

## SENSEFACTORY

### you have never experienced - Ein Bauhausprojekt im Muffatwerk München

Veröffentlicht am 12.08.2019, von Presstext

München - SENSEFACTORY ist eines der 24 Projekte, das anlässlich des 100jährigen Bauhaus-Jubiläums vom Fonds Bauhaus heute der Kulturstiftung des Bundes gefördert wird.

In einer „Mechanischen Exzentrik“, wie Moholy-Nagy es nannte, sollten Maschine und Organismus vereint werden. 100 Jahre später wird diese utopische Vision nun in einer Jetztzeit-Version erfahrbar, die neueste technologische Entwicklungen nutzt. Die Künstler, Designer und Wissenschaftler Erik Adigard, Sofian Audry, FM Einheit, Dietmar Lupfer, Chris Salter, Alex Schweder und Sissel Tolaas schicken das Publikum auf eine multisensorische Reise durch eine kolossale, pneumatische Architekturlandschaft (25 x 13 x 5 Meter), die fortwährend Verhalten und Form ändert.

Das Bauhaus strebte ein neues Verhältnis von Menschen und Maschinen an. Hundert Jahre später sind wir im täglichen Leben ständig von totaler Medienpräsenz umgeben, Geräten, die uns unaufhörlich abchecken, beobachten, überwachen und formen. SENSEFACTORY führt diesen radikalen Grundzustand unserer Gegenwart vor und hinterfragt ihn – als Ereignis, das zwischen sinnlicher Erfahrung und meditativer Reflexion oszilliert, zwischen körperlicher Euphorie und nervösem Unbehagen.

Die Weltpremiere von SENSEFACTORY findet vom 4. bis 8. September 2019 im Muffatwerk in München statt. Weitere Orte sind in Planung.

#### Erfahrung und Kontext

SENSEFACTORY stürzt das Publikum in eine immersive, alle Sinne intensiv ansprechende Erfahrung. Die Besucher\*innen treten eine Reise an, auf der sie sich durch eine halluzinogene, sich ständig verwandelnde Landschaft aus Licht, Vibrationen, Klang, Geruch, Farben und variabler Architektur bewegen. Die Installation mit ihren Aktionen, Mustern und Rhythmen wird von Algorithmen künstlicher Intelligenz gesteuert.

Während die Besucher\*innen darauf warten, die Performance zu betreten, hören sie in der Ferne bereits eine sich wandelnde Klanglandschaft, die eine ganze Welt hinter der Zwischenwand erahnen lässt. Die Besucher\*innen betreten eine Welt, die fremd, außerirdisch wirkt. In Vibrationen, Klänge und Licht gebadet, kommen sie in eine Zone, die von großen, pneumatischen, sich bewegenden Strukturen beherrscht wird, die das Publikum zur Interaktion einladen.

Die Besuchererfahrung ist von Immersion und Unbeständigkeit geprägt. In dieser sich ständig wandelnden Umgebung gibt es nichts, woran man sich festhalten kann, außer der eigenen Wahrnehmung und Erfahrung. Das menschliche Sensorium wird durch eine Bühnenumgebung rekonfiguriert, die das Publikum „auf der höchsten Stufe einer erlösenden Ekstase mit der Aktion der Bühne zusammenfließen lässt“ (Bauhausbücher 4).

Moholy-Nagys Vision eines „Theaters der Totalität“, die er in der wegweisenden Grafik der „Partiturskizze zu einer mechanischen Exzentrik – Synthese von Form, Bewegung, Ton, Licht (Farbe) und Geruch“ und in dem Beitrag „Theater, Zirkus, Varieté“ zum Ausdruck brachte (Bauhausbücher 4, 1925), dient als Grundlage der Überlegungen, wie eine solche performative und interaktive Aktion heute aussehen könnte – eine die Sinne überwältigende Bühnenumgebung, in der sich jeder Begriff von Schauspieler bzw. Zuschauer im Ansturm der Medien auflöst. Mithilfe des Theaters strebte Moholy-Nagy ein radikales Neuverständnis des Menschen an. Zuschauer und Bühne sollten vereint werden – eine Utopie, an deren Verwirklichung nicht nur das Bauhaus arbeitete, sondern auch die Pioniere des Avantgarde-Theaters jener Zeit: Kiesler, El Lissitzky, Schwitters, Meyerhold, Piscator.

In SENSEFACTORY vereint sich die körperliche und sinnliche Wahrnehmung von Raum, Vibration, Geruch und Klang mit den digitalen Instrumentarien der heutigen Welt: Sensoren, Datenströme und Algorithmen, die unser soziales und kulturelles Leben immer stärker prägen. Die Autonomie, die Moholy-Nagy sich für seine mechanischen Maschinen wünschte, ist heutige Realität in den „Smart Environments“, in denen wir uns aufhalten und bewegen. Seine Vision vom Theater als einem Organismus hat ihren Ausdruck in den computergesteuerten unsichtbaren Maschinerien der gegenwärtigen Welt gefunden: Mustererkennung (Pattern Recognition), selbstfahrende Autos, Drohnen und lernfähige Maschinen. Moholy-Nagy schrieb: „Im heutigen Theater sind BÜHNE UND ZUSCHAUER zu sehr voneinander getrennt, zu sehr in Aktives und Passives geteilt, um schöpferisch Beziehungen und Spannungen zwischen den beiden zu erzeugen“ (Bauhausbücher 4). Diese Trennung gibt es in dieser performativen Installation nicht mehr – ein Betrachten der Erfahrung von außen wird unmöglich.

Moholy-Nagys „tausendägiger, mit allen modernen Verständigungs- und Verbindungsmitteln ausgerüsteter NEUER SPIELLEITER“ inszeniert diese spektakuläre Sinneserfahrung. Dieser neue Spielleiter, der das Verhalten von Licht, Klang, Bild und anderen Medien kontrolliert, ist unsichtbar – alles wird von dem gesteuert, was in der KI-Forschung als „Machine Learning“ („maschinelles Lernen“) bezeichnet wird. Machine Learning ist der Motor der gegenwärtigen Welt und Grundlage jeder Googlesuche, jedes Facebookprofils und jedes Netflix-Präferenzalgorithmus. In SENSEFACTORY wird Machine Learning nicht nur einfach eingesetzt, um bestehende Muster zu erkennen, sondern es werden neue Muster erzeugt, die das sinnesübergreifende, partizipatorische Theater möglich machen, das Moholy-Nagy sich wünschte, das „die Masse nicht stumm zuschauen lässt, sie nicht nur im Innern erregt, sondern sie zugreifen, mittun“ lässt.

#### Die Künstler und ihre Rollen

Das Bauhaus suchte nach neuen Impulsen, mit denen die bestehenden künstlerischen Formen transformiert werden sollten. In ähnlicher Weise bringen die an SENSEFACTORY beteiligten Künstler, Designer und Wissenschaftler aus Deutschland, Kanada, USA, Norwegen und Frankreich ihre spezialisierten Kenntnisse in das Vorhaben mit ein: Sie wenden innovative Methoden und Ideen an, die bisher noch kaum im Performance-Bereich zu finden sind – Grafikdesign, Schnittstellendesign, Haptik, olfaktorische Forschung und Kunst, Akustik und Klanggestaltung, immersive Umgebungen, performative Architektur und Informatik, insbesondere die Entwicklung von Algorithmen des Machine Learning.

Chris Salter (Konzept / Künstlerische Leitung, [www.chrissalter.com](http://www.chrissalter.com))

ist Künstler, Co-Director des Hexagram Network und Professor für Computerkunst an der Concordia University in Montreal. Er hat Philosophie und Wirtschaftswissenschaften an der Emory University studiert und an der Stanford University in Directing/Dramatic Criticism promoviert, wo er auch am CCRMA (Center for Computer Research in Music and Acoustics) Studien und Forschungsarbeit betrieb. Er arbeitete u. a. mit Peter Sellars und William Forsythe/Ballett Frankfurt zusammen. Sein Werk wurde international präsentiert, u. a. Architekturbiennale Venedig, Chronus Art Center Shanghai, Wiener Festwochen, Barbican Centre, STRP Biennale, Berliner Festspiele, Muffathalle, Vitra Design Museum, HAU-Berlin, BIAN 2014 (Montreal), LABORal, Lille 3000, CTM, National Art Museum of China, Ars Electronica, Vilette Numerique, Todays Art, Transmediale, EXIT Festival. Er ist der Verfasser der Bücher *Entangled: Technology and the Transformation of Performance* (MIT Press, 2010) und *Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making* (MITP, 2015).

Dietmar Lupfer (Konzept / Künstlerische Leitung, [www.artinmove.org](http://www.artinmove.org))

ist Mitbegründer und Künstlerischer Leiter des internationalen Kunst- und Kulturzentrums Muffatwerk in München. Er verantwortet eine urbane und zukunftsorientierte interdisziplinäre Programmstruktur aus vielen Bereichen der Gegenwartskultur, wie Tanz, Performance, Hybrid Art und Medienkunst. Er konzipiert und kuratiert Kunstaktionen im öffentlichen Raum und entwirft mediale Kunsträume. Dabei beschäftigt er sich immer wieder mit Formaten und Räumen, die sowohl ein performatives wie auch installatives Momentum haben – er verwendet hierfür den Begriff der „Moving Installation“ und versteht den dabei entstehenden Kunstraum als eine Art soziale Skulptur. Der Besucher verlässt seine passive Rolle und soll sich immersiv und/oder aktivistisch einbringen. Exemplarisch hierfür sind neben vielen weiteren Projekten seine Arbeiten *Crash Test Dummy* und *Urban Mutations*. Das Konzept des mobilen Ateliers *cocobello*, welches der Architekt Peter Haimerl entworfen hat und bei dem Lupfer als Bauherr auftrat, wurde auf der 9. Architekturbiennale in Venedig präsentiert. Zusammen mit Ulf Langheinrich entwarf er eine Hemisphere für die Ausstellung „Vom Funken zum Pixel“ im Berliner Martin-Gropius-Bau.

Alex Schweder (Architektur; [www.alexschweder.com](http://www.alexschweder.com))

hat den Begriff „Performance Architecture“ 2007 geprägt. Dieser ist Ausdruck seines Verständnisses von Architektur als Impulsgeber für unser Verhalten sowie als Requisite für ihre Bewohner, mit deren Hilfe sie ihre Identität formen und performen können. Schweder erprobt seine Raumideen nicht nur, indem er sie baut, sondern auch, indem er sie performt. Sein Werk wurde international ausgestellt, u. a. Museum of Modern Art, Tate Britain, Performa 17, Tel Aviv Museum of Art, San Francisco Museum of Modern Art und Architekturbiennale Venedig 2014. Er ist Fellow of the American Academy in Rome und lebt und arbeitet derzeit in New York City.

Erik Adigard (Grafik- und Kommunikationsdesign; <http://m-a-d.com>)

ist Mitgründer des Designstudios M-A-D an der Schnittstelle von Kommunikationsdesign und Multimedia-Kunst. Adigards Werk beinhaltet zahlreiche Bildbeiträge für das Magazin *Wired*, experimentelle Websites wie *LiveWired* und *Madscroll*, Branding-Kampagnen für IBM und viele Auftragsarbeiten für Ausstellungen, etwa die Architekturbiennalen Venedig 2008 (mit Chris Salter) und 2014. Adigards Werke wurden in Museen, auf Biennalen, Film-Festivals und in Publikationen vielerorts gezeigt. Er hat den Chrysler Award für Design Innovation erhalten. Weitere Kunstprojekte sind u. a. Auftragsarbeiten für das San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), die Saint-Etienne International Design Biennale, Vilette Numérique in Paris und die Muffathalle in München. Außerdem hält Adigard auch Vorträge, unterrichtet, juriert, berät, und schreibt über Design und Medien. Er ist Mitglied der Alliance Graphique Internationale und des American Institute of Graphic Arts.

FM Einheit (Sound Design / Komposition; [www.fmeinheit.org](http://www.fmeinheit.org))

hat von 1980 bis 1996 mit der Band Einstürzende Neubauten eine eigene musikalische Sprache entwickelt. Neben zahlreichen Plattenveröffentlichungen u. a. mit Palais Schaumburg, Abwärts, Marianne Rosenberg, Rio Reiser, Diamanda Galás, Gry, Caspar Brötzmann arbeitete er genreübergreifend und kreierte in über 150 Theaterproduktionen den atmosphärischen Boden für Text, Bühne, Licht und Kostüm. Zusammen mit Andreas Ammer hat er das Hörspiel revolutioniert und es aus dem engen Korsett der Literatur befreit. Er wurde mit dem renommierten Hörspielpreis der Kriegsblinden 1995 und 2002 ausgezeichnet und erhielt 2019 den Günter-Eich-Preis. In der Fondation Gulbenkian Paris realisierte er 2017 die Klanginstallation L'exposition d'un rêve. Für Fatih Akins Kinofilm Der Goldene Handschuh (2019) komponierte er die Filmmusik.

Sissel Tolaas (Geruchsdesign)

ist eine der weltweit wichtigsten Expertinnen in der Erforschung von Geruch und der Verwendung von Düften in der Kunst. Sie arbeitet in Wirtschaft, Wissenschaft und Kunst, und ihre Werke wurden bei großen internationalen Ausstellungen präsentiert (Documenta 13, Biennalen in Sao Paulo, Liverpool, Kochi, Venedig). Als Beraterin war sie für Unternehmen wie Henkel, Adidas, Sony, Statoil, BBC tätig. In ihrem Berliner Labor stehen Tolaas über 7000 Gerüche und Moleküle zur Verfügung. Sponsor des Labors ist IFF, einer der weltgrößten Hersteller künstlicher Geschmacks- und Geruchsstoffe. Basierend auf einer Ausbildung in Chemie, Mathematik, Linguistik und Kunst setzt Tolaas hochentwickelte chemische und elektronische Technologien ein, mit deren Hilfe sie nie zuvor wahrgenommene Gerüche synthetisiert und ausstellt. Moholy-Nagy zählte Geruch zwar als wesentlichen Aspekt seines Theaters der Totalität auf, beschrieb aber mit keinem Wort, was er sich darunter vorstellte. Die Vorstellung davon zu entwickeln, was Geruch heutzutage bedeutet, fällt nun Tolaas zu.

Sofian Audry (KI/Software-Entwicklung; <http://sofianaudry.com>)

ist Künstler und Assistant Professor für New Media an der University of Maine. Seine interdisziplinäre Praxis und Forschung spielt sich an der Schnittstelle zwischen künstlicher Intelligenz und zeitgenössischer Medien-Kunst ab. Audry arbeitet an der Entwicklung neuer künstlerischer Praktiken, die Verfahren aus der KI-Forschung einsetzen, um damit neue Tools für Mediengestalter zu entwerfen. Maßgeblich ist für ihn die kritische Auseinandersetzung mit den theoretischen und historischen Dimensionen der KI. Er promovierte in Geisteswissenschaften an der Concordia University (Montréal, 2011) und hat einen Master-Abschluss in Informatik / Machine Learning (M.Sc., University of Montréal, 2003) und Kommunikation / Interactive Media (M.A., University of Quebec in Montréal, 2010). Seine Arbeiten und Forschungen wurden auf zahlreichen internationalen Veranstaltungen präsentiert, u. a. Ars Electronica, Club Transmediale, Dutch Design Week, International Digital Arts Biennale, ISEA, La Gaîté Lyrique, Marrakech Biennale, Nuit Blanche Paris, SAT, V2 und Vitra Design Museum.

Rahmenprogramm

Mittwoch, 4.9. bis Sonntag, 8.9.

Muffatwerk | Eintritt frei | geöffnet zu den Öffnungszeiten der SENSEFACTORY

Das Totale Tanz Theater & Das Totale Tanz Theater 360° mit einer Choreografie von Richard Siegal

Inspiziert von Oskar Schlemmers Bühnensexperimenten und Gropius' Idee vom Totaltheater hat ein interdisziplinäres Team unter Federführung der Interactive Media Foundation eine virtuelle Welt geschaffen, in der der Frage nach der Beziehung Mensch-Maschine im digitalen Zeitalter nachgegangen wird.

Über VR-Brillen tauchen die Besucher in einen gewaltigen, virtuellen Bühnenbau ein und durchlaufen mit einer von ihnen aktivierten Tanzmaschine eine tänzerische Choreographie über drei Ebenen. Dabei begleitet sie die Frage nach ihrer wirklichen Einflussmöglichkeit auf Raum und Maschine. Aus dem Ineinandergreifen von menschengemachter Choreographie, persönlicher Intervention sowie maschinellem Algorithmus ergeben sich dabei immer neue Formen der Bewegung und des Tanzes im Raum. „Das Totale Tanz Theater“ ermöglicht ein ganzheitliches und unmittelbares Erlebnis durch das Zusammenspiel von verschiedenen Künsten mit modernster Digitaltechnologie. Der Choreograph Richard Siegal hat basierend auf der Idee und Dramaturgie der Interactive Media Foundation eine Choreographie entwickelt, die über Body Scanning- und Motion Capture-Verfahren digitalisiert und im dreidimensionalen Raum neu arrangiert wurde. Für die Gestaltung der Szenographie und Kostüme sowie die technische Umsetzung sorgten die Experten von Artificial Rome. Die Dramaturgie wird von der elektronischen Musik des Komponisten Lorenzo Bianchi Hoesch getragen.

Basierend auf der interaktiven Virtual Reality-Installation „Das Totale Tanz Theater“ entwickelte die Interactive Media Foundation in Kooperation mit ZDF/ARTE „Das Totale Tanz Theater 360°“. Das etwa sechsminütige 360-Grad-Musikvideo lässt den Betrachter via VR-Brille in die aufwendig gestaltete, virtuelle Bühnenwelt, Richards Siegals Choreographie und den eigens für das Video geschaffenen Song der Einstürzenden Neubauten eintauchen.

Ein Projekt der Interactive Media Foundation/Filmtank, mit Artificial Rome, gefördert vom Fonds Bauhaus heute der Kulturstiftung des Bundes und Medienboard Berlin Brandenburg im Rahmen von „Bauhaus Spirit“. Koop. ZDF u. ARTE.

Access To Dance wird ermöglicht durch das Kulturreferat der Landeshauptstadt München, den Bayerischen Landesverband für

zeitgenössischen Tanz (BLZT) aus Mitteln des Bayerischen Staatsministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst und den Bezirk Oberbayern.

---

Mittwoch, 4.9. bis Sonntag, 8.9.

Muffatwerk | Eintritt frei | geöffnet zu den Öffnungszeiten der SENSEFACTORY

wittmann/zeitblom: Audio. Space. Machine

Vom Bauhaus gingen Impulse aus, die den Musik- und Soundbereich beeinflusst haben: Immersion, Gleichberechtigung künstlerischer Disziplinen und Fokussierung auf ein modernes Weltbild, in dem die Position des Menschen neu zu bestimmen ist. Diese Impulse definiert das Künstlerduo wittmann/zeitblom in der Audio-Performance „Audio.Space.Machine“ neu. Im Fokus des Albums, das den Hörraum mit einer 360°-Matrix inszeniert, steht der Mensch als moderner adaptiver Apparat. Nach langjähriger Theaterarbeit und mehr als 30 Inszenierungen an deutschsprachigen Stadttheatern realisieren wittmann/zeitblom seit 2010 Audio- und Live-Performanceprojekte zwischen experimenteller Musikcollage, Radio-Oper, performativem Konzert und audiovisuellen Installationen. Im Zentrum ihrer Arbeiten stehen elektroakustische Kompositionen und immersive Raumkonzepte, die sie für Radiosender und Orte der zeitgenössischen Künste entwickeln.

Konzept & Realisierung: wittmann/zeitblom. Produktion: Interactive Media Foundation, Koop. mit „100 Jahre Bauhaus. Das Eröffnungsfestival“, Deutschlandfunk, NDR, SWR.

Freitag, 6.9., 22.00 Uhr

Ampere | Eintritt frei

Kate Simko

(Last Night On Earth/Leftroom Records/Get Physical)

David Goldberg

a sonic future for a resonant spirit

live / dj set

Es geht um die Sinne, es geht um den Körper. Da kommt bei SENSEFACTORY das Tanzen nicht zu kurz. DJ Kate Simko, erst in Chicago, nun in London ansässig, legt seit den frühen 2000ern auf. Haupteinflüsse sind Chicago- und Detroit-Sound, die die klassisch ausgebildete Musikerin global weiterdenkt. Auch vom Bauhaus hat sie sich inspirieren lassen, etwa beim Album mit ihrem „London Electronic Orchestra“. An angesagten Stationen elektronischer Tanzmusik hat sie weltweit aufgelegt. Zu SENSEFACTORY performt sie am DJ-Pult im Muffatwerk.

---

Samstag, 7.9., 15.00 – 20.00 Uhr

Ampere | Eintritt frei

SENSEFACTORY Symposium

From Bauhaus to SENSEFACTORY

Sind die Ideen und Konzepte, die am Bauhaus entwickelt wurden, noch aktuell und wegweisend? Wie können wir mit heutigen Möglichkeiten daran anschließen? Was wurde verwirklicht, was verworfen, was blieb in der Schwebelage? Und inwieweit öffnet SENSEFACTORY einen neuen Raum, der drängende Fragen unseres Verständnisses von Subjektivität und Körper sichtbar macht? Internationale Experten aus Kunst, Kunstgeschichte und Architektur wie Oliver Botar, Gloria Sutton, Chris Salter, Dietmar Lupfer u. a. diskutieren, welches Erbe das Bauhaus hinterlassen hat.

Oliver Botar (CAN)

Forschungsschwerpunkt von Oliver Botar, Professor an der University of Manitoba, ist der mitteleuropäische Modernismus in der Kunst des 20. Jahrhunderts, vor allem die Arbeit von László Moholy-Nagy. In Europa, Nordamerika und Japan hält er regelmäßig Vorlesungen über ungarische und kanadische Kunst. Durch Publikationen wie „Technical Detours: The Early Moholy-Nagy Reconsidered“ (2006), „A Bauhausler in Canada: Andor Weininger in the 50s“ (2009), „Biocentrism and Modernism“ (co-editor Isabel Wünsche, 2011), „An Art at the Mercy of Light - Recent Works by Eli Bornstein“ (2013) und „Sensing the Future: Moholy-Nagy, Media and the Arts“ (2014) erlangte er weltweit Anerkennung. 2014/2015 war seine Ausstellung „Sensing the

Future: Moholy-Nagy, Media and the Arts“ am Plug ICA (Winnipeg) und im Bauhaus-Archiv Museum für Gestaltung (Berlin) zu sehen. Derzeit arbeitet Oliver Botar an einem großen Projekt über die Kunstgeschichte der Region Winnipeg zwischen 1913 und 1960.

Gloria Sutton (USA)

Gloria Sutton lehrt zeitgenössische Kunstgeschichte und Neue Medien an der Northeastern University in Boston. In ihrer Forschung untersucht sie, in welcher Weise zeitbasierte Medien die Rezeption der bildenden Kunst seit den 1960er Jahren geprägt haben. Sutton ist Autorin des Buches „The Experience Machine: Stan VanDerBeek’s Movie Drome and Expanded Cinema“ und hat den ersten Band über das fotografische und bildhauerische Werk von Sara VanDerBeek herausgegeben (2016).

Mittwoch, 4.9. – Freitag, 6.9., 20.00 – 23.00 Uhr  
 Samstag, 7.9., 15.00 – 23.00 Uhr  
 Sonntag, 8.9., 11.00 – 18.00 Uhr  
 Eintritt frei

Rahmenprogramm:

Mittwoch, 4.9., 20.00 Uhr: Eröffnung

Mittwoch, 4.9. – Freitag, 6.9., 20.00 – 23.00 Uhr | Samstag, 7.9., 15.00 – 23.00 Uhr |

Sonntag, 8.9., 11.00 – 18.00 Uhr: Das Totale Tanz Theater, Das Totale Tanz Theater 360°, Audio.Space.Machine (Muffatwerk/Studios)

Freitag, 6.9. 22.00 Uhr: DJ Kate Simko und DJ David Goldberg (Ampere)

Samstag, 7.9., 15.00 – 20.00 Uhr: Symposium: From Bauhaus to SENSEFACTORY (Ampere)

Zum Weiterlesen:

Oskar Schlemmer, László Moholy-Nagy, Farkas Molnár:

- Die Bühne im Bauhaus. (Bauhausbücher 4), München: Albert Langen Verlag 1925 (Reprint 2019, Berlin: Gebr. Mann Verlag), auch in englischer Übersetzung: Gropius, W., Wensinger, A. S., Schlemmer, O., Moholy-Nagy, L., & Molnar, F.: The Theater of the Bauhaus. Wesleyan: Wesleyan University Press 1961 (Reprint 2016).

Chris Salter:

- Entangled: Technology and the Transformation of Performance. Cambridge (Massachusetts), London (England): MIT Press, 2010
- Alien Agency: Experimental Encounters with Art in the Making. Cambridge (Massachusetts), London (England): MIT Press, 2015

Oliver Botar:

- "The Biocentric Bauhaus", appeared as the first chapter in: Charissa N. Terranova and Meredith Tromble, eds., The Routledge Companion to Biology in Art and Architecture (2016)
- "Biomorphism" and "László Moholy-Nagy", online encyclopaedia entries for: Routledge Encyclopedia of Modernism (2016, 2018)
- "Charles Sirató and the Dimensionist Manifesto", in: Vanja Malloy, ed., The Dimensionist Manifesto (The MIT Press, 2018)
- "Melancholy for the Future", Moravska Galerie Bulletin, no. 77 (2018, with Klemens Gruber)
- "Expressionism in North America: The Heart and Soul of Modernism Crosses the Atlantic", in: Isabel Wunsche, ed., Routledge Companion to World Expressionisms (2019, with Herbert R. Hartel, Jr.)

Produktion: Muffatwerk München in enger Abstimmung mit den beteiligten Künstlern.

Künstlerische Leitung: Chris Salter und Dietmar Lupfer

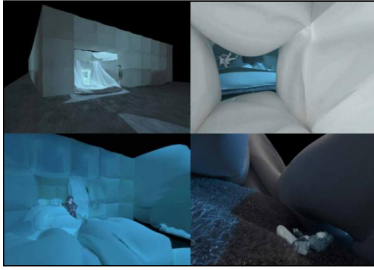
Gefördert im Fonds Bauhaus heute der Kulturstiftung des Bundes

Weitere Unterstützung: Goethe-Institut Montreal

Kooperations- und Entwicklungspartner:

Moholy-Nagy-Hochschule für Angewandte Kunst in Budapest

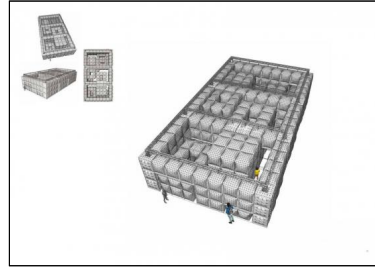
Concordia University-Milieux/Hexagram Institute for the Art & Technology



SENSEFACTORY  
eine großformatig-begehbare Installation  
© Alex Schweder, Clemens Klein



SENSEFACTORY im Muffatwerk München  
© Alex Schweder, Clemens Klein



SENSEFACTORY im Muffatwerk München  
© Alex Schweder, Clemens Klein