

AXEL STOCKBURGER

works 2010-2021

AXEL STOCKBURGER

* 1974

MA from the University of Applied Arts Vienna, Master Course - Visual Media Art, Prof. Peter Weibel.
PhD from the University of the Arts London (LCC). Associated Professor at Academy of Fine Arts, Vienna.
Member of Secession artist association, Vienna.

www.stockburger.at

EXHIBITIONS/SCREENINGS/PERFORMANCES

- 2021 **Unter der Kurve** (with Technopolitics), Shift, Vienna
- 2020 **Entretecido | Interlace**, Galerias Municipais – Pavilhão Branco, Lisboa
Net Works, (with Technopolitics), Kara Agora, Online
Cybernetics of the Poor, Kunsthalle Wien, Vienna
Hello World, memphis art space / TransCulturalExchange, Online
Imagine you wake up and there is no Internet, Romantso, Athens
- 2019 **Red Stars**, Lokomotif, Lentvaris
←t←a←n→ge→n←t→→cy, Austrian Embassy Beijing
Red Stars, HOAST, Vienna
Deep Horizon (with Technopolitics), Kunsthalle Wien, Vienna
- 2018 **The Future of Demonstration: Passion**, Augarten, Vienna
Red Stars, Agency of Singular Investigations, Moscow
Canned Laughter, Sodu 4, Vilnius
Frameless 16, MUG, Munich
- 2017 **Entfaltet**, Medienwerkstatt, Vienna
Attention! Promised Place – Contesting Common Grounds, Fluca, Plovdiv
Canned Laughter, Titanik, Turku
INTRA_COS, Vila Itororo, Sao Paulo
Them or Us, Galeria Municipal do Porto at Jardins do Palácio de Cristal, Porto
Tracing Information Society—a Timeline, ZhdK Connecting Space, Hong Kong
Klassenfahrt, Athens Bienial, Athens
Welt Kompakt? – Out of Brazil, frei_raum 21, Museumsquartier, Vienna
Tracing Information Society—a Timeline New Paradigms, ngbk, Berlin
- 2016 **Gutes, Böses Geld**, Staatliche Kunsthalle, Baden-Baden
Technopolitics: Tracing Information Society - A Timeline, MAK, Vienna
Identity, Paraflows, Bank Austria Kunstforum, Vienna
- 2015 **Parallaxe 10**, memphis, Linz
Creating Common Good, Kunsthau Wien, Vienna
Appendix, Georgi Stranski City Hospital, Pleven
Libidinal Economies: Art in the Age of Bull Markets, UAG, Irvine
4 works, 3 artists, Rib, Rotterdam
Social Glitch, Kunstraum Niederösterreich, Wien
Yolo, Godsbanen, Aarhus
12. Havanna Bienial, Centro Wifredo Lam, Havana
Smells Like Teen Spirit, Fotogalerie Wien, Vienna
- 2014 **Quantitative Easing (for the street)**, KÖR, Kunstplatz am Graben, Vienna
Prousts Fragebogen, Elektrohaus, Hamburg
- 2013 **Glitch: Unser Schreibzeug arbeitet mit an unseren Gedanken**, Kunstraum, Innsbruck
DaDaDa Academy: Stockburger/Penker/Faust, Centralna Postaja, Maribor
Screening Room: Vienna, Temorary Gallery, Cologne
J Comme Jeu, Gaite Lyrique, Paris
- 2012 **Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid**, Palais de Tokyo, Paris
Nemesims, Muntean & Rosenblum, Galerie Georg Kargl, Wien
Left & right, Hong Studio, Beijing
humanimals, Baba Vasa's Cellar, Shabla
Games People Play: Round 2, CCANW, Exeter

- 2011 **Troubling Research: Performing Knowledge in the Arts**, xhibit, Academy of Fine Arts, Vienna
Nothing in the World but Youth, Turner Contemporary, Kent
Jingshenfenxi, Organhaus Art Space, Chongqing
- 2010 **Jingshenfenxi**, 1000 Plateaux Gallery, Chengdu
Vienna Calling, Screening, Leo Kuelbs Collection, Berlin
DaDaDa Academy, Corridor Gallery, Plovdiv
Videorama, Museum der Moderne, Salzburg
Galerie Henze & Ketterer, Wichtrach/Bern
Para/Site Art Space, Hong Kong
TALK TALK - Das Interview als künstlerische Praxis, Galerie 5020, Salzburg
- 2009 **World eater**, Galerie Winiarczyk, Vienna (Solo Exhibition)
Videorama, Kunsthalle Wien, Vienna
Summer Reading, Invisible-Exports Gallery, New York
TALK TALK - Das Interview als künstlerische Praxis,
Hochschule für Grafik und Buchkunst, Leipzig
Kunstverein Medienturm, Graz
Galerie 5020, Salzburg
After the End - Faux Raccords, Rencontres Internationales 09, Tabacalera, Madrid
Austrian Film & Videoart, ritesinstitute, CCA, Tel Aviv
- 2008 **Multiplexed**, E:vent Gallery, London
It's all in the Game, AVECOM, Arnhem
Games, Kunsthalle Project Space, Vienna
Homo Ludens Ludens, Laboral Centre for Art & Creative Industries, Gijon
Real Life, Portman Gallery, London
Abstracts of Syn, arge Kunst, Galleria Museo, Bolzano
- 2007 **Zero Gamer**, HTTP Gallery, London
La Noche En Bianco - Video Dictionary, Matadero, Madrid
Images, curated by SPIKE magazine, Bauernmarkt 1, Vienna
Play Safe - Battlefields In The Playground, Project Art Center, Dublin
Fresh Trips, medienkunst.tirol, Innsbruck
Driven, Fieldgate Gallery, London
Rencontres Internationales Madrid, Film Festival, Madrid
Gameworld, Laboral Centre for Art & Creative Industries, Gijon
Video As Urban Condition, Lentos Museum, Linz
Videoabend, ILSA Projection, Motorenhalle, Dresden
Reboot, Works from the Jim and Mary Barr Collection, Christchurch Gallery, Christchurch
- 2006 **Rencontres Internationales Paris/Berlin**, Film Festival, Paris
Potential Dialogue - Facts and Fiction, RCM Museum, Nanjing
Grounded, E:vent Gallery, London
Gaming Realities, Mediaterra, Athens
Centrefold, ZOO Art Fair, London
Reboot, Works from the Jim and Mary Barr Collection, Dunedin Public Art Gallery, Dunedin
Marte e Aqui, Rua Simpatia 256, Sao Paulo
Simultan 02 - Festival, Live Performance with Mark Schreiber, Timisoara
Brilliant City, Starkwhite Gallery, Auckland, (Solo Exhibition)
Video Dictionary, Image Forum Festival, Tokyo
- 2005 **You are my torture/ i am your chamber**, V-art Festival, Sardinia
Video Dictionary, Impakt Festival, Utrecht
Fresh Trips, Kunstraum Innsbruck, Innsbruck
The London Connection, Galerie Lisi Hämmerle, Bregenz
Vanishing Point, Starkwhite Gallery, Auckland
What Sound Does A Color Make?, (with D-Fuse), iCI, Eyebeam, New York
1+1=1 Cannibalism in Popular Music, performance with N.I.C.J.O.B.
for Lebt Und Arbeitet In Wien, Kunsthalle, Vienna
Play It Again, Gallery 5020, Salzburg
Now's The Time, Kunsthau Graz, Graz
Save The Day, Kunstbüro, Vienna
Shanghai Surprise (with D-Fuse), Lothringer Dreizehn, Munich
- 2004 **re:Visited**, Medienturm, Graz
D-Fuse vs. SiCut DB, Performance, Machina, Moscow
Austrian Video Selection, Belef, Belgrade
Light Turned Down, (with D-Fuse) Guggenheim Museum Bilbao
Video as Urban Condition, Austrian Cultural Forum, London
Brilliant City, (with D-Fuse), British Council Artist Link Program, Shanghai

- 2003 25hours, The Video Art Foundation, Barcelona
D-Tonate DVD (with D-Fuse), NowonDVD, Tokyo
D-Tonate, (with D-Fuse) OnedotZero festival, ICA, London
K-Remix, Fibla and D-Fuse, Sal de los Flores, Barcelona
Abstraction Now, (with D-Fuse), Künstlerhaus, Vienna
- 2002 Scanner vs D-Fuse, Jam Tokyo-London, British Council Japan, Tokyo
Wire-D-Fuse, Saatchi Gallery, Tokyo
D-Fuse vs. Burnt Friedmann, OnedotZero Festival, ICA, London
D-Fuse vs. NONPLACE DVD, London
D-Fuse GASBOOK DVD, Tokyo
- 2001 Media Connection, Pallazzo del Èsposizione, Rome
Triennale di Milano, Milan
Life goes on, IGBildende Kunst, Vienna
Most Wanted, Secession, Vienna (Solo Exhibition)
Endeka, Filmfestival Diagonale, Graz
- 2000 D-Fuse Art Space, WIRE-Magazine, London
PDA-PGP-PSX, ARC Gallery, Vienna
We Accept, Kiasma, Festival, Helsinki
world information.org, t0, Bruxelles
- 1999 Austrian Abstracts, Diagonale, Graz
Among Others 3, Kunsthalle Exnergasse, Vienna
Synworld / playworld: hyperspace, Museumsquartier, Vienna
PSX-Stations, Art Music & Environment, Vienna
minimal 1, Kunstbüro, Vienna
Copy & Paste / Drag&Drop, Kunstraum Innsbruck, Innsbruck
Hotel Utopia, Film und Videofestival, Vienna
Homestories, Filmcasino, Vienna
- 1998 Through-Video, Brasilica, Vienna
Cracks & Numbers, Kunstbüro, Vienna
o-o-o-o, Kunstraum Büchsenhausen, Innsbruck
Junge Szene 98, Secession, Vienna
Sincerely Yours, Sofia Municipal Gallery, Sofia, TED Gallery, Varna
Global Media, Steirischer Herbst, Graz
Modelle, Cult Gallery, Vienna

BIBLIOGRAPHY (selected)

- Max Haiven, Participatory art within, against and beyond financialization: benign pessimism, tactical parasitics and the encrypted common, CULTURAL STUDIES, 2017, <https://doi.org/10.1080/09502386.2017.1363260>
- Catalogue: Money, Good and Evil, A Visual History of the Economy, Ed. Johan Holten, Kerber Verlag, Berlin, 2016
- Thomas Assheuer, "Die Rechnung, Bitte", Die Zeit, 26.03.2016
- Artist Book: Blockbuster, ed. Axel Stockburger; with essays by Isabelle Arvers, Diana Baldon, Angus Carlyle, Gerald Nestler, Antonia Rahofer & Marc Ries and Felix Stalder (English, Design: Isabella Kohlhuber, Revolver Publishing, Berlin 2014
- Article: Matteo Bittanti, FEATURE: Game Face: The Art of Photographing Game Players (2000-2011), gamescenes, 2012
- Gerald Nestler, "Heavy Rotation System: Wie Zukunft Gegenwart schafft und Optionen sich als Kunst darstellen", Kunstforum Band 200, Januar 2010
- Kunststück, Financial Times Deutschland, 08, August, 2008
- Isabelle Avers, "Player: One" Amusement 2, September 2008
- Catalogue: "Games", Kunsthalle Wien, Eds.: Ernst Strouhal, Mathias Fuchs, 2008
- Catalogue: "Homo Ludens Ludens", Laboral, Centro de Arte y Creacion, 2008
- Tim Stott, Review: Play Safe Battlefields in the Playground, Project, Dublin, July - September Circa Art Magazine, No. 122 (Winter, 2007), pp. 67-69
- William Mc Aloon, "Jim Barr and Mary Barr", Contemporary, Issue 80, April 2006
- Kunst und Spiel II, Kunstforum Band. 176, 2005, Ed. Matthias Fuchs
- Copy & Paste, Drag & Drop (with N.I.C.J.O.B.) in Sample Minds, Materials On Sampling Culture, Stefan Bidner, Thomas Feuerstein (Ed.), Verlag der Buchhandlung Walther König, 2004
- Catalogue: Abstraction Now, Katalog, Künstlerhaus, Vienna, 2003
- Catalogue: 25 hours, The Video Art Foundation, Manuel Saiz (Ed.), 2003
- Catalogue: Media Connection, Libri Scheiwiller, Milan, 2001
- Catalogue: Most Wanted, Matthias Herrmann, Armin Medosch (Texte), Secession, 2001
- Catalogue & CDRom; Among Others 3, Kunsthalle Exnergasse, Daniela Swarowsky (Ed.), Triton Verlag, 2002

COLLECTIONS/EDITIONS

- Artothek des Bundes, Austria
- Videorama DVD, Kunsthalle Wien
- Rewind / Fast Forward, Die Videosammlung, c/o Neue Galerie, Graz
- Ursula Blickle Video Archive, Kunsthalle Vienna
- Edition Medienturm, Graz
- Collection Jim & Mary Barr - New Zealand
- Video Edition Austria – Release 02
- The Video Dictionary – London, Madrid
- Austrian Video Selection Belef 2004
- Austrian Abstracts 99

RESIDENCIES

- 2019 Moscow residency, Bundeskanzleramt für Kunst und Kultur, Österreich
- 2017 Goethe Institute Sao Paulo, Vila Itooro residency - Goethe Na Vila
- 2016 TOFIQ House residency, Sao Paulo
- 2011 organhaus residency, Chongqing, funded by bm:ukk and WWTF
- 2010 Chengdu residency, bmu:kk
- 2004 Shanghai residency, British Council Artist Link Program

EKPHRASIS Series (2020 -) HD Video, Variable Lengths

Die Videos der Serie Ekphrasis beschäftigen sich mit dem Phänomen der Internet Memes, oft humoristischen Bildern die von Internet usern in sozialen Netzwerken kopiert, verändert und geteilt werden. Diese "Memes" gibt es seit den Frühzeiten des Internet aber ihre soziale und zunehmend auch politische Funktion als Werkzeug für unterschiedlichste Propaganda hat in den letzten Jahren enorm zugenommen. Vor allem seit dem US Präsidentschaftswahlkampf 2016, den Donald Trump für sich entscheiden konnte hat der Einsatz von viralen Memes als unterschwelliges Kommunikationselement eine besondere Bedeutung bekommen. In den Videos der Ekphrasis Serie wird der Bildgehalt ausgewählter Memes von verschiedenen Personen detailliert beschrieben und deren emotionale Wirkung persönlich analysiert.

Damit werden diese Bild/Text Konstrukte, die oft nur einige Sekunden in einem sozialen Netzwerk betrachtet werden und dennoch eine starke Wirkung auf die BetrachterInnen ausüben, in eine sprachliche Form übersetzt und die BetrachterInnen selbst werden zum Medium innerhalb dieses Prozesses erklärt.

The videos of the series entitled Ekphrasis engage with the phenomenon of internet memes, often humorous images which are produced, copied, interfered with and spread by users of social media platforms. While these memes emerged with the beginning of the world wide web, their social and political function as tools for propaganda has recently increased significantly. Particularly since the US presidential elections of 2016, the use of memes as subliminal element of communication has become evident. In the Ekphrasis series of videos, different people are asked to describe the image content of selected memes in detail and to analyse their affective impact from a subjective perspective. In this sense, these image text constructs, which are often just glimpsed for a moment in the flow of a social network platform, are translated into spoken language, thereby giving the viewers the role of the medium.

Ekphrasis - The God of Kek (2020) HD video, 05:45 min. Edition of 5/+1

courtesy of the artist

In Ekphrasis - The God of Kek wird eine Künstlerin eingeladen das berühmt, berüchtigte "Pepe the Frog" Meme zu beschreiben. Dieses Meme ist dadurch bekannt geworden das es von der amerikanischen "alt-right" Bewegung und Personen die sich selbst als Meme-Magier bezeichnen intensiv und viral im US Wahlkampf 2016 eingesetzt wurde. Die Geschichte dieses Bildes kann als eine komplexe Aneignung und Umwertung eines an sich harmlosen Cartoon Characters, hin zu einem internationalen Hass Symbol gelesen werden.

Ekphrasis - The God of Kek invites an artist to describe the infamous "Pepe the Frog" meme. This particular meme became well known through its viral use by the so-called alt-right movement and people who refer to themselves as "meme-magicians" in the US election campaign of 2016. The history of this image is a complex process of appropriation and re-valuation, from a harmless cartoon character to an international symbol of hate.

credits:

Concept / Camera / Sound / Post-Production: Axel Stockburger

With: Jennifer Gelardo

Thanks to: Anke Stockburger, Brishty Alam, Kai Maier-Rothe, Jakob Dietrich, MEMPHIS artspace

Ekphrasis - The God of Kek II (2020) Axel Stockburger, HD video, 02:30 min. Edition of 5/+1

credits:

Concept / Camera / Sound / Post-Production: Axel Stockburger

With: Brishty Alam

Thanks to: Anke Stockburger, Brishty Alam, Kai Maier-Rothe, Jakob Dietrich, MEMPHIS artspace



Bestiary II (2019) UHD video. length: 44:30, color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

BESTIARY II addresses the gap between specific audiences and contemporary narrative universes created by multinational companies. A person speaks the Russian names of all the different entities present in the multimillion dollar brand universe of Pokemon. While he has no knowledge of the Pokemon phenomenon he is confronted with a series of names that have been created by an international creative team on the basis of several different languages (Greek, Latin, English, Japanese, French, German, Russian). It is at once an odd poetic incantation for the uninitiated and a very clear system of information and reference for all those who have come in contact with the Pokemon universe. In this sense the piece attempts to actively present the impact of cultural enterprises within different audience settings and demographics.

In der Videoarbeit BESTIARY II wird man mit einer Person konfrontiert die sämtliche (russischen) Eigennamen der einzelnen Entitäten des in den 90er Jahren global erfolgreichen Pokemon Universums in die Kamera spricht. Diese Eigennamen, die sich aus onomatopoetischen Eigenschaften der bezeichneten Phantasiewesen, deren Ursprung im Japanischen, sowie Altgriechischen und Lateinischen Wurzeln speisen, letztlich aber das Ergebnis der Arbeit eines Kreativteams sind, verweisen einerseits auf eine ältere sprachliche Tradition andererseits verwandeln sie sich in der künstlerischen Arbeit in eine Mischung zwischen magischer Beschwörung und fremdartigem lexikalischem Informationskorporus.

credits:

Concept / Camera / Post-Production: Axel Stockburger

Actor: Vassily Kardieff

Production Assistance: Alexey Bulgakov

Sound Recording: Brishty Alam

Thanks to

Kristina Pestova, Sergey Troshchenkov / CCI Fabrika
Fyodorov Library and Museum, Alexander Marusev - Association of Museums of Cosmonautics, The
Moscow State Vadim Sidur Museum, ASI Agency of Singular Investigation, Stas Shuripa, Anna Titova,
Alexandra Sankova - Moscow Museum of Design, Marina Simakova, Simon Mraz - Austrian Cultural Forum,
Moscow

produced during a Moscow residency funded by Bundeskanzleramt für Kunst und Kultur, Österreich



RED STARS (2018), UHD Video, 68:46 min. color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

The film RED STARS focuses on Alexander Bogdanov's science fiction novel „Krasnaja Svesda (Red Star)“ from 1908, which envisions a utopian technologically advanced communist society on the planet Mars. The book was written in the aftermath of the Russian revolution of 1905, at a time when Bogdanov still held a central position in the Bolshevik movement and was a close confidant of Lenin and Gorky. There even exist rumors that draw connections between the title of the novel and the later adoption of the red star as the central symbol of the Russian soviet party. Apart from his literary work, Bogdanov was a natural scientist who, with his conception of tektology, contributed greatly to the epistemological development of soviet science and he devoted his interests to the research of blood transfusion. For the American theorist McKenzie Wark, Bogdanov is an important theoretical predecessor for the conceptualization of the relationships between ecological systems and political organization. He writes, “the Martians of Red Star already possess a global knowledge concord, frictionless data gathering, and computational power that Earthly climate science would finally acquire by the late twentieth century. With that infrastructure in place, the Martians found then what humans have found only now—that collective labor transforms nature at the level of the totality” . Bogdanov's utopian vision has had a strong impact on the soviet universe of science fiction. The film investigates core topics of Bogdanov's pre-revolutionary socialist Utopia, such as issues related to collectivity, the role of language, gender relations, art, economy as well as education through a series of interviews with the anarchist and great grandson of Bogdanov, Alexander Malinofski, the feminist philosopher Alla Mitrafanova, the poet and linguist Pavel Arseynev, the Cosmism specialists Anastasia Gacheva and Anna Gorskaya, as well as the science fiction theorist Boris Klushnikov. The film also engages with the genre of science fiction as a central platform for the critical discussion of political and social subjects.

Der Film RED STARS stellt Alexander Bogdanov's Science-Fiction Roman „Krasnaja Svesda (Red Star)“ von 1908, der eine utopische, technologisch informierte kommunistische Gesellschaft auf dem Planeten Mars ins Zentrum. Der Roman entstand kurz nach der russischen Revolution von 1905, in einer Zeit als Bogdanov eine zentrale Stellung in der Bolschewistischen Partei innehatte und eine enger Vertrauter von Lenin und Gorky war. Es gibt sogar Gerüchte darüber das der Titel des Romans ein wesentlicher ästhetischer Einfluss auf das spätere Symbol der Sowjetpartei gewesen sein könnte. Bogdanov war neben seiner literarischen Arbeit ein aktivistischer Sozialist, Biologe der mit seinem Vorschlag der Tektologie einen Beitrag zur Organisation sozialistischer Wissenschaft, geleistet hat, Marxist und erforschte Bluttransfusionen. Für den amerikanischen Theoretiker McKenzie Wark stellt Bogdanov einen wichtigen Vordenker in Bezug auf ein systemisch ökologisches Verständnis in Zusammenhang mit politischer Organisation dar. Er schreibt, „the Martians of Red Star already possess a global knowledge concord, frictionless data gathering, and computational power that Earthly climate science would finally acquire by the late twentieth century. With that infrastructure in place, the Martians found then what humans have found only now—that collective labor transforms nature at the level of the totality” . Bogdanov's utopische Vision hat die mediale Welt des Science-Fiction in der Sowjetunion, wie auch weltweit, nachhaltig in Texten, Filmen und digitalen Spielen beeinflusst. Der Film untersucht zentrale Themenfelder in Bogdanov's prä-revolutionärer sozialistischer Utopie, wie etwa Überlegungen zu Kollektivität, Sprache, Geschlechterverhältnissen, Kunst, Ökonomie und Erziehung anhand von Interviews mit dem Anarchisten und Urgrossenkel des Autors, Alexander Malinofski, der Cyberfeministin Alla Mitrofanova, dem Poeten und Linguistiker Pavel Arseynev, den Kosmismusforscherinnen Anastasia Gacheva und Anna Gorskaya, sowie dem Science Fiction Spezialisten Boris Klushnikov. Dabei geht es auch um eine Beschäftigung mit Science Fiction als einer zentralen Plattform für die Verhandlung politischer und sozialer Themen.

credits:

Interview Partners: Boris Klyushnikov, Alla Mitrofanova, Alexander Malinofsky, Pavel Arsenyev, Anna Gorskaya, Anastasia Gacheva

Voiceover: Kristina Pestova

Concept / Directing / Camera / Sound Post Production / Animations / Color Grading: Axel Stockburger

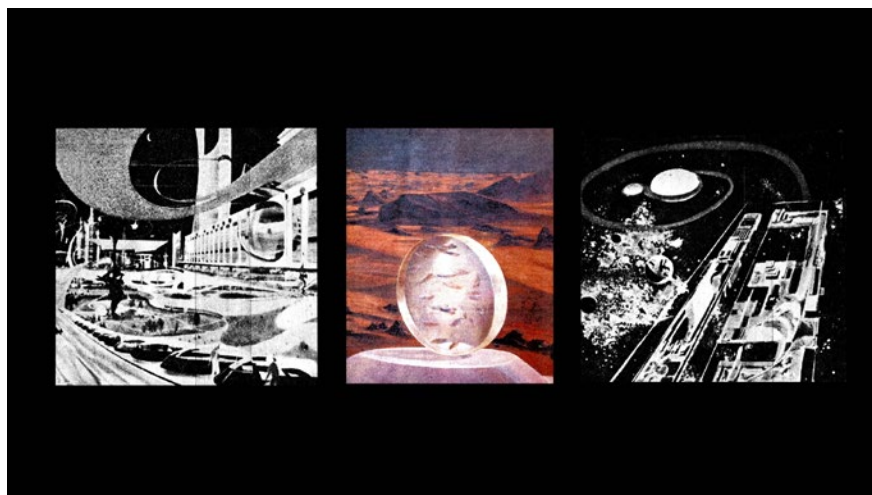
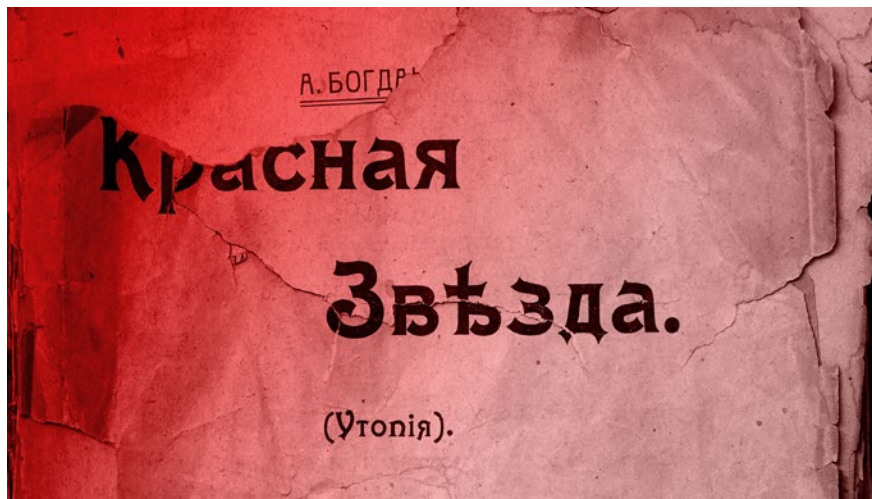
Assistant Directors: Alexei Buldakov, Boris Klyushnikov

Sound Recording: Brishty Alam, Kai Maier-Rothe

Video Editing: Boris Klyushnikov, Axel Stockburger

English Subtitles: Yulia Podkolzina, Maxim Moshkov

Thanks to: Kristina Pestova, Sergey Troshchenkov / CCI Fabrika
Fyodorov Library and Museum, Alexander Marusev - Association of Museums of Cosmonautics,
The Moscow State Vadim Sidur Museum, ASI Agency of Singular Investigation, Stas Shuripa, Anna Titova,
Alexandra Sankova - Moscow Museum of Design, Marina Simakova,
Simon Mraz - Austrian Cultural Forum, Moscow
produced during a residency funded by Bundeskanzleramt für Kunst und Kultur, Österreich



INTRA_COS (2017) UHD Video, 13:21 min. color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

The video INTRA_COS was realized in August 2017 during the one month Goethe Na Vila residency organized by the Goethe Institute in Sao Paulo. The architecturally highly specific 1920's architecture of the Vila Itororo in Sao Paulo's Bela Vista district, which is currently undergoing major building works, provided the stage for the meeting of five unique cosplay characters, derived from narrative media universes ranging from Disney productions, over digital games to Japanese Mangas. Most participants stem from Sao Paulo's Liberdade district, which is the home of Japanese migrants to Brazil since the last century, and represents an important hub of global cosplay culture. INTRA_COS is the final piece in a series of works, begun in 2010, which were dedicated to the specificities of cosplay culture and particularly the relationship between digitally disseminated characters derived from the global entertainment industry and their transformation into particular, material representations produced by fans and enthusiasts.

Das video INTRA_COS wurde im Rahmen der "Goethe na Vila" residency, welche vom Goethe Institut in der Vila Itororo in Sao Paulo organisiert wird, im August 2017 produziert. Die architektonisch höchst eigenständige, in den 1920er Jahren gebaute Vila Itororo, die derzeit umfassend renoviert wird, wird hier zur Bühne für das Aufeinandertreffen fünf verschiedener cosplay Charaktere aus verschiedenen narrativen Universen, die von der Disney Animation über digitale Spiele bis zu Manga Comics reichen. Die meisten der Teilnehmer stammen aus dem Liberdade Viertel in Sao Paulo, das seit dem letzten Jahrhundert vorrangig von japanischen Migranten bewohnt wird, und gegenwärtig einen der bedeutendsten Orte in der globalen cosplay Kultur repräsentiert. INTRA_COS ist die abschließende Arbeit einer Serie von Werken welche sich, beginnend im Jahr 2010 mit dem kulturellen Phänomen des Cosplay auseinandersetzt. Cosplay ist eine im Japan der 1980er Jahre entstandene Form der Fankultur, in der Fans Charaktere aus Anime oder Computerspielen, verkörpern, oft indem sie deren Kostüme mit grosser Hingabe zu Details nachbauen. Cosplay ist ein globales Phänomen das die Überführung von virtuellen Identitätsformen in realweltliche Situationen anschaulich macht, wobei immer eine Bewegung von medialen Symbolwelten hin zu materieller Manifestation stattfindet.

credits:

Concept/Direction/Editing: Axel Stockburger

Assistant Director/Production Manager: Thaísa Valadão Casting: Allan Yuji-Ishihara

Light/Additional Camera: Luís Knihs

Cosplayers:

Cleiton Bispo de Sousa as Sisifo de Sagittarius Carolina Miranda Muniz as Saber

Cynthia Sayuri Tanaka as Tsurumaru Kuninaga

Gustavo Mastorillo as Jack Frost

Jorge Lee Ayala as Michelangelo / Solid Snake

Débora dos Santos Alves aka Sakura Prongs as Chandra Nalaar

Thanks to: Tobi Maier, Francesca Tedeschi, Brishty Alam, Yusuf Etiman

Funded by Bundeskanzleramt Österreich Kunst and Goethe Institute, Sao Paulo

Exhibitions:

Vila Itororo, Sao Paulo
Red Stars, Lokomotif, Lentvaris



Technopolitics Exhibitions: Tracing Information Society - A Timeline (2016) / New Paradigms (2017)

Technopolitics is an independent, transdisciplinary platform of artists, journalists, researchers, designers and developers. In 2009, Armin Medosch and Brian Holmes launched it as an online discussion group, and since 2011 a circle has been set up, mainly in Vienna, that regularly meets for lectures and discussions, produces interdisciplinary conferences, art and research projects. An important common objective is to investigate large scale historical processes, structured by techno-economic paradigms, from a critical, explorative standpoint, using transdisciplinary approaches and to connect these processes to the cultural forms of the respective historical moment, up and including the participants' own contemporary work. Over the course of the project, a specific methodology has been developed, which centers around physical gathering that combine formal presentation, open-ended discussions and convivial moments of eating and drinking together. The aim of the method is to produce substantial input but then allow the discussion to take on a life of its own beyond the constraints of the perspective presented in the formal part.

In 2015, the group initiated long-term artistic research project called "Technopolitics Timeline". A first version of the timeline was presented in fall 2015 at the Group show "Social Glitch" (Kunstraum Niederösterreich, Wien) and a second one in June 2016 at the Museum für Angewandte Kunst MAK, Vienna) in the exhibition "Tracing Information Society - A Timeline". In cooperation with Transmediale 2016, Technopolitics has presented this "curated knowledge space" at the Neue Gesellschaft für Bildende Kunst (nGbK, Berlin) and organized one of the main conference panels.

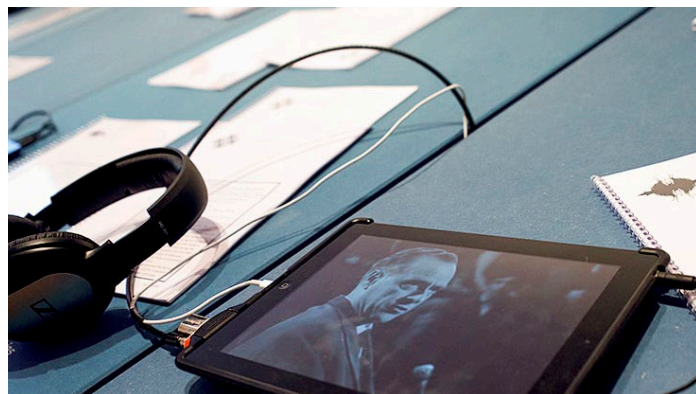
Technopolitics ist eine transdisziplinäre Plattform bestehend aus KünstlerInnen, JournalistInnen, ForscherInnen, DesignerInnen und EntwicklerInnen. Im Jahr 2009 gemeinsam von Armin Medosch und Brian Holmes als Online-Diskussionsgruppe ins Leben gerufen, hat sich seit 2011 daraus ein Kreis in Wien gebildet, der sich regelmäßig zu Vortrags- und Diskussionsabenden trifft, sowie Konferenzen und Kunstprojekte produziert. Eine wichtige gemeinsame Zielsetzung ist, die Bedeutung technologischer Entwicklungen, Perspektiven und Paradigmenwechsel aus einer kritischen, künstlerischen und offenen Perspektive sichtbar zu machen. Ein wichtiges gemeinsames Ziel ist die kritische Untersuchung längerfristiger historischer Prozesse, welche von techno-ökonomischen Paradigmen strukturiert werden im Hinblick auf deren Verbindungen mit kulturellen und politischen Formationen. Dabei wird eine Reihe unterschiedlicher Disziplinen und Zugängen gewählt, welche sich aus der gegenwärtigen künstlerischen und wissenschaftlichen Arbeit der Mitglieder ergeben. Über den Zeitraum des Projekts hat sich so eine spezifische Methodologie entwickelt die verschiedene Formen formaler Präsentation, offene Diskussion und gemeinsames Essen und Trinken in Form der Salon Veranstaltungen miteinander verbindet.

2015 hat die Gruppe ein längerfristiges künstlerisches Forschungsprojekt namens "Technopolitics Timeline" begonnen, das im Rahmen der Ausstellung Social Glitch im Kunstraum Niederösterreich erstmals der Öffentlichkeit präsentiert wurde. 2016 folgte eine überarbeitete Version im Rahmen der Ausstellung "Tracing Information Society - A Timeline" im MAK, Wien und 2017 folgte im Rahmen der Transmediale, die Ausstellung "New Paradigms" im ngbk, Berlin in deren Kontext eine Reihe von Vorträgen und workshops stattfanden.

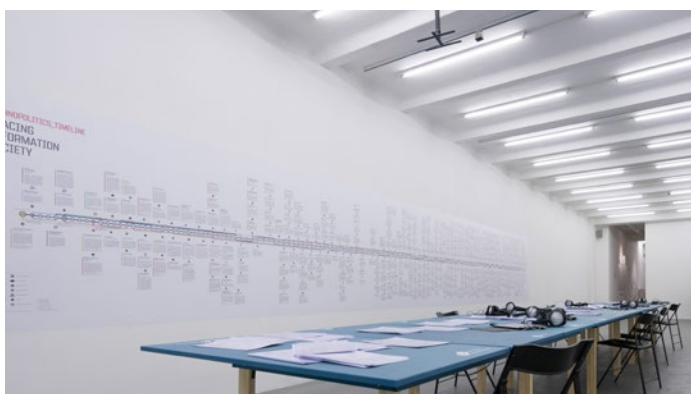
Credits:

Current members of Technopolitics are: John Barker, writer | Sylvia Eckermann, artist | Doron Goldfarb, computer scientist/author of the presented network visualisations | Armin Medosch, curator/art and media theorist | Gerald Nestler, artist/researcher | Felix Stalder, sociologist/cultural theorist | Axel Stockburger, artist/researcher | Gerald Straub, applied cultural theorist/curator/artist | Matthias Tarasiewicz, digital artist/RIAT research director | Thomas Thaler, science journalist | Ina Zwerger, science journalist, 01 | Timeline design: Fatih Aydogdu, artist/designer.

Exhibitions: Tracing Information Society - A Timeline, MAK, Vienna, 2016
 New Paradigms, ngbk, Transmediale, Berlin, 2017



Installation views, "Tracing Information Society - A Timeline", 2016, MAK Vienna
(photo credit: Wolfgang Thaler)



Installation view, "New Paradigms", Transmediale / ngbk, Berlin
(photo credits: Adam Naparty & Axel Stockburger)

**I Am Cos (2016) HD Video, 12:34 min. color, sound, Edition of 5/+1,
courtesy of the artist.**

I am Cos is part of a series of works that engage with cosplay culture, a form of fan culture originating from Japan, where fans transform themselves into characters from Anime and computer games. Cosplay is a global phenomenon based on the shift from virtual identities and avatars towards forms of corporeal identification - from mediated towards material subjectification. In I am Cos, Axel Stockburger engages with the cosplay scene in Sao Paulo's Liberdade quarter, where these costumes are an important part of the public space. The artist has designed a costume for a fictive character, which is based on the urban design of Liberdade, and especially refers to the symbolic links of Japanese migrants towards their origins, that are presented in this part of the city. The costume was realized by Oficina de Costura, Nicolle, a well known costume maker, that resides in the Sogo Plaza Shopping Center. The process of production, as well as the costume maker herself, who has been working in this context since considerable time, is a central element of the work. Subsequently, the artist wore the costume and presented it in public in Liberdade. I am Cos reflects on the complex web of identity formations that emerge from the confrontation of a territorial, national logic of migratory subjectification with that of global narrative Universes, which can be chosen at will.

I am Cos ist Teil einer Serie von Arbeiten die sich mit der Cosplay Kultur, einer in Japan entstandenen Form der Fankultur, in der Fans Charaktere aus Anime oder Computerspielen verkörpern. Cosplay ist ein globales Phänomen das die Überführung von virtuellen Identitätsformen in realweltliche Situationen anschaulich macht, wobei immer eine Bewegung von medialen Symbolwelten hin zu materieller Manifestation stattfindet. In der Arbeit I am Cos setzt sich Axel Stockburger mit der Cosplay Szene in Sao Paulo's Liberdade Viertel auseinander, wo regelmässig Kostüme im öffentlichen Raum präsentiert werden. Der Künstler hat ein Kostüm für einen fiktiven Charakter entworfen, das sich auf die urbane Gestaltung des Stadtviertel und im speziellen den symbolischen Hintergrund der japanischen MigrantInnen zu ihrer Herkunft, bezieht. Das Kostüm wurde in der Oficina de Costura, Nicolle im Sogo Shopping Plaza in Auftrag gegeben, wobei der Entstehungsprozess und die Auseinandersetzung mit der Schneiderin, die seit Jahrzehnten Kostüme für Cosplayer herstellt, im Vordergrund steht. Anschliessend wurde das Kostüm in Liberdade der Öffentlichkeit präsentiert. I am Cos setzt sich mit den komplexen Formen von Identitätskonstruktionen auseinander, die entstehen wenn klassische nationale Symbolwelten und territoriale Migration auf die globalen narrativen Universen, die das bereitstellt, treffen.

Credits:

credits:
commissioned by Tobi Meier and Fernando Ticoulat

concept/camera/editing: Axel Stockburger
actor: Axel Stockburger
additionnal camera: Brishty Alam
production: Luciana Mugayar
translation: Natalie Brunner
interview partner: Nilza Maria Sborz

thanks to:
Deborah Cardinalli, Ozelita Paivia, Lenilda dos Santos Pereira
Brishty Alam, Nicolle Oficina de Costura
Tofiq House Sao Paulo

funded by Bundeskanzleramt Österreich

Exhibitions: Identity, Paraflows Festival 2016, Bank Austria Kunstforum, Vienna



Mi Gesto Final (2015) HD Video, 09:00 min. color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

Axel Stockburger's contribution to the twelfth Havana Biennial is a video piece entitled *Mi Gesto Final*. The video was shot in the countryside outside Havana and relates to the Cuban computer game; *La Gesta Final*. In this first-person shooter, players can experience the Cuban revolution from an individual perspective. The video piece consists of tracking shots through dense jungle, grasslands, and mountain forest, while the audio consists of accounts, from different players, of their (virtual) experiences of the revolution. *Mi Gesto Final* engages with the meaning of the history of the Cuban revolution for contemporary young Cubans and asks how historical events are mediated by digital games. It is precisely the historical character of an event such as a revolution that stands in stark contrast with the perpetual repetition of actions in a computer game. In this sense the piece opens up a space for the negotiation of the possibilities of radical political action within technological and cultural frameworks characterized by digital simulation. The video is presented by four people with tablet-PCs and headphones, who offer these devices to the audience and thus enable a very private and individual viewing experience. This form of presentation is conceptually informed by the current system of digital media dissemination in Cuba, called "Pakete", where individuals share data via hard drives and flash media.

Mi Gesto Final ist ein Video das Axel Stockburger bei der zwölften Havanna Biennale 2015 in Kuba präsentiert hat. Die Arbeit ist in der Umgebung Havanna's gefilmt worden und bezieht sich auf das kubanische Computerspiel *La Gesta Final*. In diesem "First Person Shooter" Spiel können die Spieler die kubanische Revolution aus ihrer individuellen Perspektive erleben. Die Arbeit verwendet auf visueller Ebene steadicam Aufnahmen in verschiedenen Landschaften, während die Tonebene die Nacherzählungen der (virtuellen) Revolutionserlebnisse der Spieler präsentiert. *Mi Gesto Final* setzt sich mit der Bedeutung der kubanischen Revolution für junge Kubaner auseinander und befragt die Möglichkeiten der Übersetzung historischer Ereignisse in digitale Spielwelten. Dabei steht die permanente Wiederholbarkeit von Handlungen im digitalen Spiel in einem deutlichen Kontrast zur Einmaligkeit des historischen Ereignisses der Revolution. In diesem Sinne eröffnet das Video einen Raum um die Möglichkeiten radikaler politischer Handlungen unter den Bedingungen gegenwärtiger, von digitaler Simulation geprägter Kultur, zur Diskussion zu stellen.

Credits:

Based on the computer game *La Gesta Final* © 2012 Joven Club de Computación/Evima

Concept/Direction/Editing: Axel Stockburger

Production Assistance/Translation: Edisabel Marrero Tejeda

Actors: Marlon Nieves Rios, Raidel Llovet Vasconcelos

Javier Pérez Cedeño, Alessandro González

Steadicam Operator: Ronin Novoa

Sound Postproduction: Kai Maier-Rothe

Colour Grading: Andi Winter

Subtitles: Emilia López

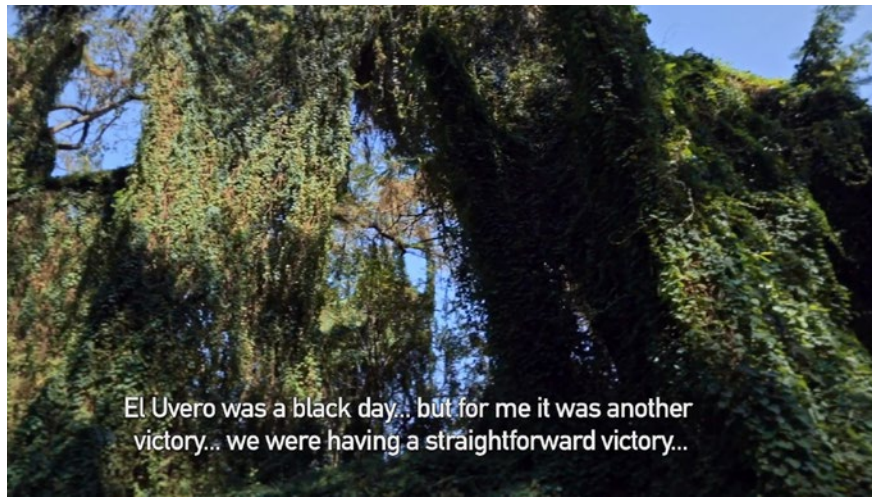
Camera Rental: Puntilla Films / Claudio Pairot

Transportation: Renier Polido

Thanks to: Ursula Maria Probst, Karin Zimmer, Gerlinde Paschinger, Johann Lurf, Nikolaus Gansterer, Jorge Fernandez Torres, Margarita Gonzalez Lorente, Nelson Herrera Ysla, Jose Manuel Noceda Fernandez, Margarita Sanchez Prieto, Ibis Hernandez Abascal, Dannys Montes de Oca Moreda, Jose Fernandez Portal, Jorge Luis Rosell Llanes, Brishty Alam.

Funded by: Embajada de Austria en Cuba, Bundeskanzleramt / Kunst, Österreich

Exhibitions: 12th Biennale di Havana, Centro Wifredo Lam, Havanna, 2015
Parralaxe 10, memphis, Linz, 2015



Mi Gesto Final (2015) Präsentation auf der 12th Havana Biennale in Kuba

Die Videoarbeit wurde dem Publikum auf HD tablets mit Kopfhörern präsentiert, die von kubanischen Kunstgeschichtestudenten, welche für ds Biennale team arbeiteten an die Betrachter übergeben wurden. Diese mobile Präsentationsmethode ermöglichte es, das die Arbeit, speziell während der Eröffnungswoche, an verschiedenen Orten in Havanna gezeigt werden konnte. Das Video, das ja auf einem First Person Shooter Computerspiel aufbaut, konnte so in einer privaten Situation, an Orten wie dem Centro Wifredo Lam oder im Stadtteil Casablanca erlebt werden. Zudem eröffnete die Situation zahlreiche Diskussionen über die Arbeit zwischen den Personen die die Tablets bereitstellten und den BetrachterInnen.



Mi Gesto Final (2015) presentation at the 12th Havana Biennial in Cuba

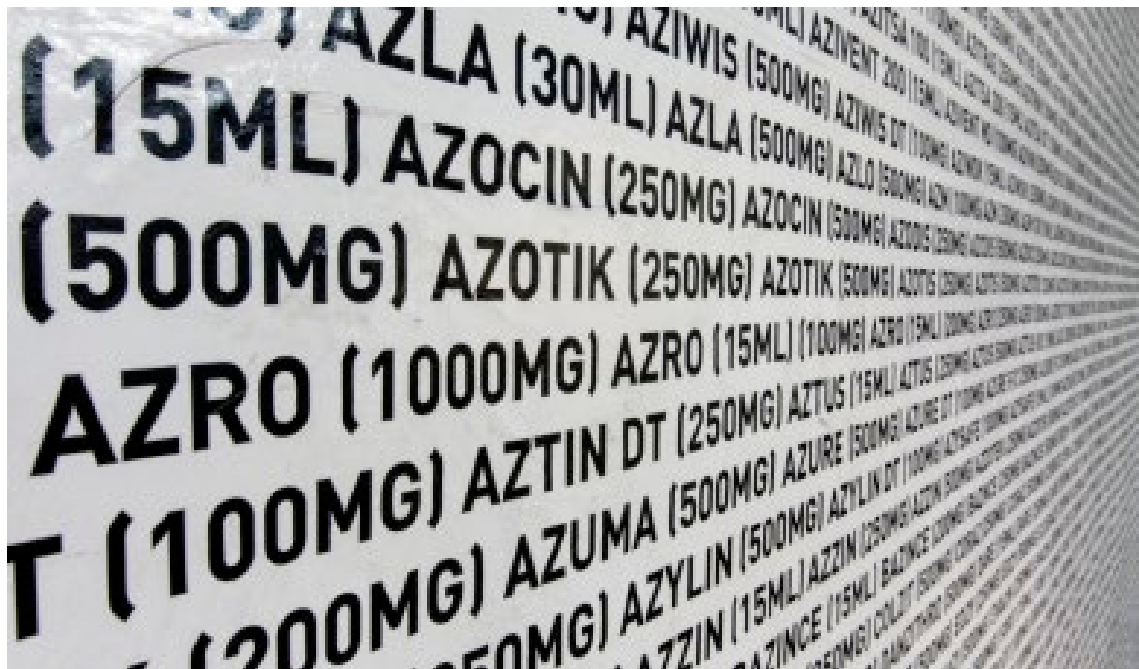
The video piece was presented to the audience on HD tablets with headphones, which were given to the audience by students of Art History working for the Biennale team. This mode of presentation allowed the piece to be shown in different parts of Havana during the opening week, which corresponded with the conception of the Biennial, which took place to a large extent in public space and various different locations in the city. The “mobile” dispositif allowed people to see it in a “private viewing” situation in different locations, ranging from the central exhibition space, the Centro Wifredo Lam over other areas such as Casablanca during the opening week. For the remainder of the Biennial the work was presented at Centro Wifredo Lam. Furthermore, this mode of presentation allowed the viewers to see the piece, which is based on a first person shooter computer game from a singular perspective and the situation instigated numerous discussions about the work between the audience and the people providing the tablets.



Worldeater – Generics, Axel Stockburger (2015) wallpaper B&W (360cm x 240cm) 2 versions

Worlddeater – Generics is part of an ongoing series of works that engage with lists as an approach to a wide range of contemporary phenomena. In the context of the exhibition Appendix, curated by Phelim McConigly in 2015, which took place in the abandoned part of the Georgi Stranski University Hospital in Pleven, Bulgaria, Stockburger presented a work based on the world's most important generic pharmaceutical products. Every single one of these brand names was designed in order to create enough difference to the "original" brand, while attempting to create a semantic link to the medical condition it is used for. Worlddeater – Generics questions the issue of copyrights and their huge importance for the pharmaceutical industrial complex by presenting of poetic list of names that have meaning for doctors and patients worldwide.

Worlddeater – Generics ist Teil einer Serie von Arbeiten die sich mit Listen auseinandersetzt. Im Kontext der von Phelim McConigly kuratierten Ausstellung Appendix, die 2015 in einem ungenutzten Bereich der Universitätsklinik des Georg Stranski Hospitals in Pleven in Bulgarien stattfand, wurden zwei Plakatarbeiten realisiert, die auf Listen der weltweit meistverwendeten generischen Arzneimittel beruhen. Jeder einzelne Name für Pharmazeutika auf diesen Listen wurde entwickelt um auf eine Nähe zum Original zu verweisen, gleichzeitig jedoch genug Differenz zu erzeugen um Copyright Klagen zu vermeiden. Worlddeater - Generics setzt sich mit Urheberrechten im Feld von Arzneimitteln und deren Bedeutung für globale Pharma Unternehmen auseinander und präsentiert sich als poetische Liste von enormer Bedeutung für Ärzte und Patienten auf der ganzen Welt.





Quantitative Easing (for the street) (2014) Installation im öffentlichen Raum, 1m x 2,5m, Stahlblech vergoldet, Münzverteiler, Euromünzen.

Die Installation Quantitative Easing beruht auf einem Automaten der nach einem präzise geplanten Zufallsmechanismus einzelne Euromünzen über den gesamten Zeitraum der Arbeit im öffentlichen Raum verteilt. Diese Installation wurde, kuratiert von Muntean & Rosenblum, im Rahmen des KÖR (Kunst im öffentlichen Raum) Kunstplatz am Graben, im Zeitraum zwischen 27. Mai und 28. Oktober 2014 mit einer Verteilsumme von Euro 10.000 realisiert. Dabei ist es wichtig daß keine Handlung von BetrachterInnen nötig war damit die Münzen auf die Straße rollen und dort zu liegen kommen. Es handelt sich im wesentlichen nicht in erster Linie um eine Skulptur, sondern um eine Arbeit die eine soziale Transaktion sichtbar macht und es ermöglicht im Rahmen der medialen Aufbereitung dieser Arbeit einige wesentliche Fragen zu Ökonomie und zur Bedeutung von Geld zur Diskussion zu stellen. Die Installation spielt auf eine Vielzahl ineinander verschachtelter Bedeutungsebenen an. Es stellt sich die Frage wie Wert in der Kunst als bezifferbarer ökonomischer Wert in Bedeutung verwandelt wird. Quantitative Easing schlägt vor diesem Hintergrund vor konsequent die Verteilung von Geld selbst als ästhetische Form erfahrbar zu machen. Das Quantitative Easing im Titel der Arbeit verweist auf die Praxis gleichen Namens, der amerikanischen, sowie europäischen Zentralbanken FED und EZB, die Märkte mit "billigem" Buchgeld zu fluten und den Banken risikoreiche Anleihepapiere im großen Stil abzukaufen um das Wirtschaftswachstum anzustossen. Ein Grossteil dieses Geldes findet allerdings keinen Weg in die Niederungen der sogenannten Realwirtschaft und fließt direkt in neu entstehende Spekulationsblasen an den Finanzmärkten. In diesem Sinne darf die Frage aufgeworfen werden wem dieses Geld tatsächlich zugute kommt. Nicht zuletzt geht es auch darum erneut die Frage aufzuwerfen was denn Geld im eigentlichen Sinne ist? Handelt es sich um ein neutrales Tauschmittel (klassische Ökonomie), eine Abstraktion der Körper (Pierre Klossowski), eine aus Krieg und Sklavenhaltung geborene Form des Wertetransportes (David Graeber), eine gesellschaftliche Halluzination die als Reliquie einer kryptischen Religion zu deuten ist (Walter Benjamin), eine Schuld gegenüber dem Herausgeber?

Quantitative Easing (for the street) ist eine Geldquelle, die vom Publikum der Arbeit in Anspruch genommen werden kann und die sich damit über die Laufzeit der Installation in viele Hände verteilt und schlussendlich selbst zur Auflösung bringt wenn der letzte Euro verteilt ist. Der performative Kern der Arbeit zielt auf die Aufmerksamkeit von Passanten im öffentlichen Raum und den Diskussionen die das "kleine Wunder" einer solchen Geldquelle auszulösen imstande ist.

**Quantitative Easing (for the street)
by Gerald Nestler**

In Zeiten anhaltender Dürre sehnt man nichts mehr herbei als Regen. Was aber, wenn die Trockenheit nicht an mangelnder Flüssigkeit, sondern an klimatischen Barrieren im ökologischen System selbst liegt? Axel Stockburgers Kunstprojekt richtet unsere Aufmerksamkeit auf eine solche Situation. Quantitative Easing (for the street) handelt jedoch nicht von Wetterkapriolen. An einem der liquidesten Orte Wiens verweist der Künstler auf einen Klimawandel im Gefüge der globalen Ökonomie, deren gegenwärtige Krise nicht von Mangel, sondern Fülle gekennzeichnet ist. Quantitative Easing ist eine Strategie in Zeiten einer extremen Vertrauenskrise, in der Banken ihre Funktion als Kreditgeber einschränken und zu Barrieren im eigenen Ökosystem werden. Um einen Kollaps des Geldkreislaufs zu verhindern, kaufen Notenbanken Anleihen auf Kosten aller und lenken so neues Geld in das marode Finanzsystem. Stockburger holt Quantitative Easing von der Börse auf die Straße – das Terrain der Allgemeinheit, deren soziales Klima sich in ihrer Verschuldung spiegelt. Ein goldener Zylinder dient dem Künstler als „Zentralbank“, die nach dem Zufallsprinzip Euromünzen auf der Straße verteilt. Während das Finanzsystem Banken bedient, kann bei Quantitative Easing (for the street) jeder zugreifen und zum Akteur der Verteilung werden. Stockburgers Intervention im öffentlichen Raum stellt die brennende Frage, was uns Geld, Wertschöpfung und Verteilungsgerechtigkeit bedeuten. Worauf beruhen ihre sozialen, ökonomischen und künstlerischen Fiktionen, welche Begehren verwirklichen sie? Quantitative Easing (for the street) erinnert uns daran, dass die Straße der Ort „sozialer Transaktionen“ ist, auf der nicht nur Kapital zählt, sondern sich letztendlich ästhetisches, soziales und politisches Vermögen verwirklicht.

Production Credits:

Conception: Axel Stockburger

Technical Solution: Thomas Sandri – <http://www.sandri.tv/>

Apparatebau Markus Bergler

Blattgold: Barbara Klampfl – <http://www.klampfl.com/>

Beratung: Monika Trimmel – <http://www.werkraumwien.at/>

Funded by KÖR (Kunst im öffentlichen Raum, Wien)

Curated by Muntean & Rosenblum

Exhibitions: KÖR Kunstplatz am Graben, Wien, 2014

Gutes Böses Geld, Staatliche Kunsthalle Baden-Baden, 2016



Installation view, Kunstplatz am Graben (photo credit: Iris Ranzinger)

Quantitative Easing (for the street), (2014) installation in public space, 1m x 2,5m, steel and plated gold, coin dispenser, euro coins

The public space installation Quantitative Easing (for the street) is based on a coin dispenser which delivers single euro coins to the street in a precisely programmed random pattern. It was curated by Muntean & Rosenblum in the framework of the KÖR (Kunst im öffentlichen Raum) Kunstplatz am Graben program, and realised between Mai 27 and October 28 2014, distributing the sum of Euro 10.000 in public space. The spectator hears and sees the coins rolling out of the dispenser onto the street, pick them up and keep them. Based on a sculptural element, the piece aims to make social transactions visible and to foster discussions about current financial and political practices as well as the meaning of money itself. In this sense it touches upon a number of interrelated layers of meaning. It raises the question how the "qualitative" and discursive value of art is related to quantifiable monetary value by positioning the distribution of money as an aesthetic act. At the same time the "Quantitative Easing" in the title of the work, refers to the similarly named practice of the American and European central banks, FED and EZB, of flooding the markets with "cheap" money and bulk buying risky debt obligations from banks in order to facilitate economic growth. However, the major bulk of this money never finds its way to "ordinary" participants of the economic system and instead fuels real estate and stock bubbles. In this sense the question, who this money is directed at needs to be posed. Furthermore it is also part of the scope of this work to ask once more what money itself is. Are we dealing with a neutral medium of exchange (classic economy), an abstraction of bodily relations (Pierre Klossowski), a value transport system born from slavery and war (David Graeber), a social hallucination acting at the representation of a cryptic religion (Walter Benjamin), a debt against the issuer?

Quantitative Easing (for the street) is a source of money tapped by a public audience and distributed over the course of its duration until it vanishes when the last euro has been spread. The performative core of the piece targets the attention of passers by in public space and instigates discussions about the meaning of such a source of money.

**Quantitative Easing (for the street)
by Gerald Nestler**

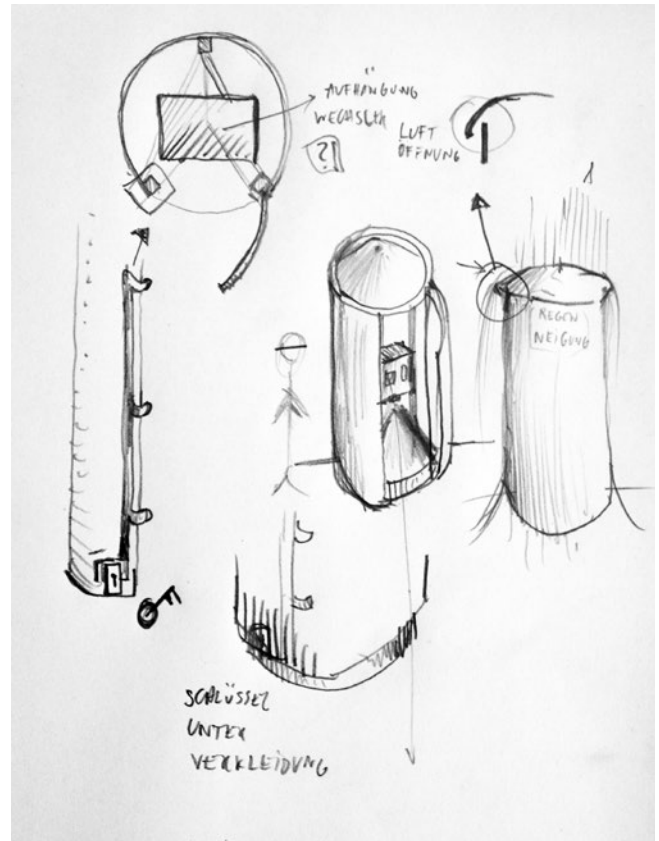
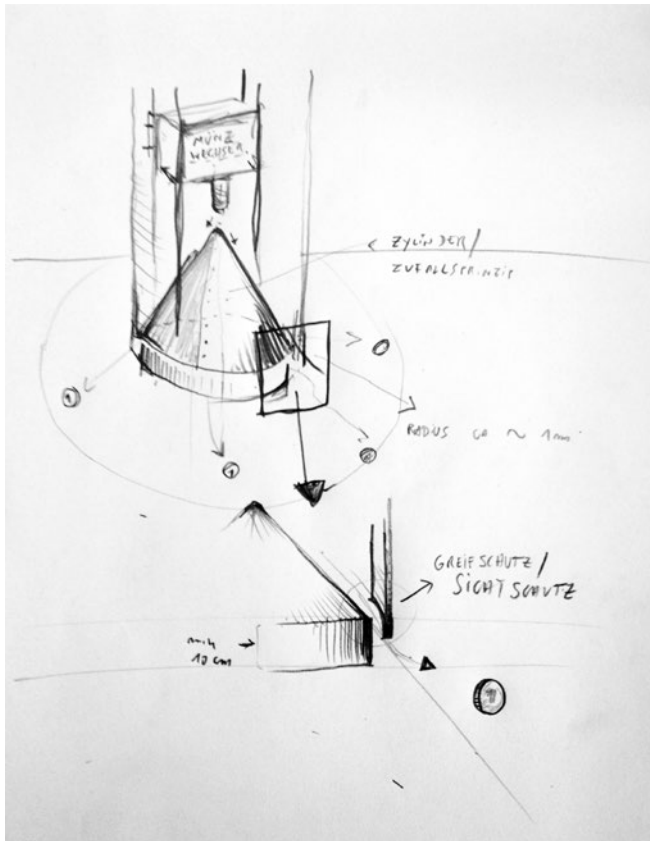
What people most long for in times of continuous drought is rain. Yet, what if the drought is not owed to a shortage of liquidity but to climatic barriers in the ecological system itself? Axel Stockburger's art project focuses our attention on such a situation. Quantitative Easing (for the street) is not concerned with vagaries of the weather, though. In one of Vienna's most liquid places, the artist points out a climatic change in the global economy whose present crisis is not characterized by shortage but by abundance. Quantitative easing is a strategy in an extreme crisis of confidence in which banks restrict their function as lenders and become barriers within their own ecosystem. In order to prevent a collapse of the money circuit, central banks buy financial assets at the public expense and thus introduce new money into the ailing financial system. Stockburger transfers quantitative easing from the stock market to the streets – to the terrain of the general public whose social climate is reflected in its level of debt. A golden cylinder serves the artist as the "central bank," which randomly distributes euro coins in the street. While the financial system mainly serves commercial banks, everybody may make a grab and become an agent of distribution here. Stockburger's intervention in the public realm raises the pressing question what money, the creation of value, and distributive justice mean to us. What are their social, economic and artistic fictions based on? Which desires do they fulfil? Quantitative Easing (for the street) reminds us that the streets are the sites of conflict and "social transactions" (Stockburger) where capital is not everything that matters and aesthetic, social and political wealth is realized.

Production Credits:
Conception: Axel Stockburger

Technical Solution: Thomas Sandri – <http://www.sandri.tv/>
Apparatebau Markus Bergler
Blattgold: Barbara Klampfl – <http://www.klampfl.com/>

Beratung: Monika Trimmel – <http://www.werkraumwien.at/>

Funded by KÖR (Kunst im öffentlichen Raum, Wien)
Curated by Muntean & Rosenblum



Sketches and Installation Setup, May 2014

Quantitative Easing (for the street), (2014) installation in public space, 1m x 2,5m, steel and plated gold, coin dispenser, euro coins



Installation view, Kunstplatz am Graben (photo credit: Iris Ranzinger)



Installation view, Kunstplatz am Graben (photo credit: Iris Ranzinger)

Il Grande Silenzio, 2014, single channel HD video. 12:00 min., Edition of 5/+1, courtesy of the artist and Christoph Meier.

The starting point for *Il Grande Silenzio* was a conversation between Christoph Meier and me in early 2014 at a Viennese offspace, a mixture between bar and exhibition space called Vesch, which was founded by Martin Vesely in 2010. The space was in Schikanedergasse 11, below street level, and since its inception quickly became one of the foremost meeting points and watering holes for a young scene of artists, continuously fed and frequently visited by art students and the local scene. Imagine an evening in a dimly lit, raw environment, fueled by cheap white wine and vodka, engulfed in dense cigarette smoke and a brooding sense of aggression lingering below the surface. The place seemed to be the perfect spot for a bar fight and we began discussing what would happen to the artworks in the exhibition that was taking place in the same space, if one were to break out. How would the complex social relations between artists, ranging from deep friendship over competition, towards outward hostility materialize in this setting? Especially the scene of an off-space, where many young artists were continuously in competition for recognition and visibility, gathering lines for their CVs, but very rarely directly addressing the underlying contradictions of the big money pyramid scheme that makes up the contemporary artworld. Thus we decided to translate some of these feelings of suppressed enmity, which are the dark underbelly of neoliberal reality into a project that would allow those who participated to address them in a direct and material way. We set out to produce a film based on a "classic" exhibition opening at Vesch, with real artists and real artworks, with the little twist that all of the works would be destroyed during the opening. Based on this premise we invited artists, mainly from the scene that had emerged around Vesch (Karin Fauchard, Bernhard Garnicig, Katharina Heister, Lukas Heister, Gerald Nestler, Ute Müller, Lazar Lyutakov, Lina Moravetz, Josh Müller, Marusa Sagadin, Nicolas Jasmin, Ludwig Kittinger, Kris Lemsalu, Stephan Luginbauer, Kai Maier-Rothe, Sarah Pichlkostner, Franz Schubert, Wolfgang Obermair, Richard Reisenberger, Martin Vesely, Dino Zrnek) to take part in our project. We organized meetings at Christoph Meiers studio in order to develop a script based on the ideas for individual artworks and their planned possibilities of destruction that came from our participants. Interestingly, many of the invited artists who were at first put off by our theme of violence and destruction, dismissing it as very male and a bit childish, became more and more entangled and creative in devising exciting ways to destroy works and stage a bar brawl.

Every participant was asked to allow themselves to imagine what he or she always wanted to do in such an intense situation and they all came up with ideas for it. In many ways these meetings were just as important for our project as the shooting and the final film, because they really had a kind of psychological cleansing function. After all, how should one address the pent up aggressions that emerge from playing inside the neoliberal "everybody against everybody" game that underpins the playground of contemporary art markets. During two days of filming in September 2014 we set up the exhibition and began deconstructing it piece by piece with the help of countless litres of special effects blood and film glass, resulting in the video piece "*Il Grande Silenzio*" that lends its title from the famous Western with Klaus Kinski. Since then, the relationship between the famous works of Vienna actionists such as Günther Brus, Otto Mühl, Rudolf Schwarzkogler and Hermann Nitsch and our little film was being brought up time and again. Personally I am convinced that the context for Viennese Actionism, especially its reaction to the suppressed Nazi history and the authoritarian structures of 1960s Austria, is very different from our own issues. While there may be hints of formal resemblances, our aim was to enable participants to symbolically and physically act out the agonistic principle that is inscribed in their lifeworlds as part of a collaborative process. However, while Gustav Metzger's famous *Destruction in Art* manifesto from 1966, outlined an artistic practice for public audiences that was aimed at undermining economical value through the implementation of processes of self-destruction, our work has become visible (and potentially valued) precisely through destroying art objects. In other words, one also has to take into account the shift from an [art]-economy based on the notion of the Aura in Walter Benjamin's sense, towards an attention based economy in mass media environments, where the number of hits on youtube represents the value of a particular work. Initially *Il Grande Silenzio* was destined to become a massive youtube hit, since it seemed perfect for a quick diversion - with its black humour and punk attitude and lots of blood and fun. This however was bound to fail because none of us had any money left to buy the necessary hits from Asian like farms.

Production Credits:

Concept/Direction/Editing/Grading: Axel Stockburger, Christoph Meier
Cinematographer: Robert Oberrainer
First Assistant Camera: Max Hoellmueller
Lighting: Lukas Kern
Sound: Kai Maier-Rothe
Catering: Sarah Pichlkostner

funded by bm:ukk Austria

with the presence and works by the following artists artists:

Karin Fauchard, Bernhard Garnicnig, Katharina Heistingner, Lukas Heistingner, Gerald Nestler, Ute Müller, Axel Stockburger, Christoph Meier, Lazar Lyutakov, Lina Moravetz, Josh Müller, Marusa Sagadin, Nicolas Jasmin, Ludwig Kittinger, Kris Lemsalu, Stephan Lugbauer, Kai Maier-Rothe, Sarah Pichlkostner, Franz Schubert, Wolfgang Obermair, Richard Reisenberger, Martin Vesely, Dino Zrnec.

Exhibitions:

Libidinal Economies: Art in the Age of Bull Markets, University Art Gallery, Irvine, California, 2015
Curated by Juli Carson and Michael Moshe Dahan

4 works, 3 artists, one projection, RIB, Rotterdam, 2015



Il Grande Silenzio, Screenshots



Il Grande Silenzio, Screenshots



Il Grande Silenzio, Screenshots

Fat Finger Confessions, 2013, single channel HD video. length: 20 min., color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

The term "fat finger incident" is used in the context of the world of finance in order to designate human errors, such as wrong keystrokes, which have an effect on the development of stocks. A very prominent example is the so called flash crash which took place on May 6, 2010 and temporarily wiped out millions of dollars worth of stock. While most media assumed a fat finger incident as the cause of the crash, it is highly probable that so called "rogue algorithms", computer programs employed for automated high speed and high frequency trading, are to blame. The video "Fat Finger Confession" stages an interview with a trader who confesses to be the culprit behind this historical crash.

Contemporary trading is automated to such an extent that it seems almost soothing to assume direct human responsibility for errors, thus marking the human being as the glitch in a digital cybernetic system which has an enormous impact on contemporary societies. Since many of these automated trading systems operate on a speed that lies beyond that of human perception, the assumption that a single human could be responsible for catastrophic events, has the function of an ideological operation pointing to a time in history when responsibility was still in the hands of human agents. "Fat Finger Confessions" engages with the paradox that we seem to feel safer if a catastrophic event is caused by human agency rather than the automatic systems, which were, after all, invented by us.

Der Begriff "fat finger incident" stammt aus der Welt der Börse und bezeichnet menschliches Versagen, wie etwa falsche Eingaben auf dem Keyboard, welche starke Preisschwankungen von Aktientiteln auslösen. Ein sehr prominentes Beispiel ist der sogenannte "flash crash", der am 6. Mai 2010 stattfand und der temporär enorme Kursschwankungen an der Börse zur Folge hatte. Während dieser Crash von den Medien zunächst mit einem fat finger Ereignis erklärt wurde, scheint es heute gesichert das er tatsächlich von sogenannten "rogue algorithms", schadhaften Computerprogrammen die beim Hochgeschwindigkeitshandel eingesetzt werden, ausgelöst wurde. Das Video "Fat Finger Confession" inszeniert ein Interview mit jenem Börsenhändler der sich als für diesen historischen crash Verantwortlichen erklärt. Der automatisierte Börsenhandel hat gegenwärtig derartige Ausmaße angenommen das es beinahe beruhigend wirkt wenn man menschliches Fehlverhalten als Ursache annehmen kann. Damit wird der Mensch zum "glitch" in einem kybernetischen System das enorme Auswirkungen auf unsere gegenwärtigen Lebenswelten hat. Da die Systeme mit einer Geschwindigkeit operieren die sich jenseits menschlicher Sinne befindet, wird die Annahme menschlicher Verantwortlichkeit in diesem Kontext, zu einer ideologischen Funktion, die in die Vergangenheit der menschlichen Zivilisation deutet. "Fat Finger Confession" setzt sich mit der paradoxen Situation auseinander die dadurch entsteht dass wir uns scheinbar sicherer fühlen wenn Katastrophen von menschlichen Akteuren anstatt automatischer Systeme, die ja dennoch von Menschen geschaffen wurden, ausgelöst werden.

Production Credits:

Concept, Script, Editing, Post Production: Axel Stockburger

Actor: Joseph Remick

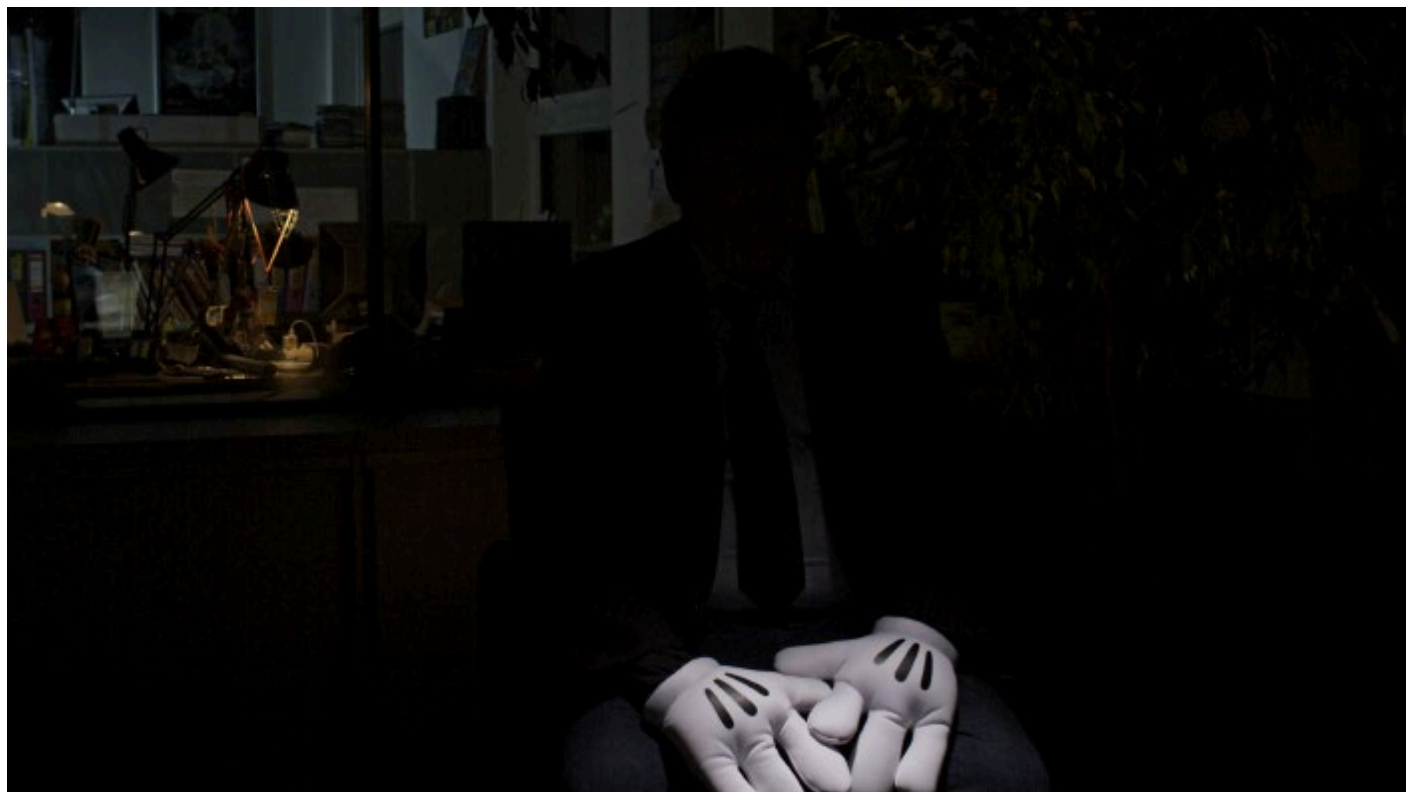
Camera, Light, Set Design: Lukas Heistingner

Funded by Verein Medienkunst.tirol

Exhibitions:

Glitch: Unser Schreibzeug arbeitet mit an unseren Gedanken, Kunstraum Innsbruck, 2014

Social Glitch, Kunstraum Niederösterreich, Wien, 2015



WhiteTransformer, 2011, single channel HD video. length: 8 min., color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

Das Video "White Transformer" setzt sich mit der Praxis des Cosplay (von costume play) im gegenwärtigen China auseinander und zeigt die Verwandlung eines "normalen" Menschen in einen fiktionalen Charakter. Es wurde in Chongqing mit der Hilfe der Century Noah Cosplay Group produziert, welche eine ganze Reihe von Figuren aus narrativen Universen wie etwa Gundam, Starcraft oder World of Warcraft nachgebaut und gespielt haben. Der französische Theoretiker Gabriel Tarde postulierte, dass das Soziale nur durch die Konzentration auf Formen der Imitation zu begreifen sei. Die globale Cosplay Kultur ist ein hervorragendes Beispiel für diesen Denkansatz: die Fans verschiedener Computerspiele und Filme aus der Kulturindustrie, interagieren miteinander auf der Basis von Zeichen und Formen die weltweit verstanden werden und schreiben sich in diese Systeme als Individuen oder Gruppen teilnehmend ein. Hier rückt das Problem des geistigen Urheberrechts ins Zentrum, weil der Grossteil der dargestellten Figuren als Markenzeichen rechtlich vor Interventionen geschützt sind. Was bedeutet es in diesem Kontext für die Protagonisten und das Publikum wenn sie sich dieser symbolischen Formen annehmen und sie verändern? Zudem, eröffnet die Cosplay Kultur viele Fragen in Bezug auf Identifikationsweisen, weil sich die Cosplayer bewusst dafür entscheiden fiktive Wesen zu verkörpern die Welten entstammen in denen die Gesetze von Ethnie, Klasse oder Geschlecht keine Rolle spielen.

The video White Transformer engages with the cosplay phenomenon in China and portrays the act of transformation from "ordinary" human into fictional character. It was shot with the help of the Century Noah cosplay group in Chongqing, China who build and perform characters from a variety of narrative universes such as Gundam, Starcraft and World of Warcraft. The French theorist Gabriel Tarde once stated that in order to understand what the social is, one has to focus on the notion of imitation. The global cosplay culture is a perfect example for this approach, since the fans interact with each other on the basis of global signs that emerge from products of the cultural industry, when they appropriate characters from large video and game franchises. This leads to the issue of intellectual property, which comes into play because all of these characters are registered trademarks owned by large international entertainment companies. What does it mean for the fans and audiences to adapt and transform these symbols? Furthermore, cosplay opens up many questions in conjunction with identification, since cosplayers deliberately choose to identify with and perform as fictional beings from a realm beyond real life limitations such as race, class or gender.

Production Credits:
Concept, Camera, Editing: Axel Stockburger

Century Noah Cosplay Group, Chongqing
Translation: Li Xiaoxi

Funded by bm:ukk and WWTF.

Exhibitions:
Troubling Research: Performing Knowledge in the Arts (2011), xhibit, Academy of Fine Arts Vienna
Rencontres Internationales Paris/Berlin/Madrid (2012)



No Ghost - Just a Shell (after Pierre Huyghe), series of prints , 2011, 80cm x 100 cm, Inkjet on Aluminium

The series of prints entitled COS is based on the costume fragments of two Gundam style robots which were crafted by the Century Noah Cosplay Group in Chongqing, China. The different elements are made from diverse kinds of materials and were arranged into a kind of landscape of that has an architectural quality. The title refers to Pierre Huyghe's work, which was based on an "empty" Anime character that was provided as a starting ground for other artists to engage with. The series literally depicts the "outer shells" of the imaginary universe inhabited by the game and manga youth.

All images were shot on location in Chongqing in July 2011.

Production Credits:

Concept, Photography: Axel Stockburger

Costumes: Century Noah Group, Chongqing



Sylvanas Transformer, 2011, single channel HD video. length: 17 min., color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

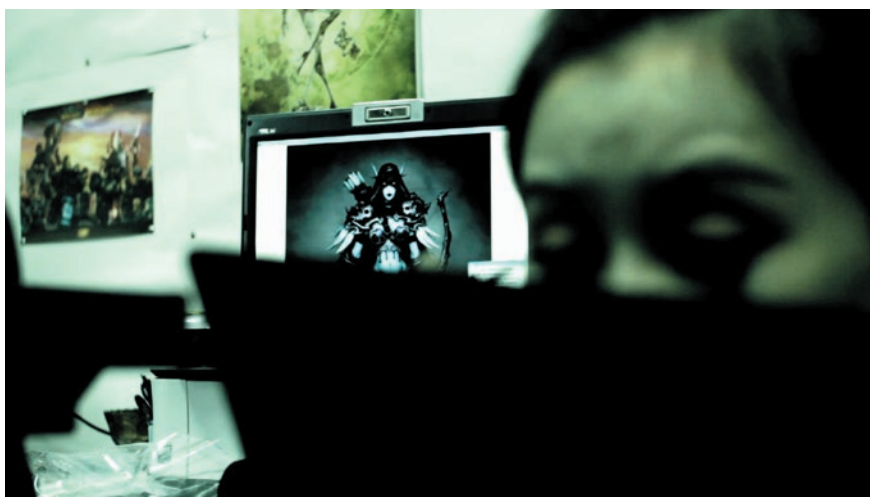
Die Videos der Transformer Serie beschäftigen sich mit dem Phänomen cosplay in China und konzentrieren sich auf den Prozess der Verwandlung in fiktionale Charaktere aus verschiedenen narrativen Universen wie etwa Computerspielen oder japanischen Animationsfilmen. Sie wurden mit der bekannten cosplay Gruppe Century Noah in Chongqing, China gefilmt, die Kostüme aus Serien wie Gundam, Starcraft oder World of Warcraft produziert hat. Cosplay fasziniert mich weil diese kulturelle Form viele der Bereiche berührt die für meine künstlerische Arbeit von Bedeutung sind. Einerseits wirft es Fragen nach den Auswirkungen globaler Kommunikationsnetzwerke auf die möglichen Formen kultureller Produktion auf. Andererseits stehen auch hier die Probleme des sogenannten "geistigen Eigentums" im Vordergrund, da alle Charaktere sich im "Besitz" einiger weniger internationaler Unterhaltungsfirmen befinden und die Fans diese Symbole entwenden und verändern. Zudem gibt es im cosplay Formen der Identifikation mit fiktionalen Wesen, die nicht den realweltlichen Einschränkungen durch Ethnie, Klasse oder Geschlecht unterliegen und dadurch eine Art von Befreiung oder auch Flucht eröffnen.

The three different videos of the Transformer series deal with the cosplay phenomenon in China and focus on the act of transformation from "ordinary" human into fictional character. They were shot with the help of the famous Century Noah cosplay group in Chongqing, China who build and perform characters from a variety of narrative universes such as Gundam, Starcraft and World of Warcraft. I am fascinated with cosplay because this culture touches upon many of the issues that are important for my artistic work, namely the question how culture changes under the influence of contemporary global media cultures. A very important aspect here is the issue of intellectual property, which comes into play because all of these characters are registered trademarks owned by large international entertainment companies. What does it mean for the fans and audiences to adapt and transform these symbols. Furthermore, cosplay opens up many questions in conjunction with identification, since cosplayers deliberately choose to identify with and perform as fictional beings from a realm beyond real life limitations such as race, class or gender

Production Credits:
Concept, Camera, Editing: Axel Stockburger

Century Noah Cosplay Group, Chongqing
Translation: Li Xiaoxi
Funded by bm:ukk and WWTF.

Exhibitions:
Troubling Research: Performing Knowledge in the Arts (2011), exhibit, Academy of Fine Arts Vienna



Red Transformer, 2011, single channel HD video. length: 8 min., color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

Die Videos der Transformer Serie beschäftigen sich mit dem Phänomen cosplay in China und konzentrieren sich auf den Prozess der Verwandlung in fiktionalen Charaktere aus verschiedenen narrativen Universen wie etwa Computerspielen oder japanischen Animationsfilmen. Sie wurden mit der bekannten cosplay Gruppe Century Noah in Chongqing, China gefilmt, die Kostüme aus Serien wie Gundam, Starcraft oder World of Warcraft produziert hat. Cosplay fasziniert mich weil diese kulturelle Form viele der Bereiche berührt die für meine künstlerische Arbeit von Bedeutung sind. Einerseits wirft es Fragen nach den Auswirkungen globaler Kommunikationsnetzwerke auf die möglichen Formen kultureller Produktion auf. Andererseits stehen auch hier die Probleme des sogenannten "geistigen Eigentums" im Vordergrund, da alle Charaktere sich im "Besitz" einiger weniger internationaler Unterhaltungsfirmen befinden und die Fans diese Symbole entwenden und verändern. Zudem gibt es im cosplay Formen der Identifikation mit fiktionalen Wesen, die nicht den realweltlichen Einschränkungen durch Ethnie, Klasse oder Geschlecht unterliegen und dadurch eine Art von Befreiung oder auch Flucht eröffnen.

The three different videos of the Transformer series deal with the cosplay phenomenon in China and focus on the act of transformation from "ordinary" human into fictional character. They were shot with the help of the famous Century Noah cosplay group in Chongqing, China who build and perform characters from a variety of narrative universes such as Gundam, Starcraft and World of Warcraft. I am fascinated with cosplay because this culture touches upon many of the issues that are important for my artistic work, namely the question how culture changes under the influence of contemporary global media cultures. A very important aspect here is the issue of intellectual property, which comes into play because all of these characters are registered trademarks owned by large international entertainment companies. What does it mean for the fans and audiences to adapt and transform these symbols. Furthermore, cosplay opens up many questions in conjunction with identification, since cosplayers deliberately choose to identify with and perform as fictional beings from a realm beyond real life limitations such as race, class or gender.

Production Credits:
Concept, Camera, Editing: Axel Stockburger

Century Noah Cosplay Group, Chongqing
Translation: Li Xiaoxi

Funded by bm:ukk and WWTF.

Exhibitions:
Troubling Research: Performing Knowledge in the Arts (2011), exhibit, Academy of Fine Arts Vienna



Ork Warrior, 2011, single channel HD video. length: 3 min., color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

Das Video Ork Warrior zeigt einen Spieler des online Rollenspiels World of Warcraft der sich eine detaillierte Maske des Charakters den er im Spiel verkörpert produziert hat. Hier verschwimmen die Grenzen zwischen fiktionaler Welt und chinesischer Alltagsrealität.

The video Ork Warrior depicts a fan of the online computer game World of Warcraft who produced a detailed mask of the avatar he is playing inside the game. The video plays with the borders between fictional reality and the real world environment of this Chinese Fan.

Production Credits:
Concept, Camera, Editing: Axel Stockburger

Century Noah Cosplay Group, Chongqing
Translation: Li Xiaoxi

Funded by bm:ukk and WWTF.



COS I AM , 2011, single channel HD video. length: 6:45 min., color, sound, Edition of 5/+1, courtesy of the artist.

COS I AM wurde während meines ersten Aufenthaltes in Chongqing (2010 - 2011) mit der Century Noah cosplay Gruppe produziert. Cosplayer sind Fans vorwiegend japanischer Animationsfilme, Comics oder Computerspiele die Kostüme aus diesen narrativen Universen nachbauen und präsentieren. Die Charaktere in COS I AM stammen aus der japanischen Gundam serie, sowie dem Online Computerspiel World of Warcraft. Cosplay fasziniert mich weil diese kulturelle Form viele der Bereiche berührt die für meine künstlerische Arbeit von Bedeutung sind. Einerseits wirft es Fragen nach den Auswirkungen globaler Kommunikationsnetzwerke auf die möglichen Formen kultureller Produktion auf. Andererseits stehen auch hier die Probleme des sogenannten "geistigen Eigentums" im Vordergrund, da alle Charaktere sich im "Besitz" einiger weniger internationaler Unterhaltungsfirmen befinden und die Fans diese Symbole entwenden und verändern. Zudem gibt es im cosplay Formen der Identifikation mit fiktionalen Wesen, die nicht den realweltlichen Einschränkungen durch Ethnie, Klasse oder Geschlecht unterliegen und dadurch eine Art von Befreiung oder auch Flucht eröffnen. IN COS I AM werden diese Charaktere mit der urbanen Gegenwart einer chinesischen Millionenstadt konfrontiert da der Film unter einer Autobahnbrücke aufgenommen wurde und somit alle Autofahrer zu Zeugen der Performance werden konnten.

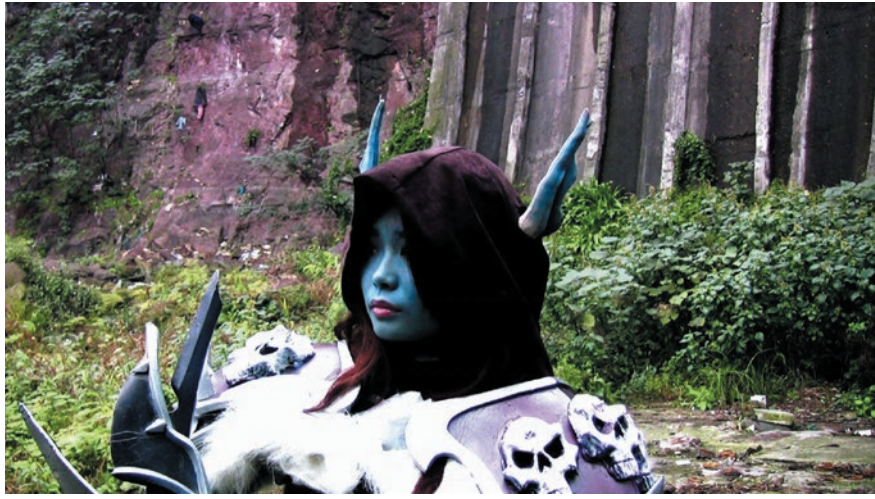
The video COS I AM was shot during my first stay in Chongqing in 2010 with the Century noah Cosplay group. Cosplayers are fans of mainly Japanes Anime films, Comics or Computer Games who produce elaborate costumes based on characters from these narrative universes. The characters in COS I AM were adapted from the Gundam Animation series and the World of Warcraft online computer game. I am fascinated with cosplay because this culture touches upon many of the issues that are important for my artistic work, namely the question how culture changes under the influence of contemporary global media cultures. A very important aspect here is the issue of intellectual property, which comes into play because all of these characters are registered trademarks owned by large international entertainment companies. What does it mean for the fans and audiences to adapt and transform these symbols. Furthermore, cosplay opens up many questions in conjunction with identification, since cosplayers deliberately choose to identify with and perform as fictional beings from a realm beyond real life limitations such as race, class or gender. In COS I AM the characters were filmed in the urban wasteland under a highway bridge in Chongqing, in order to confront these fictional characters with an audience of drivers in a Chinese megacity.

Production Credits:
Concept, Camera, Editing: Axel Stockburger

Century Noah Cosplay Group, Chongqing
Translation, Location Scout: Li Xiaoxi
funded by bm:ukk

Exhibitions:

1000 Plateaux Gallery, Chengdu, 2011





COS I AM , 2011, screenshots.



COS I AM , 2011, screenshots.

WORLDDEATER - WUXIA Series

Axel Stockburger (2010)

Text on Acrylic Plates, CNC, 60 cm x 80 cm.

8 pieces - Text on Acrylic Glass, Laser, 60 cm x 80 cm.

WORLDDEATER ist der Titel einer Serie von textbasierten Arbeiten (Print, CNC, Laser auf verschiedenen Materialien) die sich auf Listen von Namen und Informationen aus globalen narrativen Welten unterschiedlicher Genres beziehen. Im Fall von WORLDDEATER - WUXIA, werden Informationen wie etwa Filmtitel aus dem sogenannten Wuxia Universum, das aus chinesischen Schwert und Kampfkunst Romanen, Filmen und Computerspielen besteht, herangezogen. Beispielsweise bezieht sich eine Platte auf die berühmten Shaw Brothers Filme die das Genre dominieren. In diesem Fall wurden alle Titel gesammelt und mithilfe einer CNC Fräse in Acryl geschnitten. WORLDDEATER ist in gewisser Weise der Versuch solche Universen zu verschlingen und auf ihre Grundbausteine hin zu reduzieren. Es geht in diesen Arbeiten darum die Bedeutung von spezifischen Informationen für verschiedene Gruppen sichtbar zu machen. Zudem verweisen diese Arbeiten immer auch auf die problematische Sphäre des "geistigen Eigentums", da viele der Begriffe und Namen sich auf ältere Traditionen beziehen bevor sie innerhalb ökonomischer Verwertungszusammenhänge in Filmen oder Spielen auftauchen.

WORLDDEATER is a series of text-based pieces consisting of names of characters and titles, listing characters or functions from narrative media universes. In the case of WORLDDEATER - WUXIA, the names of famous organisations from Wuxia films and novels, as they appear for example in the famous Shaw Brothers movies, were collected and cut into acrylic plates with a CNC machine. WORLDDEATER is presented as a gesture that aims at the act of devouring such narrative universes, in order to process them and to spit out the stripped leftovers. Here the individual process of referencing cultural signifiers is set in motion as a textual "bare bones"- operation. To be confronted with such lists of names that might or might not trigger recognition and memory for members of the audience, along with their economical role as copyrighted goods, leads right towards the core issues of so-called information societies, namely the creation, reception and trade with language as material.

入二佛指 MOKE FING
FINGER-PINCHING FINGER 拈花
FINGER 大智無定指 ONE FING
出手 ENDING GRAR 定
HAND 拈

ROYAL DUAN PA
SSIONLESS VALLEY
無極門 BAIHUI M
RBS SECT 藥王門
RBS SECT 慈光門

IE FINGER 無相切指 FLOW
GREAT WISDOM WUDING
大力金剛抓 EAGLE CLAW
ON CLAW 龍爪手 GRABBING
手 FLOWER-PINCHING GR
合上打 ADHAT CWORDD

RS SECT 五虎門 MAPLE
MEI SECT 峨嵋派 SHAO
E DRAGON SECT OF GOGU
SHARKS' GANG 海鯊
DRAGON GATE ESCORT
AGENCY 雲燕鏢局 BE

FLOWER SOCIETY 紅花會 WUDANG SECT 武當派 IRON COURAGE MANOR 鐵膽莊 SHAOLIN SECT 少林派 SOUTHERN SHAOLIN SECT 南少林 YAN FAMILY FIST SECT 言家拳 SONGYANG SECT 嵩陽派 GON GATE GANG 龍門幫 PUWEI ESCORT AGENCY 普威鏢局 WEIXIN ESCORT AGENCY 威信鏢局 BLOOD SABER SECT 血刀門 LUOHUA LIUSHUI 落花流水 MOUNT HUA SECT 華山派 FIVE POISONS 五毒教 DIANCANG SECT 點蒼派 TAIBAI SECT 太白派 QINGLIANG MONASTERY 清涼寺 IRON SWORD SECT 鐵劍門 XIANDU SECT 仙都派 CHESS DEITIES SECT 棋仙派 BLUE BAMBOO GANG 青竹幫 YUYANG GANG 鄱陽幫 FEROCIOUS TIGER RIDGE MOUNTAIN STRONGHOLD 惡虎溝 PARADISE-SLAYING RIDGE MOUNTAIN STRONGHOLD 殺豹崗山寨 FLYING TIGER STRONGHOLD 飛虎嶺 NG TIGER VALLEY MOUNTAIN STRONGHOLD 飛虎峪山寨 YELLOW STONE SLOPE MOUNTAIN STRONGHOLD 黃石坡山寨 THOUSANDS WILLOW MANOR 千柳莊 LOUXIA SECT 棲霞派 BOHAI SECT 渤海派 GOLDEN DRAGON SECT 金龍幫 SOARING DRAGON SECT 游龍幫 BEFRIEND ESCORT AGENCY 友誼鏢局 EVER-VICTORIOUS ESCORT AGENCY 永勝鏢局 GOLDEN SERPENT CAMP 金蛇營 BEGGARS' SECT 丐幫 QUANZHEN SECT 全真教 PEACH BLOSSOM ISLAND 桃花島 ROYAL DUAN FAMILY OF THE KINGDOM OF DALI 大理國段氏 XIANXIA SECT 仙霞派 FIVE LAKE SECT 五湖門 IRON PALM SECT 鐵掌幫 MOUNT CHANGBAI SECT 長白山派 WHITE CAMEL MOUNTAIN MANOR 白駝山莊 KE FAMILY 柯家 LANZHOU 蘭州柯家 ANCIENT TOMB SECT 古墓派 QUANZHEN SECT 全真教 BEGGARS' SECT 丐幫 PEACH BLOSSOM ISLAND 桃花島 ROYAL DUAN FAMILY OF THE KINGDOM OF DALI 大理國 SHAOLIN SECT 少林派 LU FAMILY MANOR 陸家莊 IRON PALM SECT 鐵掌幫 PASSIONLESS VAJRA SECT 金剛宗 BEGGARS' SECT 丐幫 HEAVENLY DRAGON SECT 天龍門 QINGZANG SECT 清障派 WUJI SECT 無極門 BAIHUI MONASTERY 百會寺 PINGTONG ESCORT AGENCY 平通鏢局 YIN R MOUNTAIN STRONGHOLD 飲馬川山寨 SHAOLIN SECT 少林派 KING OF HERBS SECT 藥王派 FLYING STEEDS ESCORT AGENCY 飛馬鏢局 EIGHT TRIGRAMS SECT 八卦門 TAIJI SECT 太極門 EIGHT TRIGRAMS SECT 八極門 HUA FIST SECT 華拳門 HEAVENLY DRAGON SECT 天龍門 ZHENYUAN ESCORT AGENCY 鎮遠鏢局 ZHONG FAMILY OF EBEI 鄂北鬼見愁鍾家 FIVE TIGERS SECT 五虎門 MAPLE LEAF MANOR 楓葉莊 SKANDA SECT 韋陀門 SHANG FAMILY CASTLE 商家堡 WUDANG SECT 武當派 MINGTIAN SECT 鳴天派 EMEI SECT 峨嵋派 SHAOLIN SECT 少林派 KUNLUN SECT 崑崙派 KONGTONG SECT 空桐派 MOUNT HUA SECT 華山派 BEGGARS' SECT 丐幫 BLUE DRAGON SECT OF GOGURYEO 高麗靑龍派 SHAOLIN SECT OF THE WESTERN REGIONS 西域少林 VAJRA OF THE WESTERN REGIONS 西域金剛門 SHARKS' GANG 海鯊幫 GIANT WHALE GANG 巨鯨幫 DIVINE FIST SECT 神拳門 VAJRA SECT 金剛門 FIVE PHOENIXES SABER SECT 五鳳刀門 DRAGON GATE ESCORT AGENCY 龍門鏢局 TIGER ESCORT AGENCY 虎踞鏢局 PUYANG ESCORT AGENCY 普陽鏢局 YUNYAN ESCORT AGENCY 雲燕鏢局 BEGGARS' SECT 丐幫 SHAOLIN SECT 少林派 ROYAL DUAN FAMILY OF THE KINGDOM OF DALI 大理國段氏 MURONG FAMILY OF GUSU 姑蘇慕容氏 MOUNT HEAVEN SECT 天山派 MANDELA MOUNTAIN MANOR 曼陀山莊 HEROES GATHERING MANOR 聚賢莊 CAREFREE SECT 逍遙派 XINGXIA SECT 星宿派 DEAF MUTE SECT 聾啞門 LINGJIU PALACE 靈鷲宮 HEAVENLY CHILD MONASTERY 天龍寺 ALLIANCE OF THE THIRTY-SIX CAVES AND SEVENTY-TWO ISLANDS 三十六洞七十二島 LIMITLESS SWORD SECT 無量劍派 PENG LAI SECT 蓬萊派 QINGCHENG SECT 青城派 FIRST CLASS HALL 一品堂 WESTERN XIA 西夏 BULL-SUBDUING SECT 伏牛派 ONE CHARACTER HUI SWORD SECT 慧劍門 GREAT WHEEL MONASTERY 大輪寺 QIN FAMILY STRONGHOLD 秦家寨 HEROES' ISLAND 英雄島 SHAOLIN SECT 少林派 WUDANG SECT 武當派 CHANGLE SECT 長樂幫 SNOWY MOUNTAIN 雪山派 GOLDEN CROW SECT 金烏派 XUANSU MANOR 玄素莊 SKY-TOUCHING CLIFF 摩訶崖 GOLDEN SABER STRONGHOLD 金刀寨 FIVE MOUNTAIN SWORD SECTS ALLIANCE 五嶽劍派 MOUNT HUA SECT 華山派 MOUNT HENG SECT 衡山派 MOUNT HENG SECT 恆山派 MOUNT SONG SECT 嵩山派 MOUNT TAI SECT 泰山派 SUN MOON HOLY CULT 日月神教 SHAOLIN SECT 少林派 WUDANG SECT 武當派 BEGGARS' SECT 丐幫 QINGCHENG SECT 青城派 GOLDEN SABER WANG FAMILY 金蛇王王家 FUWEI ESCORT AGENCY 福威鏢局 YELLOW RIVER SECT 黃河幫 HEAVEN AND EARTH SOCIETY 天地會 MYSTIC DRAGON CULT 神龍教 KINGDOM OF TUNGNING 臺灣鄭氏 SHAOLIN SECT 少林派 WUDANG SECT 武當派 BEGGARS' SECT 丐幫 KUNLUN SECT 崑崙派 ICE RESIDENCE 沐王府 WANGWU SECT 王屋派 MOUNT WUYI SECT 武夷派 QINGLIANG MONASTERY 清涼寺 IRON SWORD SECT 鐵劍門 GOLDEN CROWN SECT 金冠派

JINGSHENFENXI (2010) 3 channel HD Video installation, 16:9, Audio, Edition of 5+1

“Das Unbewusste ist strukturiert wie die chinesische Sprache.”

Huo Datong

JINGSHENFENXI ist eine 3 Kanal Videoinstallation die in Kollaboration mit Lisa Meixner während eines vom bm:ukk finanzierten Residency Aufenthaltes in Chengdu, China entstanden ist. Die Arbeit beschäftigt sich mit den Bedingungen des Verhältnisses zwischen den Konzepten der Psychoanalyse und der chinesischen Gegenwartskultur. Obwohl Sigmund Freud's Schriften in den 1920er Jahren große Erfolge in China feierten, wurde diese Rezeption durch den Aufstieg der kommunistischen Partei Chinas unterbrochen und erst vor kurzem wieder begonnen. Derzeit gibt es ein neu erwachtes Interesse an den Konzepten der Psychoanalyse in der chinesischen Gesellschaft. Einer der prominentesten Vertreter dieses Prozesses ist der in Chengdu lehrende und praktizierende Lacanianer, Professor Huo Datong. Im Zentrum der Installation steht die Dokumentation einer Performance in der Axel Stockburger an verschiedenen Orten in Chengdu einen "depressiven" Panda verkörpert. Die ikonische Macht dieses Tieres, die symbolisch mit Glück und Zufriedenheit verbunden wird, ist im chinesischen Alltag, vor allem in Form von Logos unterschiedlichster Firmen omnipräsent. Aus diesem Grund schien der Panda ein ideales Vehikel zu sein um emotionale Zustände zu projizieren und damit Reaktionen hervorzurufen. Dieses Video wird von einer Textanimation auf der Basis der jeweiligen Übersetzungen und Assoziationsräume der einzelnen Schriftzeichen die den Begriff Psychoanalyse in Mandarin bedeuten, flankiert. Der dritte Teil der Installation ist einem Interview mit Professor Huo Datong gewidmet dass Fragen zur Funktion und Bedeutung der Psychoanalyse in China aufwirft.

“The unconscious is structured like the Chinese language.”

Huo Datong

JINGSHENFENXI is a three-channel video installation that was realised as a collaboration between Lisa Meixner and Axel Stockburger during a bm:ukk sponsored artist residency in Chengdu, China. The piece poses a number of questions concerning the relationship between the concept of Psychoanalysis and Chinese Culture. Since Sigmund Freud's writing was translated into Chinese in the 1920s, Chinese history in the last century led to a disruption of discourse with such concepts. At present a new interest in the concepts of Psychoanalysis seems to emerge with analysts and scholars such as the Lacan specialist Professor Huo Datong who works and teaches in Chengdu. At the core of the installation is a video of a performance in Chengdu city where Axel Stockburger posed as a highly depressive Panda. The iconic power of this animal that is often connected to ease and happiness, as well as its use by numerous brands, agencies and artists made it an ideal vehicle for the projection of an emotional state that public audiences in the city could connect to. This video is accompanied by a text animation which focuses on the Chinese translation of the word "Psychoanalysis" and the different layers of meaning associated with the characters. A third video consists of an interview with Professor Datong, posing questions about the function and meaning of Psychoanalysis in present day China.

Production Credits:

Concept: Axel Stockburger, Lisa Meixner

Camera: Lisa Meixner

Editing, Graphics, Performance: Axel Stockburger

Interview Translation: Yuan Mei-Nian

French Language Consultancy: Bruno Moreau

Special Thanks to Southwest Jiaotong University, Prof. Chen

Haiming, Prof. Huo Datong, Robin, Damien

Funded by bmu:kk

Exhibitions:

1000 Plateaux Gallery, Chengdu, 2011

Organhaus Art Space, Chongqing, 2011



精

refined (rice)
the most refined
spirit
soul
vitality
energy
semen
sperm
mythical goblin spirit
highly perfected
elite
proficient (refined ability)
extremely (fine)





JINGSHENFENXI - exhibition views, Organhaus Art Space, Chongqing, 2011



REAPER (2010) Video, Single Channel, 16:9, Audio, 3 min., Edition of 5+1

Das Video REAPER stellt den Versuch dar die historische Dichotomie zwischen Technologie und Natur die für die westliche Denktradition charakteristisch geworden ist in eine klare und reduzierte Bildsprache zu übersetzen. Die ursprüngliche Idee für diese Umsetzung geht auf den Dokumentarfilm "Glaneur et Glaneuses" von Agnes Varda zurück, der den Akt des Sammelns (etwa von Nahrungsmitteln auf dem Feld) und dessen Transformation unter den Bedingungen gegenwärtiger Technologien nachzeichnet. Hier wird die scheinbar einfache Handlung des Schneidens von Gras zu einer Metapher für die zunehmend komplexer werdende Beziehung zwischen Imaginationen des Natürlichen und dem Einbruch des Prinzips technologischer Erfindungsgabe. Zudem referiert die Figur des schattenhaften Schnitters auf die aus dem Mittelalter bekannten Darstellungen des Todes als Sensenmann.

The video REAPER represents the attempt to reflect the historical dichotomy between technology and nature that characterises Western thought in the form of a clarified and reduced visual translation. The inception of this piece is connected to Agnes Varda's documentary film "glaneur et glaneuses", which traces the figure of "gleaning" into a variety of contemporary situations. Here, the act of cutting grass serves as a metaphor for the increasingly complex intertwined relationship between imaginations of the natural and the impact of human technological intervention. The video also refers to the classical medieval representations of Death as the grim reaper of souls.

Production Credits:

Camera/Post Production: Axel Stockburger

Exhibitions:

2010 Jingshenfenxi, 1000 Plateaux Gallery, Chengdu

2010 DaDaDa Academy, Corridor Gallery, Plovdiv, Bulgaria

2015 Creating Common Good, Kunsthaus Wien, Vienna

