

<Shu Lea Cheang>

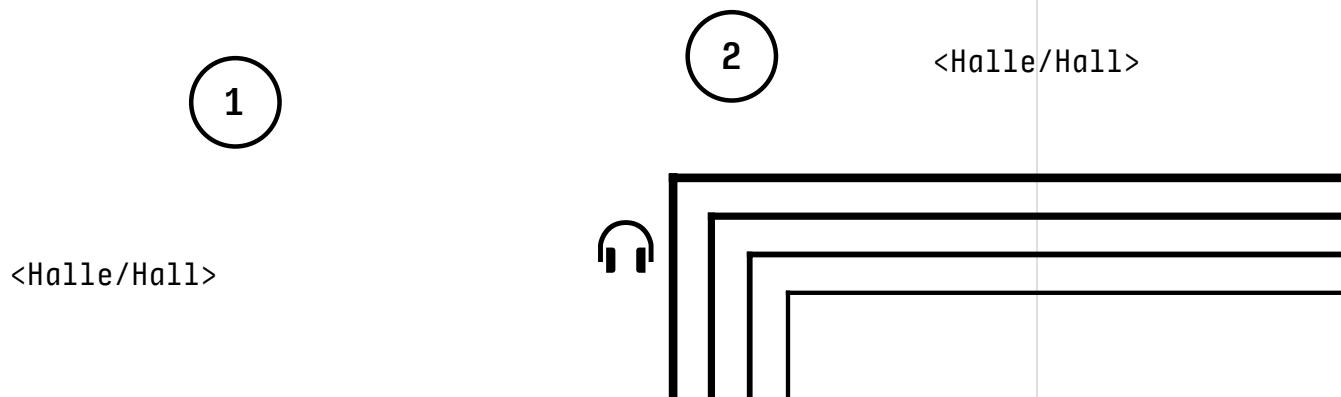
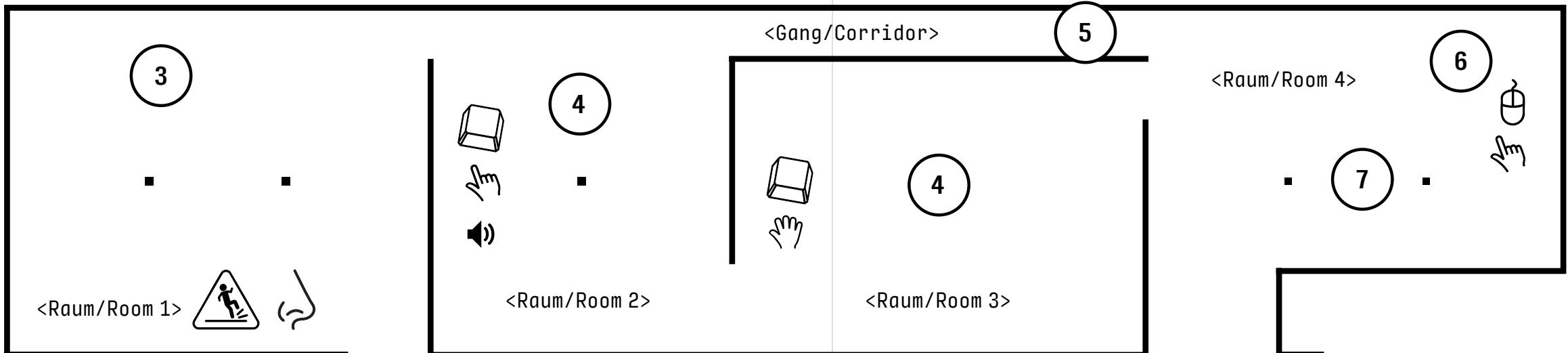
# KI\$\$\$ KI\$\$\$

</27.11.25–15.03.26>

Begleitheft zur Ausstellung/Exhibition Booklet

 Mit Texten in Leichter Sprache/With Easy Read texts

<Shu Lea Cheang>  
**KI\$\$\$ KI\$\$\$**  
</27.11.25–15.03.26>



- ① KI\$\$ KI\$\$ [Kiss Kiss Kill Kill – Küsse Küsse Töte Töte], 2025
- ② PORTAL PORTING [Portal-Portierung], 2025
- ③ HOME DELIVERY [Lieferung nach Hause], 2025
- ④ SPOKEN WORDS [Gesprochene Worte], 2025
- ⑤ ESCAPE ARTIST [Entfesselungskünstler\*in], 2025
- ⑥ COMPOSTING THE NET [Kompostierung des Internets], 2012—laufend/ongoing
- ⑦ COMPOSTING THE CITY [Kompostierung der Stadt], 2012—laufend/ongoing

**<Halle>** Mit den Kopfhörern können Sie die Aktivität der Pilzkulturen hören. </>  
**<Raum 1>** VORSICHT, Stolpergefahr! Fahrende Roboter bitte nicht berühren. </>  
**<Raum 2+3>** Heben Sie die Computertasten auf und setzen Sie diese mit einem Klebegummi auf die Membrane der Tastaturen, die auf den blauen Leuchtkästen liegen. Die Klebegummis finden Sie an den Seiten der Leuchtkästen. </>  
**<Raum 4>** Mit der rechten Taste der Computermäuse können Sie den Vorgang der Kompostierung der Texte starten und stoppen. </>

**<Hall>** Put on the headphones to hear the sounds produced by the fungal cultures. </>  
**<Room 1>** CAUTION, tripping hazard!  
Please do not touch the driving robot. </>  
**<Room 2+3>** Pick up the computer keys and use some adhesive gum to stick them onto the membranes of the keyboards. You'll find these on top of the illuminated blue boxes. You can find the adhesive gum to the sides of the boxes. </>  
**<Room 4>** Use the right button on the computer mouse to start and stop the composting. </>



In diesem Heft stehen Beschreibungen zu allen Kunst-Werken.  
Manche Kunst-Werke kann man auch berühren.

Für jeden Raum steht hier:  
Wie kann man mit den Kunst-Werken umgehen?

Halle



Mit den Kopf-Hörern können Sie die Pilze hören.  
Die Pilze machen Geräusche.

Raum 1



Achtung!  
Hier können Sie stolpern.  
Bitte die Roboter nicht berühren.

Raum 2



Nehmen Sie die Computer-Tasten.  
Kleben Sie die Tasten auf die Tastaturen.  
 Die Tastaturen sind auf den blauen Leucht-Kästen.

Die Klebe-Gummis liegen neben den Leucht-Kästen.

Raum 4



Mit der rechten Maustaste können Sie Texte kompostieren.  
Das bedeutet:  
 Sie können den Vorgang starten.  
Und Sie können den Vorgang stoppen.



This booklet contains descriptions of all the artworks from the exhibition. You are even allowed to touch some of the artworks.

This booklet tells you how you can interact with each room and the artworks inside it.

Hall



You can use the headphones to listen to the mushrooms and fungi.  
The mushrooms and fungi make sounds.

Room 1



Warning!  
There is a risk you could fall over here.  
Please do not touch the robots.

Room 2



Pick up some computer keys.  
Stick the keys to the keyboards.  
 The keyboards are lying on top of the blue lightboxes.

The sticky gum is stored next to the boxes.

Room 4



You can right-click on the mouse to “compost” the texts.  
Right-click on the mouse to start the process.  
 You can also stop the process the same way.

**<KI\$\$ KI\$\$>** ist die erste institutionelle Überblicksausstellung der taiwanisch-amerikanischen Künstlerin und Filmemacherin Shu Lea Cheang (\*1954). Seit den 1990er Jahren haben ihre Filme, Installationen und Performances, die sich oft über Jahre hinweg entwickeln, unser Verständnis digitaler Technologien herausfordert und verändert.

In den 1980er Jahren zog Cheang nach New York, wo sie sich der unabhängigen Filmszene anschloss und begann, mit Video, Rundfunk, TV und Netzwerktechnologien zu experimentieren. Früh prägte sie die noch junge Netzkunst: Ihr Projekt *BRANDON* (1998/99) war das erste Internetkunstwerk, das von einem Museum (Guggenheim Museum, New York) in Auftrag gegeben und in die Sammlung aufgenommen wurde. Darüber hinaus hat Cheang die Entwicklung alternativer Währungen vorweggenommen, die „Gamifizierung“ gesellschaftlicher Prozesse untersucht und Biotechnologien erforscht.

2019 repräsentierte die Künstlerin Taiwan auf der Biennale von Venedig mit der Mixed-Media-Installation *3x3x6*. Weiterhin begründete sie ihr eigenes Filmgenre, das sie „SciFi New Queer Cinema“ nennt, und drehte bislang vier Spielfilme, zuletzt *UKI* (2023), der unter anderem im MoMA in New York, im Centre Pompidou in Paris und im Institute of Contemporary Art in London gezeigt wurde. 2024 wurde Cheang mit dem renommierten LG Guggenheim Art and Technology Award ausgezeichnet.

Ausgehend von ihrem wegweisenden Debütfilm *Fresh Kill* (1994), vereint Cheang im Ludwig Forum Arbeiten der vergangenen drei Jahrzehnte und stellt sie in einen aktualisierten Kontext. Im Zentrum ihrer Science-Fiction-Erzählungen steht dabei die Verflechtung natürlicher und digitaler Prozesse, die in vernetzten „Landschaften“ inszeniert werden. Außer Kontrolle geratene Roboter, ein Autowrack, das von Pilzkulturen besiedelt ist, ein KI-gesteuerter Avatar der Künstlerin sowie digitale und natürliche Kompostierung von Abfällen – jeder Raum der Ausstellung verwandelt sich in eine eigene Welt, die das Publikum zum Forschen und Spielen einlädt. </>



**<KI\$\$ KI\$\$>** is the first institutional survey exhibition of artist Shu Lea Cheang (b. 1954). Since the 1990s, the Taiwanese American artist's films, installations and performances — which often develop over several years — have challenged and transformed our understanding of digital technologies.

After moving to New York in the 1980s, Cheang built up contact with the independent film scene and began experimenting with the technologies of video, broadcast, TV and networking. She had a defining role in the still-emergent net art, with her project *BRANDON* (1998–99) becoming the first piece of internet art to be commissioned by a museum — in this case, New York's Guggenheim — and included in its permanent collection. Cheang's work also anticipated the emergence of alternative currencies, explored the “gamification” of social processes and investigated biotechnologies.

In 2019, the artist represented Taiwan at the Venice Biennale with the mixed-media installation *3x3x6*. She also established her own film genre, which she calls SciFi New Queer Cinema. She has made four feature films to date, most recently *UKI* (2023), which has been shown at MoMA in New York, the Centre Pompidou in Paris and at the Institute of Contemporary Arts in London. In 2024, Cheang was awarded the LG Guggenheim Art and Technology Award.

Taking her groundbreaking first feature film *Fresh Kill* (1994) as a starting point for her show, the exhibition gathers and recontextualises works from the past three decades. At the centre of Cheang's science-fiction narratives is the interweaving of natural and digital processes, staged within interconnected ‘landscapes formations.’ Out-of-control robots, a car wreck inhabited by fungal growth, an AI-controlled avatar of the artist, as well as digital and natural composting of waste — each room of the exhibition transforms into its own world, inviting the audience to explore and play. </>





KI\$\$\$ KI\$\$\$ ist eine Ausstellung.

Die Ausstellung zeigt Kunst von Shu Lea Cheang.

Shu Lea Cheang ist eine Künstlerin und Filmemacherin.

Sie wurde 1954 geboren.

Sie stammt aus dem Land Taiwan.

Sie hat 20 Jahre in New York gelebt.

Jetzt lebt sie in Paris.

Shu Lea Cheang macht seit den 1990er Jahren Kunst.

Sie macht Filme und Installationen.

Installationen sind Kunst-Werke aus vielen Teilen.

Zum Beispiel verschiedene Gegenstände, Filme und Klang.

In ihren Werken arbeitet Cheang mit digitaler Technologie.

Dazu gehören zum Beispiel das Internet und künstliche Intelligenz.

Das sind Computer-Programme, die „mit-denken“.

Cheang beschäftigt sich mit dem Einfluss von Technologie auf unser Leben.

In der Ausstellung gibt es viel zu sehen:

zum Beispiel Roboter, die durch den Raum fahren.

Oder ein altes Auto mit Pilzen.

Jeder Raum ist wie eine eigene Welt.

Bei manchen Werken dürfen Sie auch selbst etwas machen.



KI\$\$\$ KI\$\$\$ is an exhibition.

The exhibition shows art by Shu Lea Cheang.

Shu Lea Cheang is an artist and a filmmaker.

She was born in 1954.

She comes from the country of Taiwan.

She has lived in New York for 20 years.

Now she lives in Paris.

Shu Lea Cheang has been making art since the 1990s.

She makes films and installations.

An installation is an artwork made of many different pieces.

In Shu Lea Cheang's work, these pieces can be objects, films or sounds.

For her art, she works with digital technology.

This includes things like the internet and artificial intelligence.

These are computer programs that “think with you”.

Cheang explores how technology influences our lives.

There is a lot to see in the exhibition:

There are robots that drive through the room.

And there is an old car with mushrooms and fungi.

Each room is its own world.

You are even allowed to interact with some of the artworks.

1

# KI\$\$ KI\$\$, 2025

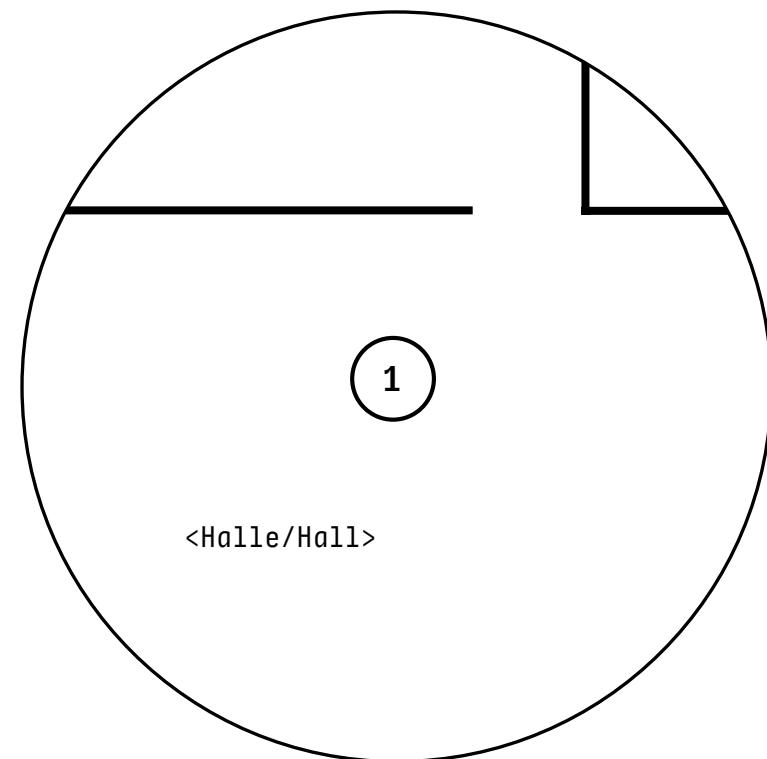
Abgeleitet von

/based on

*Fresh Kill* [Frische Beute],

USA 1994, 80 Min.

Courtesy the Artist



<film stills aus/of Shu Lea Cheng, Fresh Kill (1994),

Courtesy the artist und/and Project Native Informant, London.>



<DE> Shareen und Claire leben mit ihrer fünfjährigen Tochter Honey in einer umgebauten Garage unweit der Mülldeponie „Fresh Kills“ auf Staten Island – einem trostlosen Ort, an dem Abfall und Überleben dicht beieinanderliegen. Während Shareen als Müllsammlerin arbeitet und versucht, Verwertbares aus dem Schrott der Deponie zu retten, verdient Claire den Lebensunterhalt der Familie als Kellnerin im Sushi-Restaurant „Naga Saki“ in Manhattan.

Eines Tages bringt Claire aus dem Restaurant Fisch mit nach Hause. Nachdem Honey davon gegessen hat, beginnt ihr Körper grün zu leuchten – und kurz darauf verschwindet sie spurlos. Auch anderen Menschen in der Stadt widerfährt dieses Schicksal. Shareen und Claire entdecken, dass der multinationale Konzern GX Corporation für die radioaktiv verseuchten Fische und Honeys Verschwinden verantwortlich ist. Sie schließen sich mit dem Sushi-Koch und Hacker Jiannbin Lui sowie dem Dichter und Tellerwäscher Miguel Flores zusammen, um die finsternen Machenschaften des Unternehmens aufzudecken.

Shu Lea Cheangs Debutfilm *Fresh Kill* (1994) verbindet Cyberpunk, Satire und politischen Aktivismus zu einer radikalen Kritik an toxischem Kapitalismus und digitaler Überwachung. Als Schauplatz dient die einst größte Mülldeponie der Welt, „Fresh Kills Landfill“ auf Staten Island, auf der bis 2001 der Abfall von ganz New York City landete.

Ein wiederkehrendes Motiv des Films ist das flackernde Neonschild *KI\$\$* *KI\$\$* – eine doppeldeutige Verschmelzung von „Kiss Kiss“ und „Kill Kill“ („Küsse Küsse“ und „Töte Töte“). Diese Requisite steht sinnbildlich für Cheangs Interesse an Ambivalenzen und Zweideutigkeiten: „*Kiss* und *Kill* kann für die Liebe und den Hass stehen, die wir dem Leben allgemein entgegenbringen“, erklärt die Künstlerin. </>



An der Wand hängt ein leuchtendes Schild mit roten Wörtern.  
Das Schild erinnert an einen Film von Cheang von 1994.  
Der Film handelt davon, wie Menschen mit Müll umgehen.  
Die Wörter wechseln ständig zwischen Kiss Kiss und Kill Kill.  
Das bedeutet: Küsse Küsse und Töte Töte.  
Die Wörter stehen für zwei große Gegensätze.  
Cheang beschreibt damit die Beziehung der Menschen zur Natur.  
Die Menschen lieben die Natur.  
Aber die Menschen zerstören die Natur auch.



<Film stills aus/of Shu Lea Cheang, *Fresh Kill* (1994). Courtesy the artist and Project Native Informant, London.>



<EN> Shareen and Claire live with their five-year-old daughter, Honey, in a converted garage near the bleak Fresh Kills Landfill on Staten Island, where waste and survival lie cheek by jowl. While Shareen works as a garbage scavenger, trying to salvage anything of value from the tip, Claire earns the family's living as a waitress at the Naga Saki sushi restaurant in Manhattan.

One day, Claire brings fish home from the restaurant. After eating it, Honey's body begins to glow green — and shortly afterwards, she disappears without a trace. Other people in the city meet the same fate. Shareen and Claire discover that the multinational GX Corporation is responsible for the radioactive fish — and for Honey's disappearance. They team up with sushi chef and hacker Jiannbin Lui and with poet and dishwasher Miguel Flores to expose the company's shady dealings.

Shu Lea Cheang's debut film *Fresh Kill* (1994) weaves cyberpunk, satire and political activism into a radical critique of toxic capitalism and digital surveillance. The setting is Fresh Kills Landfill on Staten Island, which was once the largest landfill site in the world and received all of New York City's refuse until 2001.

A recurring motif in the film is the flickering neon sign reading *KI\$\$ KI\$\$*, a double entendre fusion of "kiss kiss" and "kill kill". The superimposed words capture Cheang's fascination with ambiguity. "Kiss and Kill can be the love-hate complex that we hold for life in general," she explains. </>



A glowing sign with red words hangs on the wall.

The sign is a reminder of a film by Cheang from 1994.

The film is about how people deal with waste.

The words constantly switch between Kiss Kiss and Kill Kill.

The words stand for two great opposites.

Cheang uses them to describe the relationship between people and nature.

People love nature.

But people also destroy nature.



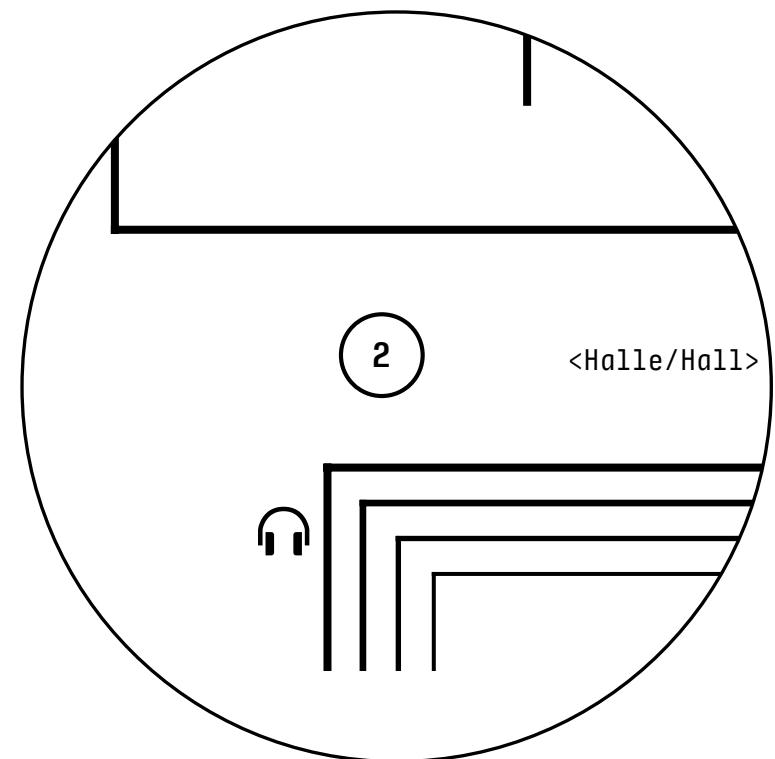
<Film stills courtesy of Shu Lea Cheang, *Fresh Kill* (1994). Courtesy the artist and Project Native Informant, London.>

# *PORTAL PORTING*

[Portal-Portierung], 2025

Abgeleitet von

/based on *Portal to the Next*  
[Portal zum Nächsten], 2022



<Shu Lea Cheang, Portal Porting (2025), Ausstellungsvorschauen/exhibition views  
KIT \$ KIT\$, Ludwig Forum Aachen, 2025. Fotos/photos: Ludwig Forum Aachen.>



<DE> Ein ausgebranntes Autowrack ruht inmitten von Baumstämmen und Ästen, besiedelt von unterschiedlichen Pilzkulturen. Zwischen ihnen liegen verstreut Knochen und Schädel von Schafen – stumme Zeugen eines vergangenen Lebens. Alles wirkt still, verlassen, zeitlos. Es scheint, als sei schon lange niemand mehr hier gewesen – nur das leise Wachsen der Natur.

Pilze bilden neben Pflanzen und Tieren eine eigene Lebensform. Über ihre fein verzweigten Myzel-Netzwerke kommunizieren sie miteinander und tauschen mit den Wurzeln der Bäume Nährstoffe aus. Aufgrund dieser Fähigkeit, Informationen weiterzugeben und zu verarbeiten, werden Pilze mitunter als „organische Computer“ bezeichnet.

Diese verborgene Aktivität macht der britische Künstler Martin Howse (\*1969) in Cheangs Installation *PORTAL PORTING* hörbar. Mit Hilfe spezieller Sensoren, Sendern und einer KI gestützten Software, die Radiosignale in Klänge umwandelt, verleiht Howse den Pilzen eine Stimme. Die daraus entstehenden Geräusche – kombiniert mit den Graffiti auf dem Autowrack – erinnern an soziale Unruhen und Straßenproteste. Gleichzeitig verweisen die Schafschädel in dieser „Post-Nature“-Szene auf die Möglichkeit eines Lebens im Gleichgewicht mit der Natur.

2023 reiste Shu Lea Cheang gemeinsam mit einer Gruppe internationaler Künstler\*innen in die Mongolei. Ziel des Projekts war es, „das öffentliche Bewusstsein für die Wasserknappheit und -verschmutzung in der Mongolei und ihre Auswirkungen auf die Umwelt, die Kultur und das Leben der einfachen Leute zu schärfen“. Die Künstler\*innen reagierten auf dieses Umfeld und seine Herausforderungen mit improvisierten Performances und Installationen. Eine Hirtenfamilie, die in der Steppe lebt, hatte für die Reisegruppe ein Schaf getötet und diese damit drei Tage lang ernährt. „Wir haben gemeinsam ein Schaf von der Nase bis zum Schwanz, von der Haut bis zum Darm verzehrt. Wir sammelten getrockneten Schafkot, um ihn als Brennstoff zum Kochen der Mahlzeiten zu verwenden. Ein Kreislauf aus Konsum und Regeneration wurde geschlossen“, erinnert sich Cheang. </>



In der Mitte des Raums steht ein ausgebranntes Auto.

Baum-Stämme liegen daneben.

Auf den Ästen wachsen Pilze.

Natur-Wissenschaftler sagen:

Pilze sind sehr schlau und informieren sich gegenseitig.

Ähnlich wie Computer.

Das will der Künstler Martin Howse hörbar machen.

Mit speziellen Apparaten hören wir die Geräusche über Kopf-Hörer.



<Shu Lea Cheang, *Portal Porting* (2025), Aussstellungsvierviews  
KIT \$ KIT\$, Ludwig Forum Aachen, 2025. Fotos/photos: Ludwig Forum Aachen.>



<EN> A burnt-out car wreck lies amongst tree trunks and branches, colonised by different species of fungi. Scattered between them lie sheep bones and skulls – silent witnesses to a bygone life. All seems still, outside of time. But for the quiet growth of nature, this place seems long deserted.

Like plants and animals, fungi are a distinct kingdom of life. Through their finely branched mycelial networks, they communicate with one another and exchange nutrients with the roots of trees. Because of this ability to transmit and process information, fungi are sometimes described as “organic computers”.

In Cheang's installation *PORTAL PORTING*, the British artist Martin Howse (b. 1969) renders this hidden activity audible. Using special sensors, transmitters and AI-based software that converts radio signals into sound, Howse gives the fungi a voice. The resulting sounds combined with graffiti on the car wreck evoke social unrest and street protests. At the same time, the sheep skulls in this “post-nature” scene point to the possibility of a life in balance with nature.

In 2023 Shu Lea Cheang travelled to Mongolia with a group of international artists. The aim of the project was “to raise public awareness of water scarcity and pollution in Mongolia and how they impact on the environment, culture and the lives of ordinary people”. The artists responded to this environment and its challenges with improvised performances and installations. A herding family living on the steppe had slaughtered a sheep for the travelling group and fed them on it for three days.

“Together we ate a sheep from nose to tail, from skin to intestine. We collected dried sheep dung to use as fuel for cooking the meals. A cycle of consumption and regeneration was completed,” Cheang recalls. </>

 In the middle of the room, there is a burnt out car.  
Tree trunks lay beside it.

Mushrooms grow on the branches.

Scientists say:

Mushrooms are very smart and inform each other.

Similar to computers.

The artist Martin Howse wants to make this audible.

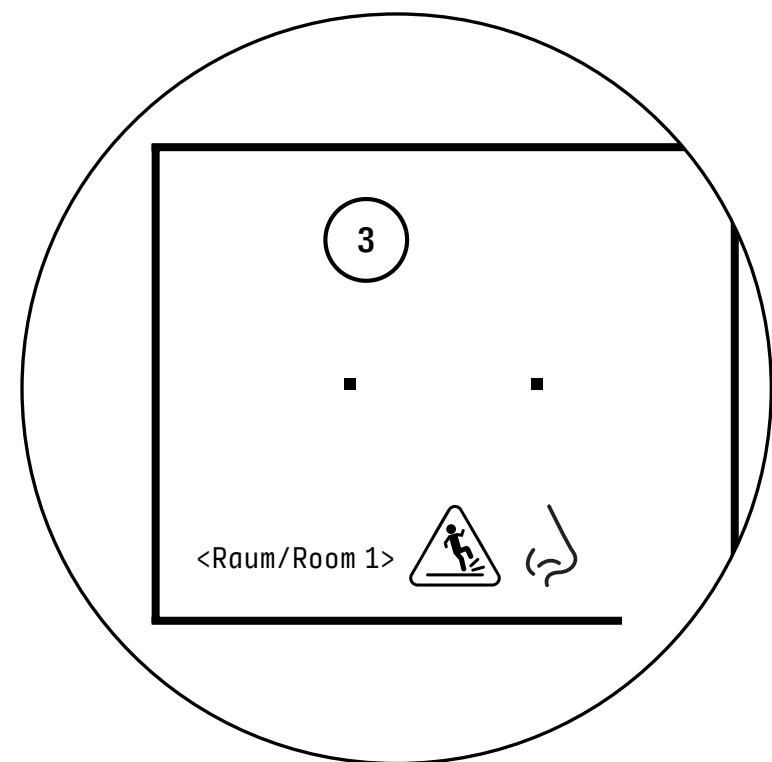
With special equipment, we can hear  
the sounds of the mushrooms through head phones.



3

# HOME DELIVERY [Lieferung nach Hause], 2025

Abgeleitet von  
/based on *Drive By Dining*  
[Essen im Vorbeifahren], 2002



<Shu Lao Cheang, Home Delivery (2025), Ausstellungsansicht/exhibition view  
KIT\$ KIT\$, Haus der Kunst München, 2025. Foto/photo: Milena Wojhan.>



<DE> Die Installation *HOME DELIVERY* (2025) knüpft an die als Dinner-party-Performance entwickelte Arbeit *Drive By Dining* (2002) an. In diesem fiktiven Szenario ist die Ernährung der Menschen vollständig automatisiert – und wirft die Frage auf, wie man sich in jenes System, das uns tagtäglich versorgt, „einhacken“ kann:

Wir schreiben das Jahr 2030. Über ein flächendeckendes WLAN-Netz hat die „Regierung“ die vollständige Kontrolle über die Lebensmittelversorgung übernommen. Den Nahrungsmitteln sind Biochips beigemischt, die es ermöglichen, jeden Menschen zu jeder Zeit zu orten. In neu errichteten Servicestationen verteilen programmierte Roboter standardisierte Mahlzeiten.

Doch eine Gruppe von Rebell\*innen ruft zum gemeinsamen „DIS-CONNECT“ auf: einer Loslösung vom allgegenwärtigen WLAN, um das staatliche Ernährungsprogramm zu unterwandern. Sie führt „COCO“ ein – das ultimative „AIRFOOD“, ein halluzinogenes Destillat hausgemachter Speisen, das die Erinnerung an Gemeinschaft und Selbstbestimmung wiedererwecken soll.

Für *HOME DELIVERY* hat die Künstlerin dieses Szenario weiterentwickelt und in eine aktualisierte Vision überführt: eine Dystopie des Jahres 2030, in der die Lebensmittelindustrie kollabiert ist. Cheang abstrahiert die urbane Landschaft, indem sie stillgelegte Lieferstrecken im Ausstellungsraum nachzeichnet. Im Autopilot-Modus bewegen sich „gehackte“ Roboter auf den Routen früherer Auslieferungen und werfen wahllos Takeaway-Boxen ab, die sich zu fragilen Skulpturen auftürmen. Dabei versprühen sie eigens für die Ausstellung kreierte Düfte hausgemachter Mahlzeiten. </>

<Rendering der Arbeit of the work *Home Delivery* (2025) für die Ausstellung / for the exhibition *KISS Kiss*, Ludwig Forum Aachen, 2025.›



In diesem Raum geht es um das Thema Essen und Müll.  
Viele Menschen bestellen heute ihr Essen über das Internet.  
Lieferanten bringen das Essen in einer Verpackung nach Hause.  
Dadurch entsteht viel Müll.  
Und viel Verkehr auf den Straßen.  
Hier in der Installation gibt es ein technisches Problem.  
Die Roboter-Fahrzeuge fahren immer dieselben Strecken ab.  
Dabei verströmen sie Gerüche.  
Jeden Tag versprühen die Roboter einen anderen Geruch.  
Es riecht nach frisch gekochtem Essen.  
Das soll uns daran erinnern:  
Ein frisch gekochtes Essen ist etwas sehr Schönes.  
Wir essen es gemeinsam mit der Familie oder mit Freunden.  
Essen ist ein wichtiger Moment für die Gemeinschaft.  
Das ist überall auf der Welt so.

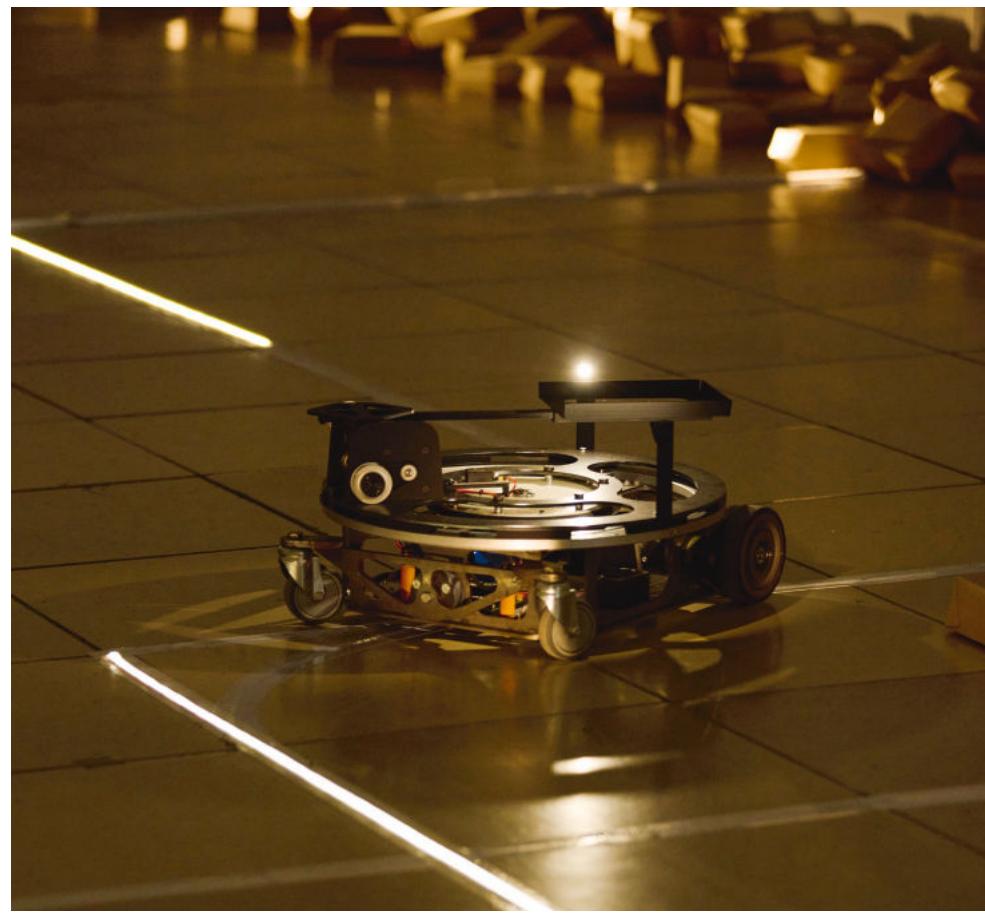
<EN> The installation *HOME DELIVERY* (2025) builds on *Drive By Dining* (2002), a work originally developed as a dinner-party performance. In this fictional scenario, the population's nutrition is completely automated, raising the question of how it might be possible to "hack into" the very system that supplies us each and every day:

The year is 2030. The "government" has exploited a nationwide Wi-Fi network to gain complete control over the food supply. With biochips mixed into all foodstuffs, each and every person can be tracked at all times. In newly built service stations, programmed robots serve standardised meals.

But a group of rebels calls for a collective "DIS-CONNECT": withdrawal from the omnipresent Wi-Fi, making it possible for the people to undermine the state food programme. They introduce the ultimate "AIRFOOD": "COCO", a hallucinogenic distillate of homecooked food that is intended to reawaken the memory of community and self-determination.

For *HOME DELIVERY*, the artist has expanded upon and transformed this scenario into an updated vision: a dystopia set in 2050, in which the food industry has collapsed. Cheang abstracts the urban landscape by tracing and outlining disused delivery routes in the exhibition space. In autopilot mode, "hacked" robots move along the routes of previous deliveries, randomly dropping take-away boxes that pile up into fragile sculptures. In the process, they release scents of home cooked dishes. The scents were created specially for the exhibition. </>

<Shu Lea Cheang, *Home Delivery* (2025), Ausstellungsansicht/exhibition view  
KIT \$ KIT \$, Haus der Kunst München, 2025. Foto/photo: Milena Wojahn.>



This room is about the topic food and waste.  
Today, many people order their food on the internet.  
Suppliers bring them the food to their home in a packaging.  
This results in a lot of waste.  
And a lot of traffic on the streets.  
In this installation, there is a technical problem.  
The robot-cars keep driving the same routes.  
They disperse smells.  
The robots disperse a different smell each day.  
It smells like freshly cooked food.  
This is a reminder: Freshly cooked food is something beautiful.  
We eat it together with family or with friends.  
A meal is an important moment for a community.  
It is like this all around the world.

# *SPOKEN WORDS*

## [Gesprochene Worte], 2025

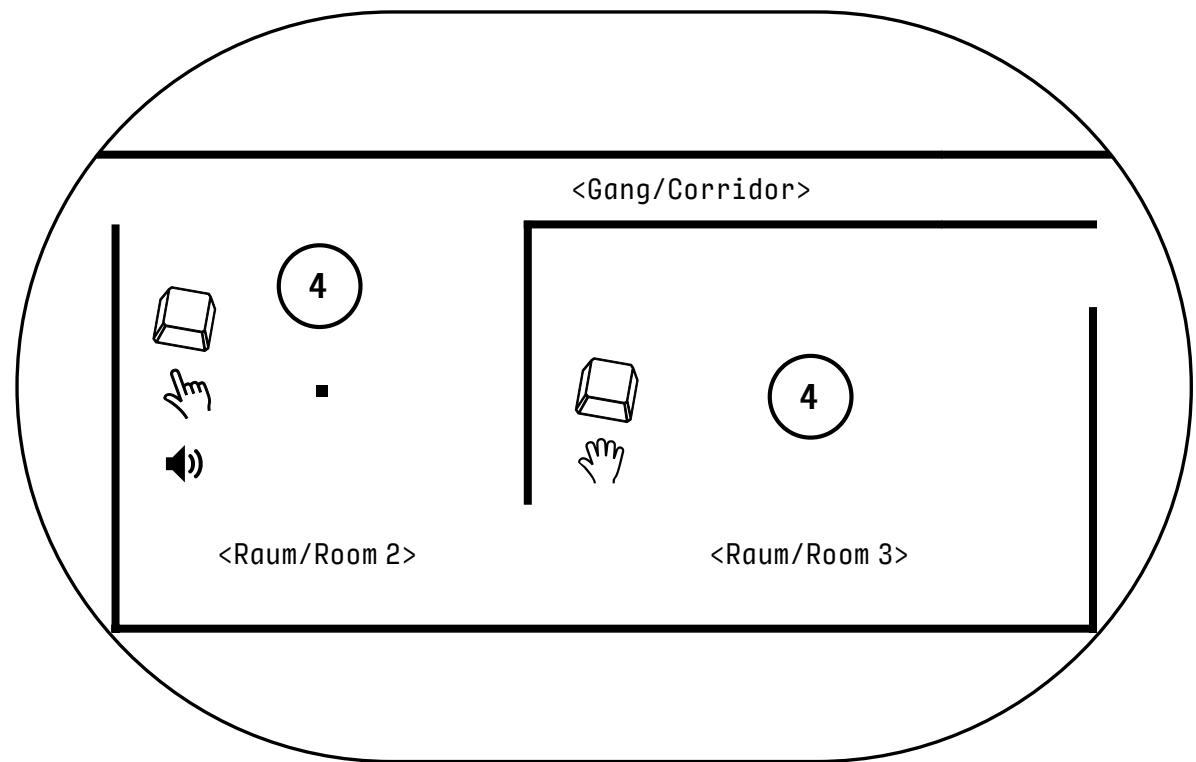
Abgeleitet von

/based on *Baby Work* [Babyarbeit], 2012, und

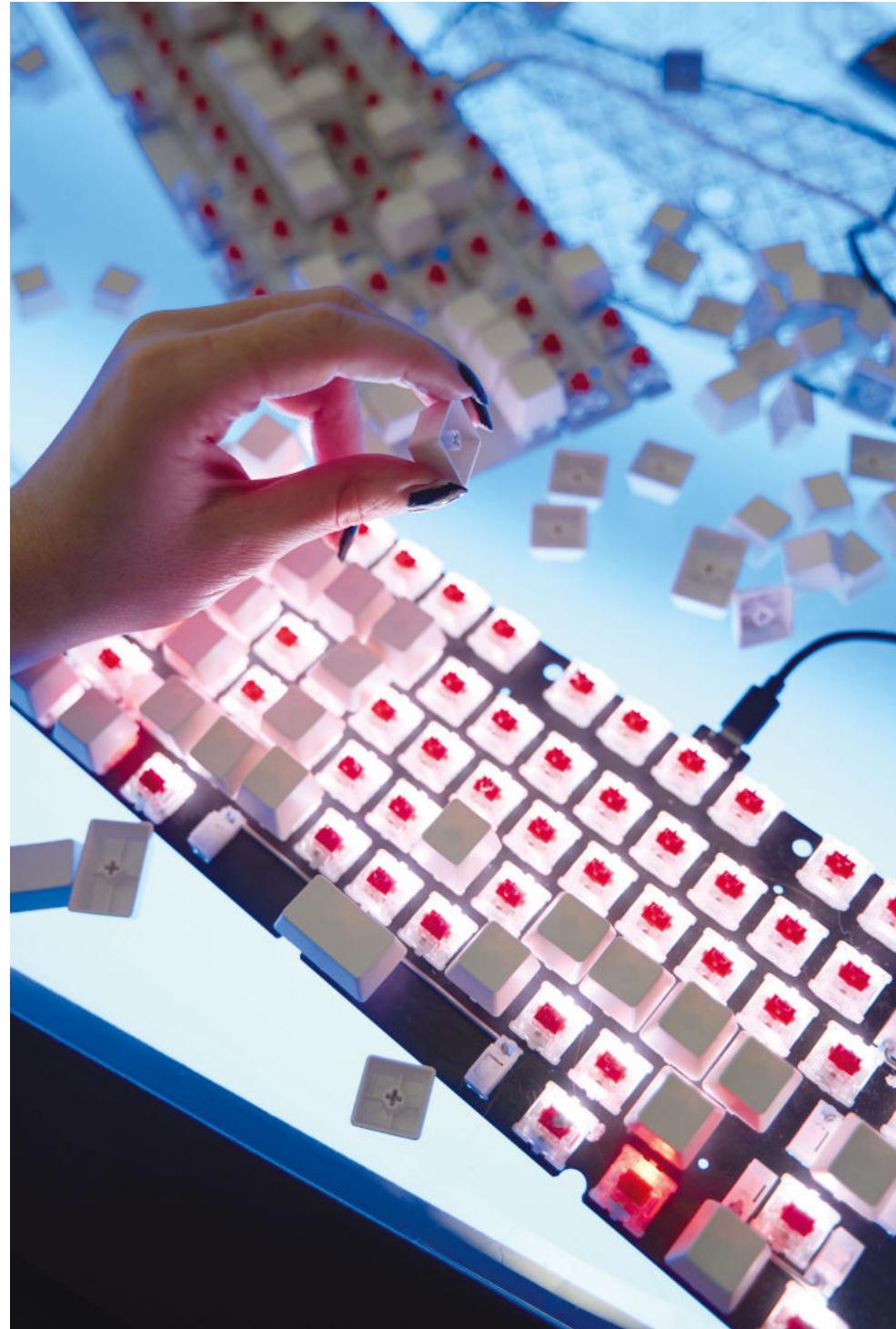
/and *Utter* [Gestammel], 2023

<DE> Die Installation *SPOKEN WORDS* erstreckt sich in der Ausstellung über zwei Räume. Sie bildet eine „Elektroschrott-Landschaft“ – eine „Trashscape“ aus materiellem Abfall und digitalem Datenmüll –, die Cheangs Installation *Baby Work* (2012) aus dem Werkzyklus *Locker Baby Project* (2001–2012) mit der Videoarbeit *Uttering* (2023) aus der Multimedia-Installation *Utter* (2023) miteinander verknüpft. </>

<EN> The installation *SPOKEN WORDS* extends across two of the exhibition's rooms. It generates an “e-waste landscape” — a trashscape of material waste and digital detritus — that links Cheang's installation *Baby Work* (2012) from the *LOCKER BABY PROJECT* (2001–2012) cycle with the video work *Uttering* (2023) from the multimedia installation *Utter* (2023). </>



<Shu Lea Cheang, Baby Work (2012/2025), Ausstellungsvorschau/exhibition view  
KfS KfS, Haus der Kunst München, 2025. Foto/photo: Milena Wojahn.>



**<DE, Raum 2>** Im Jahr 2030 produziert das weltweit agierende Unternehmen DPT (DollyPolly Transgency) Klonbabies, die darauf programmiert sind, menschliche Erinnerungen und Emotionen – sogenannte ME-Daten – zu sammeln. Münzschließfächer an Bahnhöfen dienen dem Unternehmen als geheime Produktionsstätten. Über die Klonbabys erlangt DPT Kontrolle über die Bevölkerung, indem es deren Erinnerungen und Emotionen gezielt manipuliert.

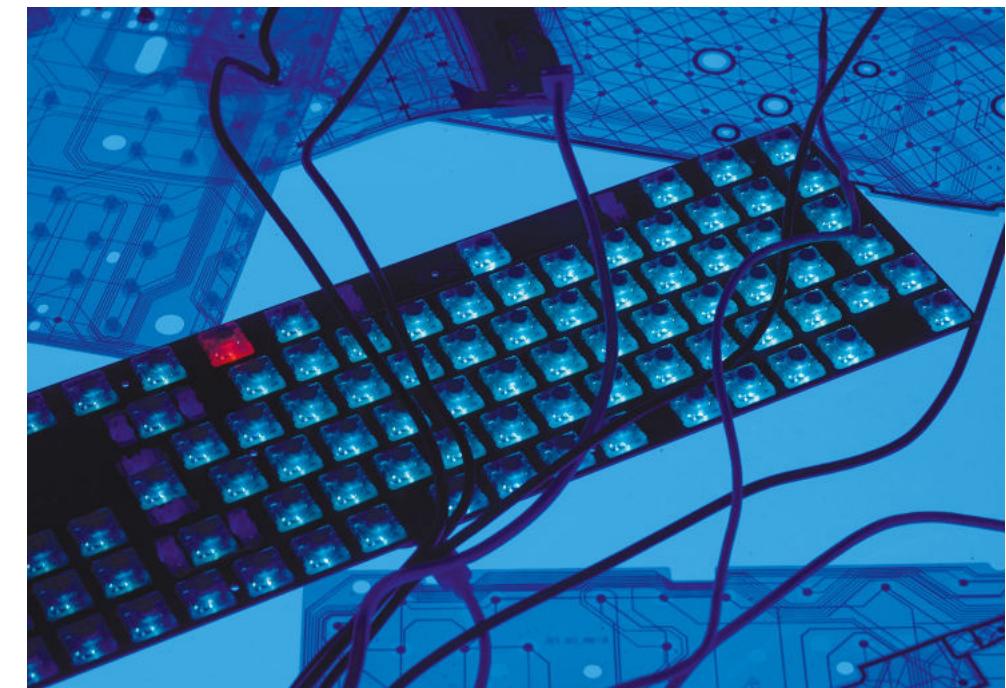
*Baby Work* (2012) bildet den dritten Teil des *Locker Baby Project* (2001–2012) und knüpft an die zuvor entstandenen Arbeiten *Baby Play* (2001) und *Baby Love* (2005) an. Alle drei Werke eint eine übergreifende Erzählung über das Verhältnis von automatisierter Arbeit und Datenhandel. Zugleich erproben sie jeweils unterschiedliche Methoden, um sogenannte ME-Daten – die Erinnerungen und Emotionen der Menschen – abzurufen.

„Baby, Work!“ – lautet der spielerische Aufruf, bei dem das Publikum selbst die Rolle des „Babys“ übernimmt, das mit dem Sortieren dieser ME-Daten betraut ist. Auf vier Inseln im Ausstellungsraum liegen freigelegte, verkabelte Tastaturmembranen, die so programmiert sind, dass jede Berührung eine Sammlung von 77 sensiblen, von KI-Lernsystemen blockierten Wörtern auslöst, die von zwei jungen Stimmen vorgelesen werden. Computertastaturen sind ein wiederkehrendes Motiv in Cheangs Werk: Mit dem Vormarsch von Touchpads wurden sie zu Elektroschrott – und zugleich zu ikonischen Relikten der frühen Internetkultur.

Die Besucher\*innen können die am Boden verstreuten Tasten aufsammeln und in die Membranen einsetzen. Dadurch werden Klangfragmente abgerufen, die auf gespeicherten „ME-Daten“ basieren. Die einzelnen Phrasen und Wörter erinnern an sogenannte *banned prompts* – Eingaben, die von generativen KI-Systemen blockiert werden, weil sie gegen Inhaltsrichtlinien oder Nutzungsbedingungen verstossen. Häufig handelt es sich um Ausdrücke, die aufgrund ihres schädlichen, irreführenden oder potenziell strafbaren Charakters gesperrt sind.

Die durch diese Prompts angestoßene Interaktion mit künstlicher Intelligenz markiert den Übergang in den nächsten Raum: Sie lenkt den Blick auf die Mechanismen der Datenerfassung sowie auf jene Datensätze, aus denen die KI Informationen ermittelt, um bestimmte Handlungen auszuführen. Schon in früheren Projekten hat Shu Lea Cheang die moralischen Filter offengelegt, über die KI-Anwendungen durch menschliche Vorgaben geprägt werden – etwa, indem sie Bildgeneratoren und Gesichtserkennungsalgorithmen kreativ unterwanderte und ihre Funktionsweisen sichtbar machte. </>

<Shu Lea Cheang, Baby Work (2012/2025), Ausstellungsaussicht/Exhibition view K15 Haus der Kunst München, 2025. Foto/photo: Milena Wojtan>



Auch in diesem Raum geht es um Müll:  
echten Müll in Form von alten Computer-Tastaturen.  
Digitalen Müll in Form von Worten, die wir im Raum hören.  
Die Tastatur steht für die digitale Technologie.  
Computer konnte man lange Zeit nur über eine Tastatur bedienen.  
Heute gibt es immer mehr Bildschirme wie bei Handys.  
Diese Bildschirme berührt man mit den Händen.  
Dadurch werden die alten Tastaturen zu Müll.  
Sie dürfen die Tastaturen berühren.  
Sie hören dann ein gesprochenes Wort laut im Raum.  
Es sind aussortierte Wörter.  
Eine künstliche Intelligenz für Bild-Programme hat  
diese Wörter als gefährlich eingeordnet.  
Künstliche Intelligenz sind Computer-Programme, die mitdenken.  
Viele von diesen Wörtern haben mit Sexualität oder dem Körper zu tun.  
Shu Lea Cheang will damit zeigen:  
Die künstliche Intelligenz greift in unsere Sprache ein.  
Sie entscheidet: Diese Wörter sind gut. Diese Wörter sind schlecht.  
Die Künstlerin hat Zweifel. Sie weiß nicht, ob das gut sein kann.

**<EN, Room 2>** In 2030, the global corporation DPT (DollyPolly Transgency) produces clone babies that are programmed to collect “ME data” — human memories and emotions. The company is deploying coin-operated lockers at train stations as secret production sites. Via the clone babies, DPT manages to gain control over the population by deliberately manipulating their memories and emotions.

*Baby Work* (2012) is the third part of the *Locker Baby Project* (2001–2012) and builds on the earlier works *Baby Play* (2001) and *Baby Love* (2005). The three works are united by an overarching narrative on the relationship between automated labour and data trading. Each also tests different methods of retrieving ME data.

“Baby, work!” is the playful call which prompts the audience itself to assume the role of the “baby” entrusted with sorting the ME data. Wired keyboard membranes lie exposed on four islands in the exhibition space, programmed so that every touch triggers a collection of 77 sensitive words banned by AI learning systems and read by two young voices. Computer keyboards are a recurring motif in Cheang’s work: with the rise of touchpads, they have become increasingly common in e-waste and, at the same time, iconic relics of early internet culture.

Visitors can pick up the keys scattered on the floor and insert them into the membranes. This retrieves sound fragments based on stored ME data. The individual phrases and words recall so-called “banned prompts” — text queries that are blocked by generative AI systems because they violate content guidelines or terms of use, often due to having been classified as harmful, misleading or potentially criminal.

The AI interaction triggered by these text queries marks the transition into the next room, directing attention to the mechanisms of data collection and to the datasets AI uses to gather the information it needs to carry out specific actions. In earlier projects, Shu Lea Cheang creatively subverted image generators and facial recognition algorithms, thus revealing their inner mechanisms and exposing the moral filters built into AI in order to comply with entirely human specifications. </>

<Rendering der Arbeit von Shu Lea Cheang, Spoken Words (2025), für die Ausstellung für die KI \$ KI \$, Ludwig Forum Aachen, 2025.>



This room is also about trash:  
Real trash in the form of old computer keyboards.  
Digital trash in the form of words that we hear in the room.  
The keyboards represent digital technology.  
For a long time computers could only be operated with a keyboard.  
Today there are many touchscreens like on a smartphone.  
You can touch these screens with your hands.  
Therefore, old keyboards become trash.  
You can touch the keyboards.  
Then you hear a spoken word loud in the room.  
These are sorted out words.  
An artificial intelligence for picture-programms  
has classified these words as dangerous.  
Artificial intelligence are computer programs that can co-think.  
Many of the words are about sexuality or the human body.  
Shu Lea Cheang wants to show: Artificial intelligence interferes with our language. It decides: These words are good. These words are bad.  
The artist has doubts. She does not know if this is good.

**<DE, Raum 3>** Ein KI-generiertes Selbst saugt an einem Schnuller, der sich nach einiger Zeit in einen Knebel verwandelt. Durch eine plötzliche Störung stößt der sich unablässig verändernde Körper den Knebel wieder aus. Aus seinem Innersten strömen unzählige unbeschriebene Tasten von Computertastaturen hervor. Die KI spricht, bringt aber nur leere Worte hervor.

*Uttering* (2023), ein Selbstporträt der Künstlerin, beruht auf vier Parametern – Körper, Form, Körpergröße und Hautfarbe – und formt daraus eine fluide Identität, die aus den Datenströmen ihrer Onlineaktivitäten entsteht. Mit der Implementierung künstlicher Intelligenz wird dem Selbst ein Knebel in den Mund geschoben – ein Hinweis auf die vielfältigen Formen von Unterwerfung, die das Verhältnis zwischen Technologie und Individuum prägen. </>



<Rendering der Arbeit der Shu Lea Cheang, Uttering (2023/2025) für die Ausstellung für die exhibition Kiss Kiss, Ludwig Forum Aachen, 2025.>

**<EN, Room 3>** An AI-generated self sucks on a dummy that, after a while, turns into a mouth gag. Responding to a sudden disturbance, the ever-changing body spits out the mouth gag. From the body's depths, countless blank keys from computer keyboards pour out. AI speaks, but in empty words.

*Uttering* (2023), a self-portrait of the artist, is based on four parameters — body, shape, height and skin colour — from which it fashions a fluid identity, formed by the data streams of her online activities. With the implementation of artificial intelligence, a mouth gag is forced into the self's mouth – a reference to the many forms of subjugation that shape the relationship between technology and the individual. </>



Auch hier geht es um künstliche Intelligenz.

Sie sehen ein Video.

In dem Video ist ein Mensch.

Aber dieser Mensch ist nicht echt.

Eine künstliche Intelligenz hat diesen Menschen erschaffen.

Der Körper in dem Video verändert sich.

Die Künstlerin will zeigen: Es gibt viele verschiedene Körper-Arten.

Der Mensch in dem Video spuckt leere Computer-Tasten aus.

Sie können die Tasten einsammeln.

Dann können Sie die Tasten auf die alten Tastaturen legen.



This also involves artificial intelligence.

You are watching a video.

There is a person in the video.

But this person is not real.

An artificial intelligence created this person.

The body in the video changes.

The artist wants to show: There are many different types of bodies.

The person in the video spits out empty computer keys.

You can collect the keys.

Then you can place the keys on the old keyboards.

5

## ESCAPE ARTIST [Entfesselungskünstler\*in], 2025

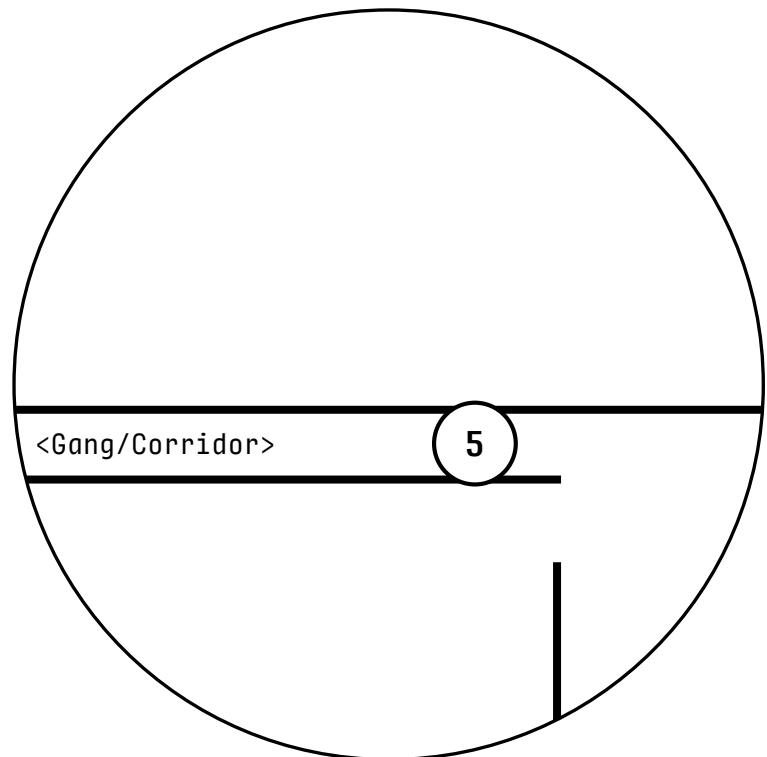
Video abgeleitet von

/based on UKI Virus Rising, 2018

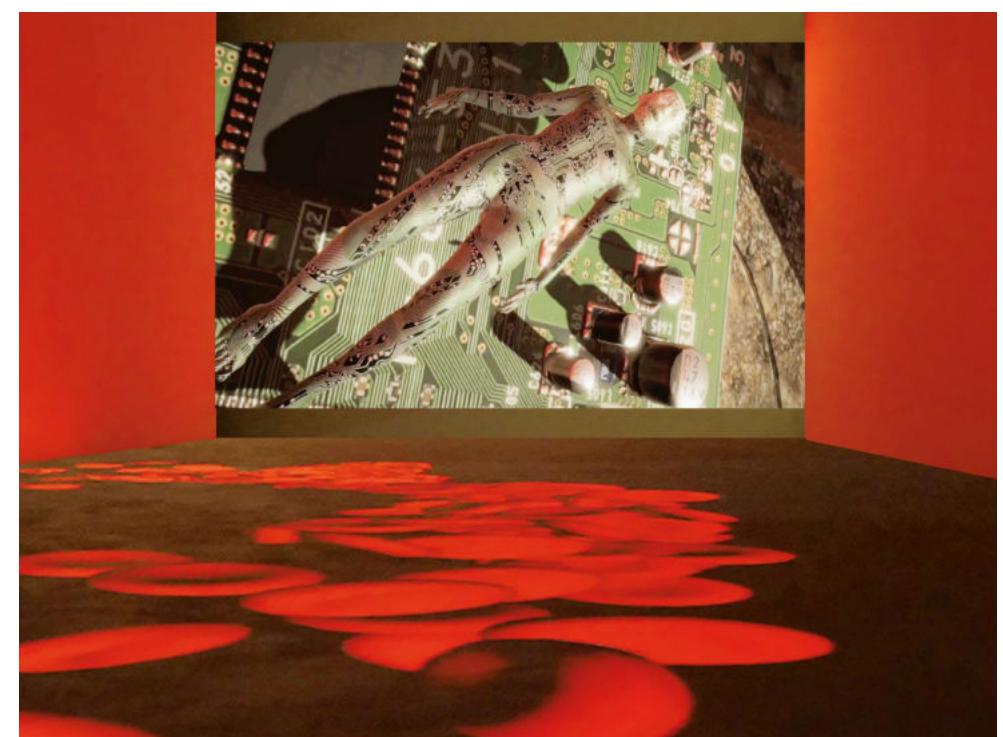
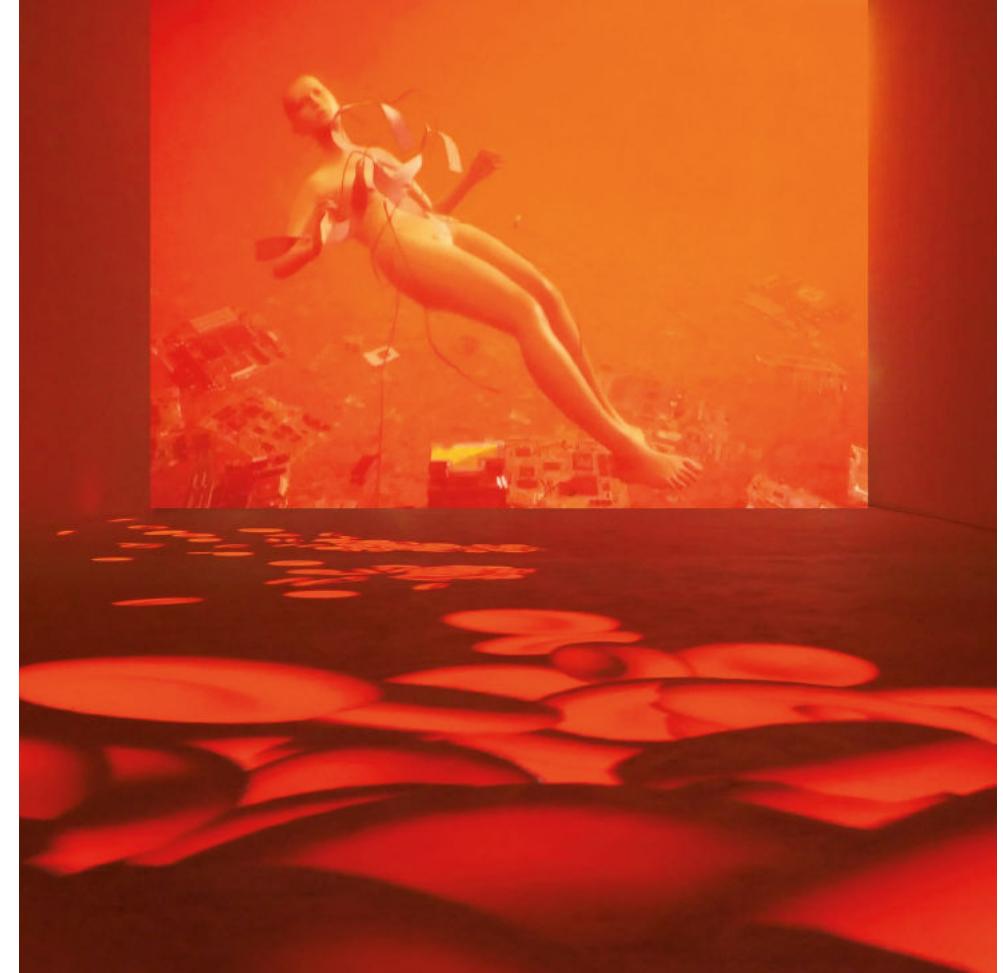
3D Animation, Farbe/Colour,

10 Min., Loop

Courtesy the Artist



<Shu Le Cheong, UKI Virus Rising, Gwangju Biennale 2018,  
Courtesy the artist.>



<DE> Im Jahr 2060 nutzt die GENOM Corporation eine globale Pandemie für ihre eigenen Zwecke. Unter dem Versprechen von Heilung und Fortschritt erschafft der Konzern das BioNet: überarbeitete rote Blutkörperchen, die die menschliche DNA verändern, ihre Körper überwachen und ihr sexuelles Vergnügen steuern – was GENOM weitgehend durch rote Pillen zu steigern und zu kommerzialisieren weiß.

Inmitten dieser kontrollierten Welt kämpft Reiko, ein\*e von GENOM ausrangierte\*r, humanoide\*r Replikant\*in, um Selbstbestimmung. Gemeinsam mit Hacker\*innen, Mutant\*innen und anderen Außenseiter\*innen aus E-Trashville – einer gigantischen Müllhalde des elektronischen Zeitalters – versucht der\*die sich ständig wandelnde Reiko, die Kontrolle über seinen\*ihren eigenen Körper und seine\*ihre Daten zurückzugewinnen und den teuflischen Plan der GENOM Co. zu zerschlagen.

Die in der Ausstellung projizierten Blutkörperchen stammen aus *UKI Virus Rising* (2018), einer Videoinstallation, die den menschlichen Körper und dessen Veränderung durch Technologie thematisiert. Wie auch ihre Spiel-filme *I.K.U.* (2000) und *UKI* (2023) verbindet *UKI Virus Rising* die Ästhetik des Cyberpunk mit einer kritischen Auseinandersetzung über die Macht großer Konzerne und den Verlust individueller Freiheit. Dabei greift die Künstlerin und Filmemacherin Shu Lea Cheang zentrale gesellschaftliche Fragen auf – von institutioneller Unterdrückung und Geschlechterpolitik über soziale Ungleichheit und Umweltverschmutzung bis hin zu queeren Zukunftsvisionen – Themen, die sie seit vier Jahrzehnten kontinuierlich erforscht. </>



Auf dem Boden ist eine Projektion zu sehen.

Die roten runden Formen erinnern an vergrößerte Blut-Körperchen.

Cheang hat sich dazu eine Geschichte für einen Film ausgedacht.

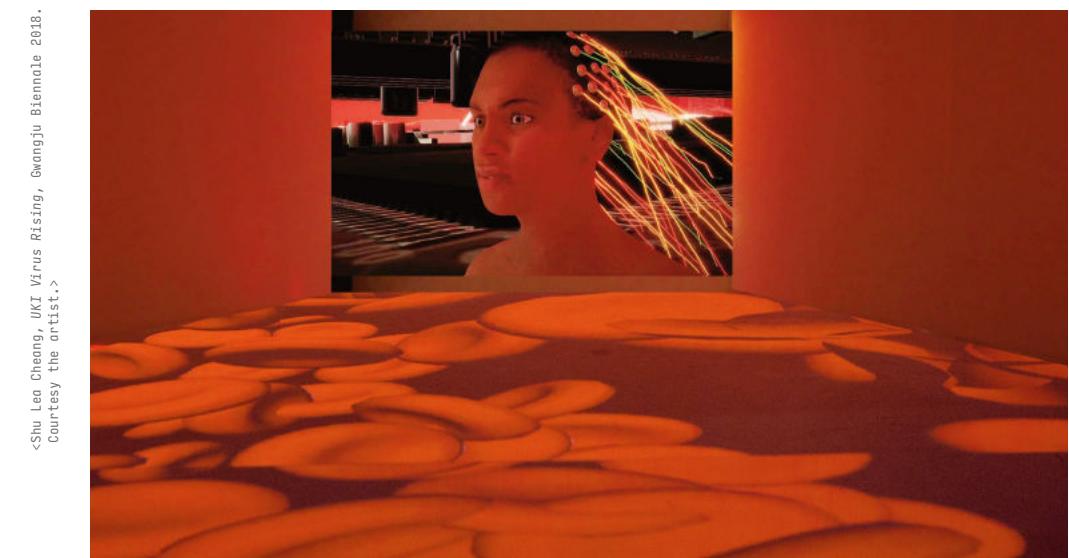
In dem Film von Cheang werden die Blut-Körperchen

durch Computer-Technologie verändert.

<EN> In 2060, the GENOM Corporation exploits a global pandemic for its own purposes. Promising healing and progress, the corporation creates the BioNet, re-engineered red blood cells that alter human DNA, monitor human bodies and regulate their sexual pleasure — which GENOM further amplifies and commodifies through red pills.

In the midst of this controlled world, Reiko, a humanoid replicant discarded by GENOM, fights for self-determination. Together with hackers, mutants and other outsiders from E-Trashville — a gigantic rubbish dump of the electronic age — the ever-shifting Reiko tries to regain control of their own body and data, while also doing all they can to foil GENOM's sinister plan.

The blood cells projected in the exhibition are taken from *UKI Virus Rising* (2018), a video installation that explores the human body and its transformation through technology. As in her feature films *I.K.U.* (2000) and *UKI* (2023), *UKI Virus Rising* places cyberpunk aesthetics in a critical reckoning with corporate power and the loss of individual freedom. Along the way, the artist and filmmaker Shu Lea Cheang addresses key social questions — from institutional oppression and gender politics through social inequality and environmental pollution to queer visions of the future — that she has been continuously exploring for four decades. </>



You can see a projection on the floor.

The red round shapes look like enlarged blood cells.

Cheang has come up with a story for a film about this.

In Cheang's film, the blood cells are altered using computer technology.

6

7

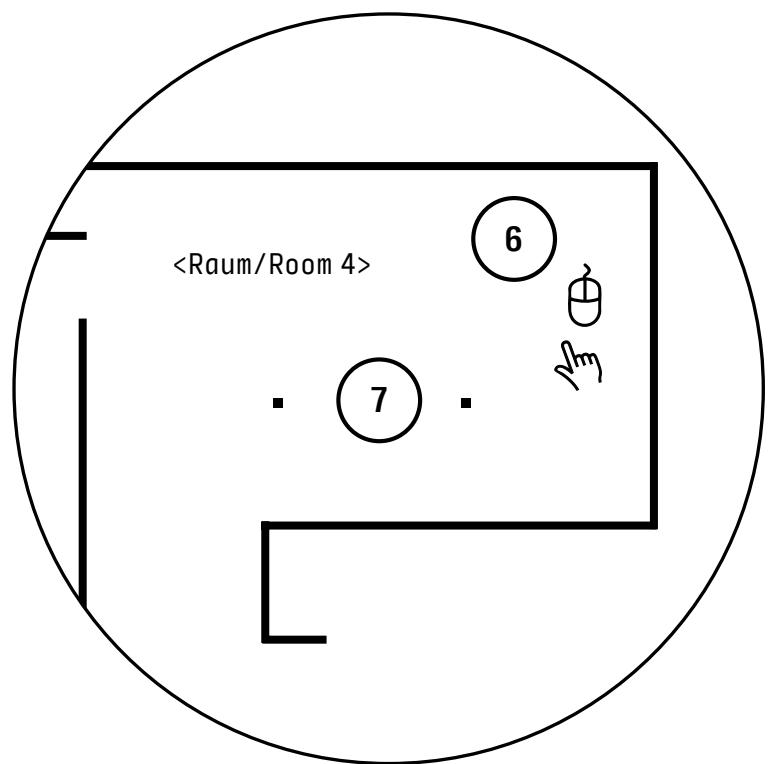
## *COMPOSTING THE NET*

[Kompostierung des Internets],  
2012–laufend/ongoing

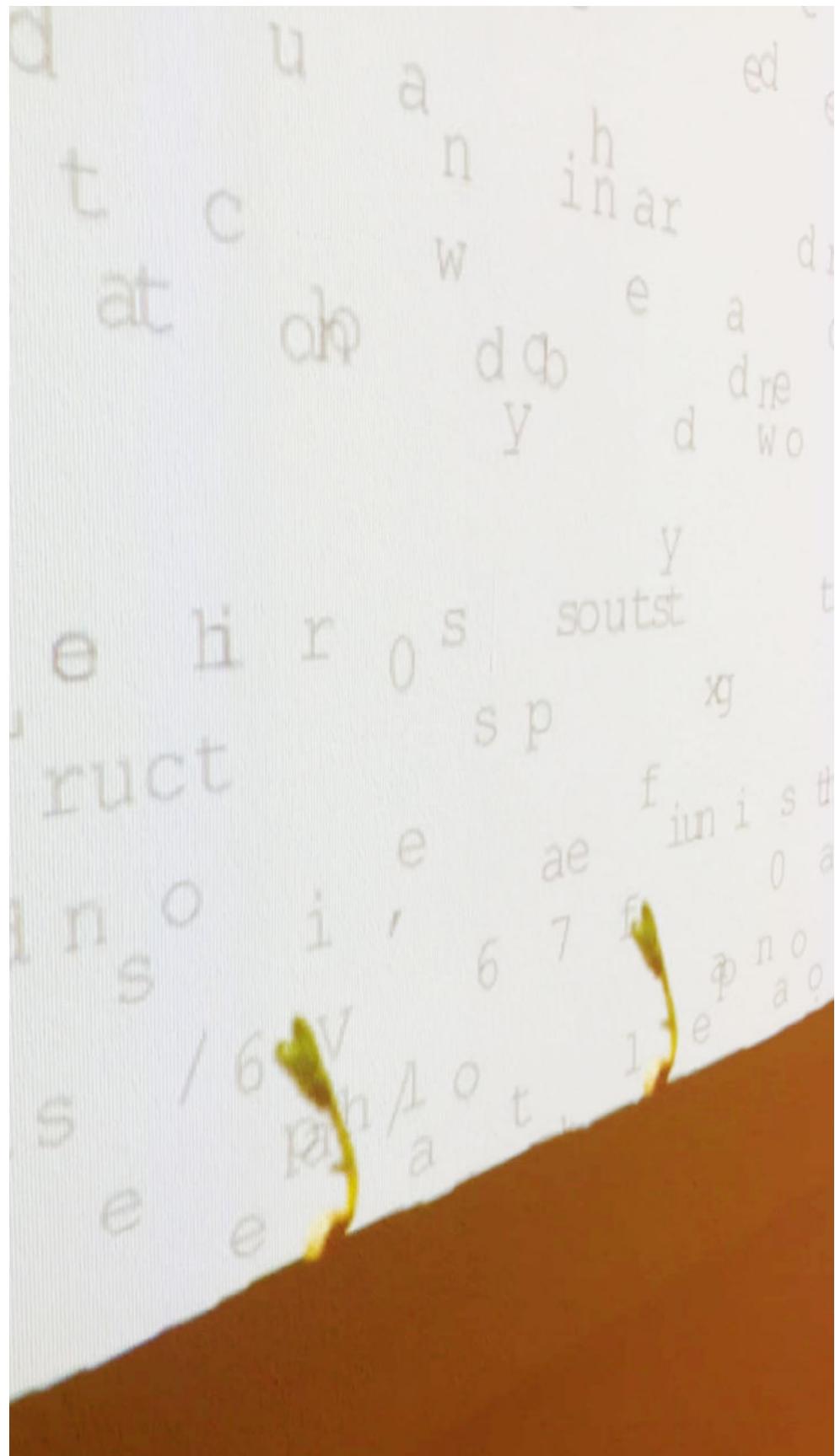
## *COMPOSTING THE CITY*

[Kompostierung der Stadt],  
2012–laufend/ongoing

Courtesy the Artist



<Shu Lea Cheng, Composting the Net (2012–laufend/ongoing) Ausstellungsvorschau/exhibition view  
K15 K15, Ludwig Forum Aachen, 2005. Foto/photo: Ludwig Forum Aachen.›



<DE> „Befor ich mich mit Kompostierung beschäftigt habe, hatte ich mit Elektromüll zu tun. Es scheint mir naheliegend, Datenmüll und Lebensmittelabfälle als biologisch abbaubar zu betrachten.“ – Shu Lea Cheang

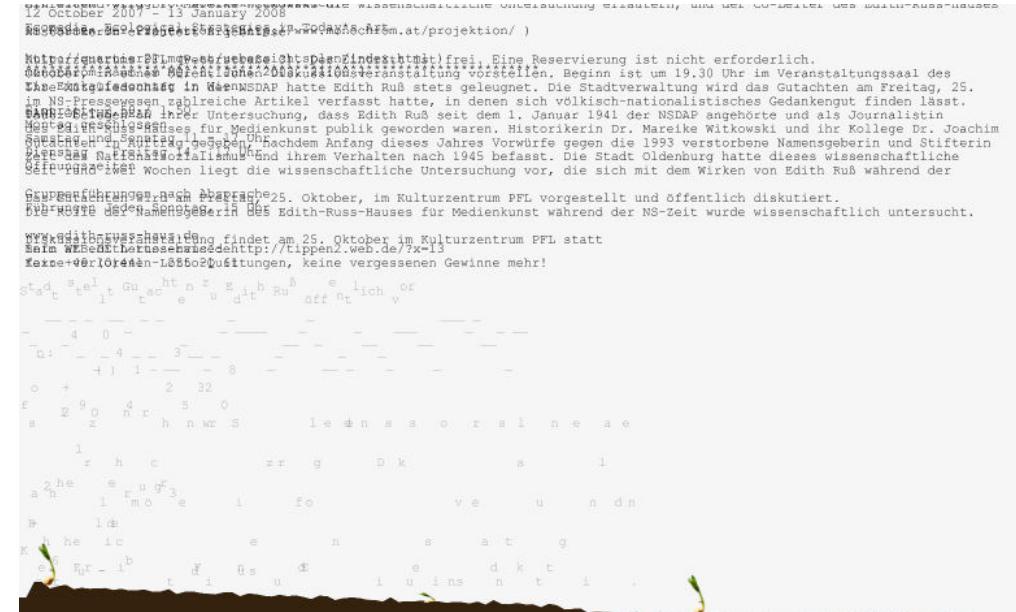
*COMPOSTING THE NET* ist ein interaktives Netzkunstwerk, das Shu Lea Cheangs langjähriges Engagement für Umweltfragen aufgreift. Auf die Wand sind mehrere Browser-Fenster projiziert, die an altmodische Textverarbeitungsprogramme erinnern. Vom oberen Bildrand regnen Buchstaben auf einen langsam wachsenden Komposthaufen herab. Hier werden Mailinglisten, Vorläufer sozialer Medien, „kompostiert“. Erst wenn Besucher\*innen den Vorgang mit der Computermaus stoppen, werden die zufällig aufgerufenen Texte lesbar. Sie stehen für den Überfluss an digitalen Daten, die auf Servern gespeichert, tagtäglich enorme Mengen elektrischer Energie verbrauchen.

In einer hoffnungsvollen Geste der Wiederaufbereitung wachsen aus dem digitalen Kompost neue Pflanzensprossen – Vorboten eines möglichen Neuanfangs. *COMPOSTING THE CITY* ist ein fortlaufendes Projekt von Cheang, das bereits an unterschiedlichen Orten wie Berlin (2013) und Paris (2012) realisiert wurde. Es setzt auf gemeinschaftliche Kompostierung als Metapher für gemeinsame Verantwortung – sowohl für digitale als auch für materielle Gemeingüter. </>

<Shu Lea Cheang, Composting the City (2012–laufend/ongoing). Installation view Berlin, 2013. Courtesy the artist.>



<Screenshot, Composting the Net (2012–laufend/ongoing). Courtesy the artist.>



<EN> “Before I started working with composting, my work dealt with electronic waste. It seems natural to me to regard data waste and food scraps as biodegradable.”

– Shu Lea Cheang

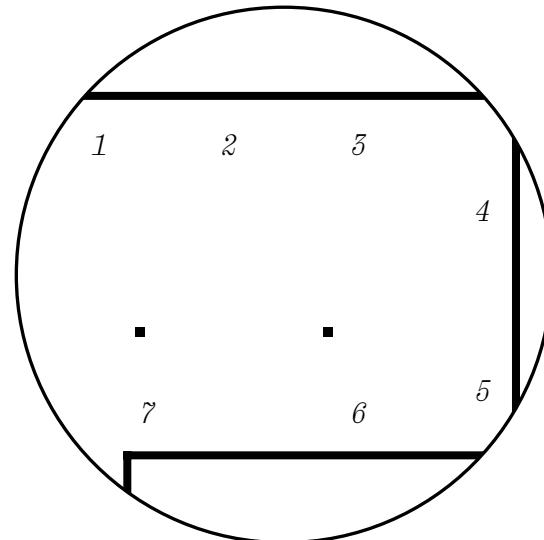
*COMPOSTING THE NET* is an interactive piece of net art that reflects Shu Lea Cheang’s long-standing engagement with environmental issues. Several browser windows are projected onto the wall, evoking old-school word-processing software. From the top edge of the image, letters rain down onto a slowly expanding compost heap. Mailing lists – precursors to today’s social media – are being “composted”. Only when visitors stop the composting with a click of a computer mouse do these randomly accessed texts become legible. They symbolise the glut of digital data that is stored on servers and consumes vast amounts of electrical energy every day.

In a hopeful gesture of regeneration, new plant shoots grow out of the digital compost – harbingers of a possible new beginning. *COMPOSTING THE CITY* is an ongoing project by Cheang and has already been realised in various locations, including Berlin (2013) and Paris (2012). It takes communal composting as a metaphor of shared responsibility for the commons – both digital and material. </>

<DE COMPOSTING THE NET> Shu Lea Cheang versteht das World Wide Web als ein Ökosystem, das durchwandert und bewohnt werden kann – ein öffentlicher Raum für (politische) Gemeinschaften, in dem jedoch auch gewildert wird.

Bei diesen sieben ausgewählten Mailinglisten handelt es sich um Online-Diskussionsplattformen für Medienkunst. Sie stellen ein wichtiges Archiv unserer digitalen Kultur dar und enthalten kollektives Wissen. Sie alle sind öffentlich zugänglich nach Thema, Autor\*in und Datum gegliedert. *COMPOSTING THE NET* verwendet Hypertext Preprocessor (PHP) und Javascript, um die Informationen nach dem Zufallsprinzip abzurufen. </>

<http://compostingthenet.net>



An den Wänden sehen Sie Computer-Texte.

Wörter regnen vom oberen Bildrand nach unten.

Es sind alte Mailing-Listen.

Sie bestehen aus E-Mail-Adressen und E-Mails.

Mit Mailing-Listen kann man vielen Leuten gleichzeitig eine E-Mail schicken.

So kann man sich mit ihnen gleichzeitig zu einem Thema austauschen.

Heute benutzen wir dafür soziale Netzwerke wie Instagram.

Deshalb werden hier diese Mailing-Listen entsorgt.

Sie sind jetzt Daten-Müll.

Doch die Frage ist:

Was passiert mit unseren vielen alten Daten im Internet?

Hier wachsen Pflanzen aus den weg-geworfenen Wörtern.

Das erinnert an einen Kompost-Haufen.

#### 1 <nettime>

<nettime> wurde 1995 auf der Venedig Biennale gegründet und ist ein Kommunikationsraum von und für Menschen, um über vernetzte Kulturen und Netzpolitik zu diskutieren. Die Community hat zahlreiche Konferenzen organisiert sowie Print- und Onlinepublikationen herausgegeben. Die Liste wurde ursprünglich von Geert Lovink und Pit Schultz moderiert und ist bis heute aktiv.

<https://nettime.org/Lists-Archives/>

#### 2 oldboys-list

Old Boys Network war eine Gruppe von Künstlerinnen und Kuratorinnen um die Medienkünstlerin Cornelia Sollfrank. Unter dem Motto „Der Modus ist die Botschaft – der Code ist das Kollektiv!“ legte diese Mailingliste den Fokus auf geschlechtsspezifische Aspekte und Cyberfeminismus im Diskurs um neue Medien.

<http://www.nettime.org/oldboys>

#### 3 SPECTRE

SPECTRE wurde 2001 als Nachfolgeprojekt der Syndicate-Liste ins Leben gerufen und versteht sich als Kanal für den praktischen Informationsaustausch über Veranstaltungen, Projekte und Initiativen im Bereich der Medienkultur. Die Liste wurde ursprünglich von Inke Arns und Andreas Broeckmann gehostet und ist immer noch aktiv.

<https://post.in-mind.de/pipermail/spectre/>

#### 4 -empyre-

Die Mailingliste wurde von Melinda Rackham im Jahr 2002 ins Leben gerufen, die das Projekt als „weichschaligen Raum“ für disziplinübergreifende Praktiken in vernetzten Medien beschrieb. Seit 2010 organisierten Renate Ferro und Tim Murray von der Cornell University (Ithaca, New York) monatlich thematische Diskussionen mit ausgewählten Gästen.

<https://lists.artdesign.unsw.edu.au/pipermail/empyre/>

#### 5 rohrpost

rohrpost ist eine deutschsprachige Mailingliste für Medien- und Netz-kultur. Sie wurde Anfang 2000 von der Organisation mikro initiiert und war eng mit der Gemeinschaft rund um den Techno-Club WMF in Berlin verbunden. Sie wurde 2021 aufgelöst.

<https://post.in-mind.de/pipermail/rohrpost/>

#### 6 AHA

Die AHA-Mailingliste wurde 2002 gegründet und wird von der italienischen Organisation Isole nella Rete gehostet. Sie versteht sich als ein kollektiver virtueller Ort, der sich für die freie Nutzung von Kunst und Software einsetzt sowie für den Austausch über Aktivismus, Hacking und „Artivismus“.

<http://lists.ecn.org/pipermail/aha/>

#### 7 Thingist

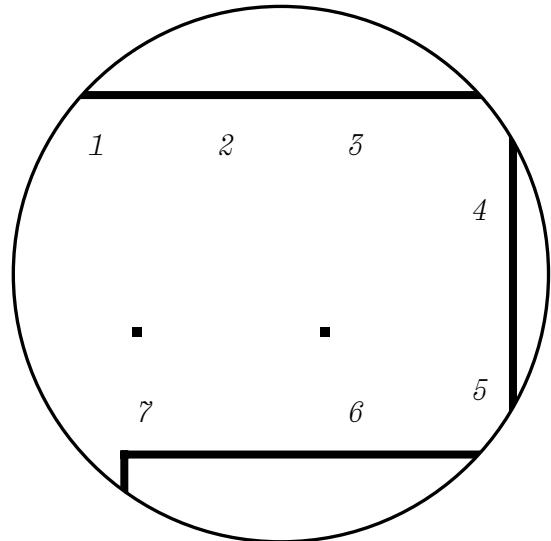
Thingist war ein Diskussionsforum, in dem die Grenzen zwischen Medienkultur, bildender Kunst und sozialem Aktivismus neu definiert werden sollten. Thingist war Teil von „The Thing“, einem 1991 von Wolfgang Staehle ins Leben gerufenen Projekt, das zuerst als Bulletin Board System (BBS) betrieben und nur über das Telefonnetz in New York zugänglich war. Erst 1995 ging „The Thing“ als Website online. Heute gilt es als wichtige Gründungsinstitution der Netz- und Medienkultur und hat eine Gemeinschaft von Praktiker\*innen hervorgebracht, die mit politischer Organisation, künstlerischen Projekten und Kulturkritik experimentierten.

<https://mailman.thing.net/pipermail/thingist/>

**<EN COMPOSTING THE NET>** Shu Lea Cheang understands the web as an ecosystem that can be traversed and inhabited — a public space available for communities both political and non-political, but also subject to encroachment and trespassing.

These seven selected mailing lists are online discussion platforms related to new media art practices. They are the legacy of our networked culture and contain collective knowledge threaded by subject, author and date. *COMPOSTING THE NET* uses hypertext preprocessor and Javascript to randomly retrieve and scramble the accumulated information. </>

<http://compostingthenet.net>



On the walls, you can see computer texts.

Words are raining from the upper screen frame.

They are old mailing lists.

They consist of e-mail addresses and e-mails.

With mailing lists, you can send many people e-mails at the same time.

Therefore, you can exchange information with different people at the same time.

Today we use social networks like Instagram.

Therefore, the mailing lists are being disposed here.

Now they are data trash.

But the question is:

What happens to the lots of old data on the internet?

Here, plants grow from the disposed words.

This looks like a compost pile.

#### 1 <nettime>

Founded in 1995 at the Venice Biennale, <nettime> is a communication space by and for people to discuss networked cultures and policies. Several conferences as well as print and online publications have been produced by the community. The list was initially moderated by Geert Lovink and Pit Schultz and is still active.  
<https://nettime.org/Lists-Archives/>

#### 2 oldboys-list

Old Boys Network was a group of media artists and curators led by artist Cornelia Sollfrank. Under the slogan [the mode is the message — the code is the collective!] this mailing list focused on gender-specific aspects and cyberfeminism in the discourse on new media.  
<http://www.nettime.org/oldboys>

#### 3 SPECTRE

Initiated after the implosion of the Syndicate-mailing list, SPECTRE offers a channel for practical information exchange concerning events, projects and initiatives organised within the field of media culture. The list was initially hosted by Inke Arns and Andreas Broeckmann and is still active.  
<https://post.in-mind.de/pipermail/spectre/>

#### 4 -empyre-

The mailing list was instigated by Melinda Rackham in 2002 and conceived as a "soft-skinned space". It facilitated online discussion on cross-disciplinary practices in networked media. Since 2010, Renate Ferro and Tim Murray from Cornell University organised monthly thematic discussions with invited contributors.  
<https://lists.artdesign.unsw.edu.au/pipermail/empyre/>

#### 5 rohrpost

rohrpost is a German-speaking mailing list for media and net culture. Initiated by mikro in the beginning of 2000 and was closely tied to the community around the WMF club in Berlin. It dissolved in 2021.  
<https://post.in-mind.de/pipermail/rohrpost/>

#### 6 AHA

Created in 2002 and hosted by the Italian organisation Isole nella Rete, the AHA mailing-list is a collective virtual place which advocates the free use of art and software and fosters exchange on activism, hacking and "artivism".  
<http://lists.ecn.org/pipermail/aha/>

#### 7 Thingist

Thingist was a discussion forum aiming to redefine the relationship of new media culture, fine arts and social activism. It was part of the "The Thing", a project launched in 1991 by Wolfgang Staehle, operated as a mailbox system accessible over the telephone network in New York feeding a Bulletin Board System (BBS), before moving online in 1995. Now regarded as an important founding institution for net and media culture it has fostered a community of practitioners who engaged in experiments with political organizing, artistic projects and cultural criticism.  
<https://mailman.thing.net/pipermail/thingist/>

Zur Ausstellung gibt es ein umfangreiches Rahmenprogramm. Näheres finden Sie unter [www.ludwigforum.de](http://www.ludwigforum.de).

Möchten Sie noch mehr über die künstlerischen Arbeiten von Shu Lea Cheang erfahren? In unserem Shop finden Sie für 24 Euro eine vom Haus der Kunst auf englischer Sprache herausgegebene Publikation zur Ausstellung.



<Foto/photo: Ludwig Forum Aachen.>

The exhibition is accompanied by a wide-ranging supporting programme. You can find more information on [www.ludwigforum.de/en](http://www.ludwigforum.de/en).

Do you want to learn more about Shu Lea Cheang's artistic work? Our shop stocks an English-language publication on the exhibition, published by Haus der Kunst and priced at €24.

**<Begleitheft zur Ausstellung/Exhibition booklet>** Shu Lea Cheang. *KI\$\$ KI\$\$*

27.11.2025–15.03.2026 </>

<Eine Ausstellung> vom Haus der Kunst München in Zusammenarbeit mit Ludwig Forum Aachen. Kuratiert von Sarah Johanna Theurer (Haus der Kunst) und Holger Otten (Ludwig Forum). Kuratorische Assistenz: Wiebke Wiesner (Ludwig Forum). </>

<An exhibition> by Haus der Kunst München in collaboration with Ludwig Forum Aachen. Curated by Sarah Johanna Theurer (Haus der Kunst) and Holger Otten (Ludwig Forum). Curatorial Assistance: Wiebke Wiesner (Ludwig Forum). </>

<Ausstellungsproduktion/Exhibition Production>  
Ira Brandt (Administration und Registrarin/  
Administration and Registrar),  
Daniel Dalfovo (Atelier-E, Berlin),  
Marie Gentges (Kunstvermittlung/Art Mediation),  
Joachim Gabriel (Ausstellungsaufbau/  
Exhibition Construction),  
Madlon Gunia (Restaurierung/Conservation),  
Jaroslaw Gussmann (Ausstellungsaufbau/  
Exhibition Construction),  
Markus Hartmeier (Schreinerei/  
Carpenter's Workshop),  
Sarah Hauten (Malerin/House Painter),  
Daniel Hensel (Schreinerei/Carpenter's Workshop),  
Holz Eigelshoven, Würselen,  
Gesa Hüwe (Presse- und Öffentlichkeitsarbeit/  
Press and PR),  
Petra Kather (Kunstvermittlung/Art Mediation),  
Wolfgang Meehsen (Schreinerei/  
Carpenter's Workshop),  
Mohammed Mokhtar (Art Handling),  
Burghard Mönnich (Art Handling),  
Christof Nakat (Art Handling),  
Njegowan Design + Messebau, Aachen,  
Julia Rief (Restaurierung/Conservation),  
Jörn Röse (Art Handling),  
Schönbrod & Zeius, Aachen (Schlosserei und  
Metallbau/Locksmithing and Metalwork),  
Christina Sodermanns-Janßen (Restaurierung/  
Conservation),  
Werner Wassenberg (Maler/House Painter),  
Michael Weihmann (Ausstellungsaufbau/Exhibition  
Construction),  
Werner Wosch (Leitung Ausstellungsaufbau/  
Head Exhibition Construction),  
Theresa Zwerschke & Lyndsey Walsh  
(Duftdesign/Fragrance Design) </>

<Texte/Texts> Holger Otten + Wiebke Wiesner </>

<Leichte Sprache/Easy Read> Haus der Kunst München  
(außer S. 4–5; 8–9/except p. 4–5; 8–9)</>

<Korrektorat/Copyediting> Dr. Antje Taffelt </>

<Übersetzungen/Translations> Matthew James Scown  
(DE-EN) </>

<Gestaltung/Graphic Design> Büro Gestalten,  
Köln/Cologne </>

<Druck/Printing> Gronenberg GmbH & Co.KG  
Die Broschüre wurde mit mineralölfreien (Bio-)  
Druckfarben produziert./The brochure was  
produced using mineral oil-free organic inks. </>

<Papier/Paper> Recyclingpapier Vivus 89  
FSC zertifiziert (stammt aus nachhaltiger  
Waldwirtschaft)/Vivus 89 recycled paper,  
FSC certified (sourced from sustainably  
managed forests) </>

<Cover> Shu Lea Cheang, *Baby Work* (2012/2025),  
Ausstellungsansicht/exhibition view *KI\$\$ KI\$\$*  
Haus der Kunst München, 2025. Foto/photo:  
Milena Wojhan. </>

< © > 2025 Ludwig Forum Aachen  
Alle Rechte vorbehalten./All rights reserved. </>

**<Öffnungszeiten/Opening hours>**

Di–Mi 13–17 Uhr, Do 10–20 Uhr, Fr–So 10–17 Uhr  
/Tue–Wed 1–5pm, Thu 10am–8pm, Fri–Sun 10am–5pm  
</>

Förderer/Sponsors:

**LP**  
**IS** Peter und Irene  
Ludwig Stiftung

Ministerium für  
Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen



**STAWAG**

**NetAachen**

Veranstaltungspartner/Event Partner:

**museumsdienst**  
aachen

**vhs** Volkshochschule  
Aachen

**RWTHAACHEN**  
UNIVERSITY

Bildungspartner  
/Educational Partner:

**STAWAG**

Mobilitätspartner  
/Mobility Partner:

**ASEAG**

Kulturpartner  
/Cultural Partner:

**WDR**

</>

# Ludwig Forum Aachen

Jülicher Straße 97-109  
52070 Aachen  
[www.ludwigforum.de](http://www.ludwigforum.de) 

In Kooperation mit/In cooperation with:

 HAUS DER KUNST

Ein Museum der  
**stadt aachen**  
