

fractal breeze | justin urbach

7 – 29 juli 2023

Justin Urbachs dreikanalige Videoinstallation *Fractal Breeze* thematisiert die Transformationsprozesse im digitalen Zeitalter als fragmentarisches Science-Fiction Narrativ. Die prämierte Diplomarbeit wird für Urbachs (*1995 in München) erste Präsentation bei max goelitz in Berlin durch 3D-gedruckte Skulpturen ergänzt und in einen neuen Ausstellungskontext eingebettet.

In der Videoarbeit wird eine metafiktionale Darstellung unserer technologischen Zukunft aufgezeigt, in der sich zwei Charaktere an den Grenzen von Virtualität und Realität bewegen. Sie laufen durch verlassene und ruinöse Architekturen, führen in laborartigen Räumen rituell wirkende Praktiken durch und kämpfen sich durch einen Sandsturm. Ausgangspunkt bildet der Rohstoff Silizium, den Urbach in seinen vielfältigen Produktionsstufen reflektiert. Silizium wird aus Quarzsand gewonnen und spielt in unserem digitalen Zeitalter eine entscheidende Rolle, da er zur Herstellung von Mikrochips eingesetzt wird und integraler Bestandteil aller computer-gesteuerten Technologien ist. In *Fractal Breeze* (2023) symbolisiert Silizium in seinen zahlreichen Erscheinungsformen die Speicherung sowie Übertragung von Energie. Mensch und Technologie gehen hier eine symbiotische Beziehung miteinander ein, indem sie sich in ihren Transformationsprozessen unterstützen. In Form von Wafern, dünnen spiegelnden Informationsträgern, ermöglicht Silizium den Übertritt in eine hybride Welt, in der sich virtuelle Sphären zunehmend materialisieren und die Charaktere eine neue Körperlichkeit erfahren. Im Verlauf des Films werden die Wafer immer wieder zum Handlungsmittelpunkt der beiden Figuren, welche die runden Scheiben in unterschiedlichen Szenarien aktivieren und in Bewegung setzen. Mit Hilfe von technischen Systemen wie MRTs, 3D-Scans, Kameras und Motion-Capture-Technik sammeln sie kontinuierlich Daten über ihren eigenen Körper und schaffen eine intime, digitale Blaupause ihrer selbst, die eine bevorstehende posthumane Transformation andeutet. Die Wafer spiegeln diese Prozesse, sind Energiequelle und öffnen zugleich den Blick in virtuelle Realitäten. Im Laufe der Videoarbeit entsteht ein virtueller wie auch physischer Sandsturm, der die Szenerie in ein oranges Licht taucht, beide Welten einnimmt und den Quarzsand als essentielle Ressource stilisiert. Durch die Verbindung von Körper und Technologie entsteht ein transhumaner Kreislauf, der auf die multidimensionalen Prozesse der Rohstoffgewinnung und Energiespeicherung verweist und gesellschaftliche, ökologische und ökonomische Entwicklungen reflektiert.

Die Werkserie *Fractal Breeze WIP* (2023) besteht aus runden Silizium-Wafern, in deren spiegelnder Oberfläche verschiedene Motive mittels Laser eingraviert sind. Urbach versieht diese mit Fragmenten medizinischer Daten von MRT-Scans und ATP-Messungen, mit denen sich mikrobiologische Strukturen untersuchen lassen. Der Künstler sieht in den Wafern, wie auch in menschlichen Körpern, das Potenzial der Energiespeicherung sowie -übertragung und zieht Parallelen. In ähnlicher Weise wie die Wafer, zeigen menschliche Zellen die Fähigkeit zur Speicherung von Energie und Information durch ATP (Adenosintriphosphat), einem Molekül, das als Hauptenergiespeicher von Zellen gilt. *Fractal Breeze WIP* vereint die multidimensionale Auseinandersetzung des Künstlers mit digitalen Technologien, komplexen biochemischen Prozessen und der Speicherung von Energie aus fossilen Rohstoffen, die essenziell für technologische Entwicklungen sind.

WAT STASH 001 (2023) und *WAT STASH 002* (2023) sind Wandskulpturen, die in einem 3D-Druckverfahren aus Quarzsand hergestellt werden und von NASA-Landschaftsbildern des Mars inspiriert sind. Auf der organisch wirkenden Oberfläche der Skulpturen tauchen erneut

max goelitz

menschliche Körperdaten wie ATP-Spiegel (Adenosinriphosphat), Herzfrequenz, Sauerstoffpuls, Atemminutenvolumen und Atemfrequenz auf. Der Sand dient hier als Speicher für Daten des menschlichen Körpers, die in die Skulpturen integriert sind. Rätselhafte Sandstürme auf dem Mars, deren Ursprünge nicht vollständig geklärt sind, stehen in der Werkserie metaphorisch für die Erzeugung von virtuellen Realitäten durch Technologie. Denn der physische Rohstoff Quarzsand wird durch einen komplexen Veredelungsprozess zu Siliziumwafern und Mikrochips – die unsere digitale Gesellschaft antreiben und deren Ressourcengewinnung Urbach in *WAT STASH* thematisiert.

Anhand der komplexen Verflechtungen der Werke in der Ausstellung verschiebt Urbach Zeit-horizonte und durchbricht ein lineares Narrativ, indem die körperbezogenen Daten, die erst zu einem späteren Zeitpunkt im Film generiert werden – bereits in den Wafern und den Quarzsand der Skulpturen – der zur Herstellung von Silizium genutzt wird, eingeschrieben sind.

Fractal Breeze wurde 2023 als herausragende Diplomarbeit mit dem Preis der Erwin und Gisela Steiner Stiftung ausgezeichnet. Die Videoarbeit wurde in Kollaboration mit Spezialist:innen und Forscher:innen der Halbleiterindustrie, der Filmindustrie und der Medizin umgesetzt, um die diversen Branchen miteinander zu vereinen. Die eigens für das Projekt produzierte Musik entstand in Zusammenarbeit mit Musiker und Soundkünstler Jonas Yamer.

Credits:

with Emma Mann and Hannes Borgmeier | Producers: Nele Urbach, Michaela Mederer | Director of Photography: Till Dose | Soundtrack & Sounddesign: Jonas Yamer | Production Design: Luzia Ehrmann, Maxine Weiss | 1. AC: Lara Fritz | Gaffer: Felix Hecker, Henri Nunn, Christoph Schaller | Creative Advisor: Tatjana Vall | Sound: Daniel Door | Set-Manager: Michaela Mederer | Costume & Make-Up: Emma Herrschmann | VFX Artists: Janik Valler, Philipp Sajnovits | Science Coordination: Julius Mutschler | Set-Runners: Franka Breckner, Eva Herdieckerhoff, Vroni Dudek, Robin Pollmer

Special Thanks: Anja Tita, Jan Singh, Nico Schwarz, Josef Moosreiner, Rebekka Schug, Kirsten Wehr, Anna Wank, Marcus Schwemin, CarMotionService, Sugar Mountain, Chris Breirenfellner, Team OuttaSpace, Julia Anna Wittmann, Antonia Bose

Supported by: Siltronic AG, CNP+, Sparks, Igus GmbH, Star Effects, XR Hub Bavaria Laser Scanning Europe, Department of Sportmedicine TUM, Neuroimaging Center Munich TUM

3D sculpting & modeling *WAT STASH*: Janik Valler

Für weitere Informationen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung:
gallery@maxgoelitz.com | +49 (0) 89 89063944

max goelitz
rudi-dutschke-strasse 26
10969 berlin

maxgoelitz.com

mg