
EU SustainableCities
CATHERINE Constantinides
EARTH WARRIORS • It's in


fathima
@fathun6663
Sep 30 15:46:30 — 19 min ago
Tweets 2301 Following 1475
ace nature's beauty.
hisaafu doyourshare
onment keepclean


iOpt Asset Monitoring
MOFAD Museum of Food+Drink