



NIEVES DE LA FUENTE

hell

Das Department Architektur, Fakultät II Bildung · Architektur · Künste der Universität Siegen kuratiert regelmäßige Ausstellungen mit Werken von akademisch Lehrenden und Arbeiten von externen bekannten Professionellen; Architektur, Bildende Kunst, Musik, Neue Medien.
Zu jeder Ausstellung erscheint ein Katalog. Tobias Becker (Hrsg.)

The Department of Architecture, Faculty II Education · Architecture · Arts at the University of Siegen curates regular exhibitions with works by academic teachers and works by external well-known professionals; architecture, visual arts, music, new media.
A catalogue is published for each exhibition. Tobias Becker (ed.)



NIEVES DE LA FUENTE

=+== -+== : :
=+== -+== : :

NO HABRÁ SERVICIO
LOS DOMINGOS
NI EN EL CUMPLEAÑOS
DE LA REINA VICTORIA

AN SONNTAGEN UND
AM GEBURTSTAG VON
KÖNIGIN VICTORIA FINDET
KEIN DIENST STATT

NO SERVICE
ON SUNDAYS OR
ON QUEEN VICTORIA'S
BIRTHDAY

SOMEWHAT DAMAGED
EIN SCHADENSBERICHT
AN INCIDENT REPORT

Synopsis

##*##+
:##*##+:

LONELY MACHINES

=*%#%
=*%#%

##*##+
:##*##+:

Seiten Pages

8 – 19

Seiten Pages

20 – 31

Seiten Pages

32 – 47



ALVIRAH AND WILLY

TANQUE DE TORMENTAS
 STURMSPEICHER
 STORM TANK

**NONE BUT DEVILS
 PLAY PAST HERE**

Seiten Pages

48 – 59

Seiten Pages

60 – 67

Seiten Pages

68 – 79

**BIOGRAFIE
 BIOGRAPHY**

.....
**IMPRESSUM
 IMPRINT**

Seiten Pages

80 – 81

Seiten Pages

82 – 83

SOMEWHAT DAMAGED

EIN SCHADENSBERICHT

von Tobias Becker

„Leicht beschädigt“ oder „etwas lädiert“ – so könnte man den Titel dieses Kataloges ins Deutsche übersetzen. Leicht beschädigt ist auch unsere Gegenwart. Man kommt nicht umhin, sich das Beschädigte anzuschauen, sich mit ihm auseinanderzusetzen, nicht zuletzt, wenn man den Schaden beheben, das Beschädigte reparieren will. Dazu muss der Schaden als solcher aber erst einmal erkannt und gefunden werden. Und das ist mitunter gar nicht so einfach, soll diese Suche über die Diagnose einer allgemeinen Ohnmacht gegenüber unserer „etwas beschädigten“ Welt hinausreichen. Die Gegenwart ist so komplex, dass Ursache und Wirkung nicht mehr leicht rückführbar sind. Die Beschädigungen entfernen sich mehr und mehr von ihrem Ursprung, wir fühlen sie, können sie aber nicht mehr exakt verorten. Zu unscharf erscheinen sie in ihren Konturen, ihr Hintergrund zu diffus. Wir begegnen der Welt nicht anders als ein verirrter Mensch in einem Dickicht, ungeordnet und unübersichtlich erscheinen die Wege und Relationen, eine klare Orientierung ist schwierig. In Anbetracht des Rauschens um uns herum droht unser Bezug zur Realität bisweilen ins Gefühlig abzugleiten, wir ahnen mehr, als dass wir wissen. Und wir ahnen nichts Gutes. Daher gilt es, dementsgegen die Beschädigungen zu lokalisieren, zu benennen und bewusst mit ihnen zu arbeiten, im Innen wie im Außen Referenzpunkte zu etablieren, die es zulassen, eine Haltung inmitten unserer derealisierten Zeit zu formulieren. Genau das tut die Künstlerin Nieves de la Fuente. Sie begibt sich in dieses Dickicht auf dem Feld der digitalen Medien. Mit viel

Neugierde, einem Arsenal an Programmiersprachen und kritischen Theorien im Gepäck navigiert sie durch die digitalen Sphären und sucht nach Handlungsspielräumen jenseits wirtschaftlich und ideologisch durchsynthetisierter Räume, jenseits aller Imperative und Verheißungen der Big Tech, jenseits der Indifferenz. Mit diesem Mindset gräbt sie sich Arbeit für Arbeit durch diese Sphären. Sie vergleicht, unterwandert, erfindet und verbindet Räume. Sie stößt bei ihrer Suche nach Möglichkeiten und Unmöglichkeiten des Wahren und Authentischen in dieser so künstlich anmutenden Welt auf Erzählungen, die aus Dissonanzen erwachsen, aus Fehlern und der Fehlbarkeit. Ihre Bewegung durch den digitalen Raum ist eine Art Selbstermächtigung, die sich über das Aushebeln von Gesetzen vollzieht, über das Aufspüren von Lücken – den Gaps, die ihr den Zutritt hinter die Kulissen, zwischen die Welten und abseits der vorgegebenen Anweisungen und Auslegungen gewähren.

Fünf künstlerische Strategien
durch den digitalen Raum

Die fünf hier zusammengeführten Arbeiten stehen exemplarisch für das Schaffen de la Fuentes. Sie decken in ihrer Summe ein ganzes Spektrum an medialen Konzepten und Konstellationen ab, die gerade in ihrer Gegenüberstellung den Blick auf die fein justierten Verwobenheiten der Medien – und ihrer Sprachen – lenken. In ihrer Ver-

SOMEWHAT DAMAGED

AN INCIDENT REPORT

by Tobias Becker

Somewhat Damaged is the title of this catalogue. “Somewhat damaged” is also a way to describe our present day. We cannot avoid having a look at the damage, to deal with it, not least if we want to mend the damage, to repair what is faulty. To do this, however, the damage must first be recognized as such and located. This is sometimes not so simple if this search is to extend beyond the diagnosis of a general powerlessness with respect to our “somewhat damaged” world. The present day is so complex that an effect can no longer be easily traced back to its cause. The damages become further and further removed from their source; we feel them, but we can no longer pinpoint them. They appear too fuzzy in their contours, their background too diffuse. We encounter the world no differently than someone lost in a thicket; the pathways and how they relate seem jumbled and confusing, a clear orientation is difficult. Considering all the noise around us, our basis in reality threatens at times to descend into the emotional – we sense with our gut more than we know with our head. And nothing bodes well. Therefore, in contrast, it is necessary to localize the damages, to name them and to deliberately work with them, to establish points of reference inside as well as out, ones that allow us to formulate a position in the midst of our derealized times. The artist Nieves de la Fuente does precisely that. She puts herself in the thicket in the field of digital media. With great curiosity, an arsenal of programming languages and critical theories in her kit, she navigates the digital spheres and searches for room to manoeuvre beyond the

spaces that are economically and ideologically thoroughly synthesized, beyond all the imperatives and promises of Big Tech, beyond indifference. With this mindset she digs her way into these spheres, work by work. She compares, subverts, invents and connects spaces. In her search for possibilities and impossibilities of the true and the authentic in this so artificial-seeming world, she encounters narratives that grow out of dissonances, out of mistakes and fallibility. Her movement through digital space is a kind of self-empowerment that takes place through leveraging laws, through finding gaps – openings that offer her entry behind the scenes, between the worlds and outside the given instructions and interpretations.

Five artistic strategies through digital space

The five pieces brought together here are illustrative of the work of de la Fuente. All together, they cover a whole spectrum of media concepts and constellations that precisely in their juxtaposition direct attention toward the finely tuned interconnections of the media – and their languages – within the individual works. In their heterogeneity the works also bear witness to de la Fuente’s experimental, playful as well as theoretical approach, one that insists on keeping individual works process-based, modifying them contextually and developing them further. With a method strongly grounded in research,

schiedenartigkeit zeugen die Arbeiten zudem von der experimentellen und spielerischen wie auch theoretischen Herangehensweise de la Fuentes, die es sich nicht nehmen lässt, einzelne Arbeiten prozessual zu halten, sie kontextbezogen abzuändern und weiterzuentwickeln. Mit ihrer stark rechnerbasierten Arbeitsweise baut sie innerhalb und um ihre Arbeiten herum zum Teil ganze Referenzsysteme auf, lässt die Enden aber oft lose, um sie vielleicht zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzugreifen. Es ist eine Praxis, die sich unter den Begriff der „Künstlerischen Forschung“ subsumieren lässt, ein bewusst offenes gehaltenes Arbeitsprinzip, in dem gewonnene Informationen und Ästhetiken einer steten Neukombination und Weiterentwicklung zur Verfügung stehen. Zum Einsatz kommen in verschiedener Zusammenführung Fundstücke, Fotos, Videos, Renderings, Texte, O-Töne, Sounds, 3D-Drucke und vor allem Augmented-Reality- und Virtual-Reality-Anwendungen. Die einzelnen Arbeiten im Katalog werden von de la Fuente selbst mit kurzen Texten begleitet. Sie geben Einblick in ihre Denkweise und ihre Annäherungen an die jeweiligen Themenfelder. Auch wenn de la Fuente mit ihren offenen Systemen dezidiert zu unterschiedlichen Lesarten und Auslegungen einlädt, so ist es in gleichem Maße aufschlussreich, sich den hier gezeigten Arbeiten für einen Moment entlang des Begriffes der Beschädigung zu nähern.

Ein „leicht beschädigter“ Raum, eine „etwas beschädigte“ Beziehung, ein „ein wenig lädiertes“ System – Momente wie diese bieten de la Fuente den Einstieg in ein Gespräch, in eine Auseinandersetzung mit den Dingen, die sich nicht schlicht affirmativ oder um Wiederherstellung bemüht zeigt, nicht die Leerstellen und den Verlust leugnet. Denn der „Schaden“ ist hier immer Anker als auch Spur, der Anfang eines Erkennens, aus dem heraus Kritik formuliert wird – und das Schöne erwächst.

Die **Lonely Machines** sind beschädigt – kaputte Satelliten, die in ihrer fragmentierten Erscheinung wie geheimnisvolle Chiffren aus dem Orbit wirken. Gleichzeitig kommen sie in ihrer zarten Zeichnung und vor den pastelligen Hintergründen elegant daher, fast wie Schmuck-

stücke. Es ist nicht klar, was vorgefallen ist. Zudem stellt sich die Frage, wo die Lonely Machines lokalisiert werden können: auf den Prints, die sich groß auf der Wand ausbreiten? Im Ausstellungsraum selbst, als imposante und raumgreifende AR-Simulationen, wie sie sich über das Smartphone darstellen? Oder Lichtjahre entfernt in den Untiefen des Weltraums? Wir stehen als Betrachter*innen etwas verloren zwischen diesen drei aufgespannten Räumen und bleiben zurück mit einem Gefühl, das nicht recht an die Objekte adressierbar scheint. Wir spüren, dass die Satelliten nicht nur von ihrer eigenen Beschädigung erzählen, denn sie haben noch eine weitere Botschaft mitgebracht. Beschädigt ist auch der ideologische Rahmen, in den sie eingebunden sind: der große Fortschrittsglaube und eine mit ihm aufs Engste verwobene Technikgläubigkeit. Den Lonely Machines wird qua Einsamkeit zudem eine Art Seele zugesprochen, was sie zu Wesen macht, für die wir Empathie empfinden können, und was uns fast persönlich teilhaben lässt an ihrem Leid, den beschädigten Glauben selbst zu verkörpern. In diesem Moment werden wir gewahr, dass die Lonely Machines genau das sind: gefallene Engel.

Die Satelliten hätten auch auf den staubigen Ebenen innerhalb der Arbeit, **No habrá servicio los domingos ni en el cumpleaños de la Reina Victoria** zu Deutsch: „An Sonntagen und am Geburtstag von Königin Victoria findet kein Dienst statt“, gelandet sein können, so wie wir uns in der VR-Anwendung, die Teil dieser installativen Arbeit ist, tatsächlich einem Satelliten gegenübersehen. Er scheint in einer marsähnlichen Umgebung gelandet zu sein. Und wir stehen vor ihm und schauen uns um, in einer uns vollkommen fremden und menschenfeindlichen Umgebung. In dieser Arbeit ist die Beschädigung nun eine andere. Die Landschaft ist beschädigt. Sehr beschädigt. Nahezu verwüstet, denn sie ist gar nicht mehr da, weil sich ein Tagebau diese Landschaft in Andalusien einverleibt, sie gefressen hat. Übrig geblieben ist ein toter Raum. De la Fuente stellt die Beschädigung dieser Landschaft ins Zentrum einer Erzählung über die Entfremdung von der Natur. Mit digitalen Mitteln rekonstruiert sie den Tagebau bis ins Detail und repariert ihn von seinem geo-

she builds within and around her works entire systems of reference, but often leaves the ends loose, in order to perhaps pick them up again at a later point. It is a practice that can be subsumed under the term “artistic research”, a working principle intentionally kept open, in which gathered information and aesthetics are at her disposal for continuous recombination and further evolution. In various combinations she employs found objects, photos, videos, renderings, texts, original recordings, sounds, 3D prints, and above all augmented reality and virtual reality applications. Each work in the catalogue is also accompanied by a short text by de la Fuente. These give insight into her thinking and her approaches to each of the thematic fields.

Even though with her open systems de la Fuente invites decidedly different ways of reading and interpretations, it is equally telling to look at the works shown here for a moment through the lens of the concept of damage. A “somewhat damaged” space, a “somewhat damaged” relationship, a “somewhat damaged” system – situations such as these offer de la Fuente entry into a conversation, into an engagement with the things that are not simply affirmative or concerned with repair, that do not negate the empty spaces or the losses. For here the “damage” is always the anchor as well as the sign, the beginning of a recognition out of which critique is formulated – and beauty arises.

The **Lonely Machines** are damaged – broken satellites that seem out of orbit in their fragmented appearance and in their mysterious ciphers. At the same time, they come across elegantly in their fine depiction, in front of pastel backgrounds, almost like pieces of jewellery. It is not clear what has happened. In addition, there is the question of where the Lonely Machines can be located: On the large prints that spread out on the wall? In the exhibition space itself, as imposing and expansive AR simulations, as they are presented via smartphone? Or light years away in the depths of outer space? As viewers we are somewhat lost between these three widely dispersed spaces and are left with a feeling that seems as though it cannot be directed at the objects. We sense that the satellites do not tell just of their own

faults, because they have also brought along another message. The ideological framework in which they are ensnared is faulty too: the great belief in progress and a faith in technology closely intertwined with it. Through their “loneliness” a kind of soul is attributed to the Lonely Machines, which makes them into beings for whom we can feel empathy, and who allow us to share almost personally in their suffering, to embody this damaged faith ourselves. In this moment we become aware of what exactly are the Lonely Machines: fallen angels.

The satellites also might have landed on the dusty plains seen in the work **No habrá servicio los domingos ni en el cumpleaños de la Reina Victoria**, in English “No service on Sundays or on Queen Victoria’s birthday”, as we are actually confronted with a satellite in the VR application that is part of this installation work. It appears to have landed in Mars-like surroundings. And we stand before it and look around in a completely strange and inhospitable environment. In this work the damage is of a different kind. The landscape is damaged. Very damaged. Nearly devastated, as it is not at all there anymore, since an opencast mine has swallowed this landscape in Andalusia, has eaten it up. What is left over is a dead space. De la Fuente puts the damage to this landscape at the centre of a narrative on alienation from nature. With digital means she reconstructs the opencast mine in detail and separates it from its geographic context. The bleak appearance of the opencast mine is in this way driven to extremes – to Mars, as it were. In the installation, the VR application is surrounded by different artefacts, carefully arranged found objects, rocks and soil samples from the region, accompanied by narratives. They are sounding boards for experiencing the personal connections of the local population to this very mine. With the simulation of the opencast mine, de la Fuente shifts the damage of the landscape to an existential level – she stages a total alienation. Walking through these abandoned surroundings we hear further stories out of the distance; they seem infinitely far away precisely due to the intimacy of their speech. Perhaps this is the reason why we experience this space in its seemingly ultimate

grafischen Kontext. Die unwirtliche Erscheinung des Tagebaus wird auf diese Weise ins Extrem getrieben – gleichsam auf den Mars. In der installativen Anordnung ist die VR-Anwendung räumlich umgeben von verschiedenen Artefakten, sorgsam arrangierten Fundstücken, Gesteinen und Bodenproben jener Gegend, die von Erzählungen begleitet werden.

Sie bilden Resonanzräume für die Erfahrung ganz persönlicher Bezüge der örtlichen Bevölkerung zu ebenjenem Tagebau. Mit der Simulation des Tagebaus zieht de la Fuente die landschaftliche Beschädigung auf eine existenzielle Ebene – es wird eine absolute Entfremdung inszeniert. Beim Durchschreiten dieser verlassenen Umgebung werden uns aus der Ferne weitere Geschichten erzählt, sie wirken gerade ob ihrer vertraulichen Sprache unendlich weit weg. Wir erfahren diesen Raum vielleicht genau deshalb in seiner endgültig anmutenden Einsamkeit. Er steht in all seiner Widersprüchlichkeit den dinglichen Erzählungen in den Arbeiten gegenüber, die allesamt noch in der körperlichen Erfahrung einer Arbeitswelt und ihrer Praktiken verankert scheinen. So stehen sich zwei Erfahrungsräume gegenüber, zwei Zugänge und zwei Kulturen des Umgangs mit der Landschaft. Auch wenn diese beiden Welten noch in gewissem Maße interagieren, zieht de la Fuente sie ästhetisch wie emotional aufs Äußerste auseinander. In dieser Unvereinbarkeit, dieser Kollision der Realitäten liegt eine Tragik, die wir als Betrachter*innen – zwischen ihnen stehend – spüren: der Mensch beraubt sich seiner eigenen Lebensräume und versucht in gleichem Maße verzweifelt, diesen Prozess kulturell einzuhegen und die Konsequenzen zu lindern.

In der Arbeit **Alvirah and Willy** verhält es sich anders. Hier wird aus der Beobachtung einer leichten Beschädigung eine amüsante, gleichzeitig tiefsinnige wie unheimliche Erzählung gesponnen. Leicht beschädigt sind hier hölzerne Deckenbalken, das Mobiliar und vor allem Bücher in einem Haus in Andalusien. Alvirah und Willy, zwei Holzwürmer, sind die Protagonisten. Sie haben sich in ein Buch gefressen. Die Wurm Löcher eröffnen uns einen Weg hinein in ein ganzes

Tunnelsystem. Wir, die User*innen dieser browserbasierten Anwendung, schlüpfen gleichsam in diese Beschädigungen hinein und finden dort Erstaunliches. De la Fuente entwirft eine komplexe und surreal anmutende Szenerie, in der jedes Raumverständnis auf den Kopf gestellt wird. Wie in vielen ihrer Arbeiten reflektiert sie auch hier, dass unsere Lebensräume in hohem Maße heterogen sind. So heterogen, dass der Zusammenhang, die Begegnung und die Berührung dieser Räume miteinander und untereinander ein Mysterium bleiben, das wir nur fassen können, indem wir es eben letztlich wie das Leben selbst in seiner undurchdringlichen Komplexität betrachten. De la Fuente seziert diese Räume, lädt sie in Konzeption und Erscheinung auf mit Verweisen auf den Tod, die Religion und die Mystik, eigene Kindheitserinnerungen und vor allem die Quantenphysik. Sie setzt diese Momente auf eine Art und Weise in Beziehung zueinander, die äußerst ungewöhnlich ist. Wir navigieren durch diese maßstabslosen, aber atmosphärischen und mit Erzählungen gespickten Räume. Wir begegnen Holzwürmern, die uns bedeutende Dinge erzählen; ein in die Szenerie integriertes AR-Angebot lässt den Holzwurm durch unsere Wohnung krabbeln und zeigt uns gleichzeitig den Weg hinaus in einen Landschaftsraum, in eine Außenwelt, in der sich die Wege seltsam fortsetzen. Das Wurmloch ist hier Fluchtpunkt und konkrete „Wohnstätte“ zugleich. In seiner Doppeldeutigkeit als tatsächliches Wurmloch – als Beschädigung des Buches schafft es einen Ort – und als verbindender Tunnel zwischen weit entfernten Sphären, ähnlich wie ihn die Relativitätstheorie beschreibt, setzt es alle räumlichen Zusammenhänge außer Kraft und refiguriert die Welt neu. Wir können nicht mit Sicherheit sagen, ob die Szenerien, durch die wir uns hier bewegen, nicht ebenso real sind wie die Realität, die wir ansonsten erfahren, wenn wir vor dem Computer sitzen. In welcher Realität bewegen wir uns? Was überhaupt ist noch Realität?

Die Arbeit **Tanque de Tormentas**, der „Sturmspeicher“, ist in Gänze in der virtuellen Realität verortet und entsprechend nur über eine VR-Brille erfahbar. In der stofflichen Homogenität des virtuellen Raumes besitzen alle Elemente den gleichen Grad an Künstlichkeit.

loneliness. In all its contradiction the space confronts the tangible narratives in the works, all of which still appear anchored in the physical experience of this world and its practices. Thus two experiential spaces face each other, two approaches and two cultures of dealing with landscape. Even if these two worlds still interact to a certain extent, de la Fuente pulls them apart to the aesthetic and emotional extreme. In this incompatibility, in this collision of realities lies a tragedy that we feel as viewers standing between them: humankind is robbing itself of its own habitat and attempts, in equal measure, to contain and mitigate this process through culture.

In the work *Alvirah and Willy* things are different. Here the observation of minor damage is spun into an amusing but also profound and uncanny narrative. What is somewhat damaged here are the wooden ceiling beams, the furniture and in particular the books in a house in Andalusia. *Alvirah and Willy*, two woodworms, are the protagonists, and they have eaten their way into a book. The woodworms open up for us a path into an entire tunnel system. We, the users of this browser-based application, slip into, as it were, these damages and find amazing things there. De la Fuente creates a complex and surreal-seeming scene in which every understanding of space is turned on its head. As in many of her works, also here she reflects that the environments in which we live are highly heterogeneous. So heterogeneous that the connection, encounter and contact between and among these spaces remain a mystery that we can only grasp by viewing it in its impenetrable complexity – ultimately, just like life itself. De la Fuente dissects these spaces, charging them in their conception and appearance with references to death, religion, and mysticism, her own childhood memories and above all quantum physics. She places these moments in relation to one another in a manner that is extremely unusual. We navigate through these spaces – they lack all reference to scale, yet are atmospheric and larded with narratives. We encounter woodworms that tell us important things; an AR feature integrated into the scene lets the woodworms crawl through our own homes and also shows us the way out to a landscape, to an external

world in which the paths continue strangely. Here the wormhole is a vanishing point and concrete “dwelling place” at the same time. In its ambiguity as an actual wormhole – as damage to a book it creates a place – and as a connecting tunnel between remote spheres, similar how it’s depicted in the theory of relativity, it overrides all spatial relationships and figures the world anew. We cannot say for sure whether the scenes that we move through here are not just as real as the reality we experience otherwise when we sit before the computer. Which reality are we in? What even is reality anymore?

The work *Tanque de Tormentas*, or storm tank, is in its entirety located in virtual reality and thus only experienced via VR glasses. In the material homogeneity of the virtual space all elements possess the same degree of artificiality. Here the content and views are no longer presented in combination with different media and spatial qualities, as in the works described before. In the immediate surroundings ruptures, damages and narratives are not found between the media, nor in their relational structures, they lie in the different levels of meaning of the presented scene itself, and are thus intrinsic. An ambiguous spatial metaphoric is revealed: de la Fuente negotiates spaces and things as openly as possible; feelings and thoughts are also sometimes shown in her works architecturally, spatially or tangibly, palpably. She examines spaces on the basis of their psychology.

We move through a storm tank, a cold, seemingly threatening spatial structure. We experience a scene, not unlike a dream sequence, strange arrangements sit and lie on the floor of this structure. They speak to the viewer and open up almost blissfully and exaggeratedly beautiful images from the past; these are the very childhood memories of de la Fuente that, as it were, the rising waters of oblivion lap against and threaten to inundate. Thus *Tanque de Tormentas* signifies also mental states, processes of consciousness, perhaps even the whole interior of one’s own head. Architecture and emotion fuse into a narrative on remembering and forgetting. It is internal damage – and the potential for such. It lies in the loss of memories;

None but devils
%%%%%%%%%#

Inhalte und Absichten werden hier nicht mehr, wie in den zuvor beschriebenen Arbeiten, im Zusammenspiel verschiedener Medien und Raumqualitäten dargestellt. In der hiesigen Umgebung sind Brüche, Beschädigungen, Erzählungen nicht zwischen den Medien zu finden, nicht in ihren relationalen Gefügen, sie liegen in den verschiedenen Bedeutungsebenen der dargestellten Szenerie selbst, sind also immanent. Es zeigt sich eine mehrdeutige räumliche Metaphorik: De la Fuente verhandelt Räume und Dinge so offen wie möglich; auch Gefühle und Gedanken werden in ihren Arbeiten mitunter architektonisch-räumlich und dinglich-greifbar dargestellt. Sie vermisst Räume entlang von deren Psychologie.

Wir bewegen uns durch einen Wasserspeicher, ein kaltes und bedrohlich anmutendes Raumgefüge. Man erlebt eine Szenerie, die einer Traumsequenz ähnelt, seltsame Arrangements stehen und liegen auf dem Grund dieser Architektur. Sie sprechen zu den Betrachter*innen und entfalten fast schon verklärt und übersteigert schöne Bilder aus der Vergangenheit; es sind ebenjene Kindheitserinnerungen de la Fuentes, die quasi von einem ansteigenden Wasserpegel des Vergessens überflutet werden und unterzugehen drohen. So bezeichnet „Tanque de Tormentas“ auch eher mentale Zustände, Bewusstseinsprozesse, vielleicht sogar das ganze Innere des eigenen Kopfes. Architektur und Emotion fusionieren zu einer Erzählung über das Erinnern und Vergessen. Die Beschädigung ist eine innerliche – und eine potenzielle. Sie liegt im Verlust der Erinnerungen; die eigene Biografie droht ihre Kohärenz zu verlieren, sich aufzulösen. Es ist die Angst vor dem Entgleiten der eigenen Geschichte, die hier dramatisch in Szene gesetzt wird. Der Wasserspeicher dient als Bild, die Regulierung des Pegels in ihm ist ein Vorgang, der in Analogie zu psychischen Prozessen gesetzt wird: insbesondere das Erinnern und Vergessen bedarf in einer geschichtslosen Zeit der Erhaltung und Stabilisierung, um den Gefährdungen des Selbst zu trotzen.

Der Katalog schließt ab mit der Arbeit

play past here
+++ ===== %%. .

Der Titel ist ein Zitat aus dem Action-Rollenspiel *The Witcher* und zeigt schon die Programmatik an, der de la Fuente hier folgt. Es sind Grenzen, die ins Visier genommen werden. Grenzen und ihre Beschädigungen: denn sie schlüpft wie durch ein Loch im Zaun in eine andere Logik des Raumes und entweicht auf diese Weise den Narrativen der epischen Geschichte des *Witchers*. Sie arbeitet, ähnlich wie schon bei den *Lonely Machines*, mit *Found Footage*, vorgefundem Material. Waren es bei den *Lonely Machines* Satellitenmodelle der NASA, die sie einer Revision und Neukontextualisierung unterzog, so ist es dieses Mal ein – sehr erfolgreiches – Computerspiel. Diese beiden Arbeiten rahmen die fünfteilige Auswahl im vorliegenden Katalog. Es sind zudem die Arbeiten, die in der Ausstellung *Somewhat Damaged* stellvertretend für ihr gesamtes Schaffen zu sehen sind.

Als Computerspiel im Jahr 2007 veröffentlicht, hat *The Witcher* mittlerweile drei Auflagen erfahren, wurde jüngst in Form einer Netflix-Serie verfilmt und erreicht sowohl als Spiel als auch als Serie ein Millionenpublikum. *The Witcher* ist ein vor einem mittelalterlichen Hintergrund angesiedeltes Phantasie-Epos, Hauptfigur ist der Hexer Geralt von Riva. De la Fuente nähert sich dem Spiel nicht als gewöhnliche Userin. Sie spielt das Spiel nicht mit. Sie schaut sich in dieser Welt aber aufmerksam um und richtet ihren analytischen Blick auf das Gesamtsetting, auf dessen Aufbau und Strukturen – und auf die Ränder dieses Systems. Dabei durchmisst sie diese große Erzählung auf ihre ideologischen Implikationen. Ein zentrales Moment sind die konstruierten Perspektiven, denen das gesamte Setting gehorcht. De la Fuente gräbt sich hinein in die Programmierung hinter diesem Konstrukt und generiert nicht vorgesehene, alternative Blickwinkel auf das Setting, das sich unmittelbar als fragiles und fehlbares System offenbart. Quasi im Handumdrehen destabilisiert sie das gesamte erzählerische wie visuelle Gefüge. In gleicher Manier geht sie vor, wenn sie sich durch kleine Wasserlöcher unter das Handlungsfeld

one's biography threatens to lose its coherence, to disintegrate. It is the fear of one's own story slipping away that is dramatically staged here. The storm tank serves as an image, and with the regulation of the water level an analogy is drawn to psychological processes: in a time without history, remembering and forgetting also require preservation and stabilization, so as to defy dangers to the self.

*None but devils
play past here*
The catalogue concludes with the work *None but devils play past here*. The title is a quote from the action role-playing game *The Witcher* and points to the agenda that de la Fuente follows in this piece. It is boundaries that are the target, boundaries and their damages, their faults, because she slips into another spatial logic, as if through a hole in the fence, and in this way escapes the narratives of the epic story of *The Witcher*. She works with found footage, similar to what is seen in *Lonely Machines*. While in *Lonely Machines* it was NASA satellite models that she subjected to a revision and new contextualization, this time it is a computer game, a very successful one. These two works frame the five-part selection in the present catalogue. Furthermore, they are the works seen in the exhibition "Somewhat Damaged" standing in for her entire oeuvre.

Released in 2007 as a computer game, *The Witcher* has come out in three further editions since then and was recently adapted into a Netflix series; it has reached an audience of millions, as a game and as a series. *The Witcher* is a fantasy epic placed before a mediaeval background, and its main character is the witcher Geralt von Rivia. De la Fuente does not approach the game as an ordinary user. She does not play along. She does however look around this world observantly and focuses her analytical gaze on the overall setting, on its composition and structures – and on the margins of this system. In doing so, she examines this grand narrative on its ideological implications.

A central factor is the constructed perspectives to which the entire setting conforms. De la Fuente digs into the programming behind this construct and generates unintended, alternative vantage points onto a scene that reveals itself immediately as a fragile and fallible system. Virtually in an instant, she destabilizes the entire narrative as well as visual structure. She proceeds in the same manner when she goes through small holes in the water, underneath Geralt von Rivia's field of play. Here she finds lost objects, programming faults. These also bear witness to the profane mode of production and the reality behind the story. De la Fuente shows these to be misprogrammed illusions. In all their awkwardness these items can be seen in the exhibition as 3D prints. Together with a nearly life-size "faulty" landscape view, curtains of printed rock textures and a video of an expedition through the game, they form a finely orchestrated exposé and deconstruction of the system in which the epic story and its heroes are embedded.

Handle without hands

In his book *Non-things*¹, the philosopher Byung-Chul Han describes the loss of things and of hands: We would be "handless" (Flusser) against the world, because we no longer come in contact with it. Things would be replaced by data. We would only swipe and type between the digital options and data presented to us. But information no longer forms an "Other", it would not be oppositional. One could not relate to it, nor touch it, nor comprehend it. Smartphone, mouse, keyboard, VR glasses – with these we would navigate through the digital sphere; but these would be non-things, disembodied and empty. Just as we, too, would become disembodied through digital devices and alienated from the world. Han sketches a picture of contemporary humankind that is as realistic as it is grim, a humankind that is increasingly moving away from the world of things and, disconnected from it, becoming lost in a sea of data.

des Geralt von Riva begibt. Dort findet sie verloren gegangene Objekte, Programmierfehler. Auch sie zeugen von der profanen Produktionsweise und Realität hinter der Geschichte. De la Fuente macht sie als fehlprogrammierte Illusionen sichtbar. Sie stehen als ausgedruckte Objekte in all ihrer Unbeholfenheit in der Ausstellung und sind dort zu besichtigen. Sie bilden zusammen mit einer fast lebensgroßen „beschädigten“ Landschaftsansicht, mit Vorhängen ausgedruckter Felstexturen und einem Video einer Expedition durch das Spiel eine fein orchestrierte Offenlegung und Dekonstruktion des Systems, in das die epische Geschichte mit ihrem Helden eingebettet ist.

Handeln ohne Hände

Der Philosoph Byung-Chul Han beschreibt in seinem Buch *Undinge*¹ den Verlust der Dinge und den der Hand: „handlos“ (Flusser) stünden wir der Welt gegenüber, weil wir mit ihr nicht mehr in Berührung treten würden. Die Dinge würden von Informationen abgelöst. Wir wischten und tippten nur noch zwischen den uns dargebotenen digitalen Optionen und Informationen. Aber Informationen bildeten kein „Anderes“ mehr, sie seien nicht widerständig. Man könne sich nicht in Beziehung zu ihnen setzen, könne sie nicht anfassen und nicht begreifen. Das Smartphone, die Maus, die Tastatur, die VR-Brille, mit ihnen navigierten wir durch die digitalen Sphären; aber es seien Undinge, entkörperlicht und leer. So wie auch wir uns durch die digitalen Devices entkörperlichen und uns der Welt entfremden würden. Han skizziert ein ebenso realistisches wie düsteres Bild des zeitgenössischen Menschen, der sich mehr und mehr von der Dingwelt verabschiedet und bezugslos zu ihr in den Fluten der Informationen verloren geht.

Betrachtet man die künstlerische Praxis de la Fuentes vor dem Hintergrund dieser tiefgreifenden und äußerst zeittypischen Kritik, stellt sich die Frage, was zu tun sei. Wie ist de la Fuentes Praxis

einzuschätzen? Ist es eine Arbeit auf verlorenem Posten? Keineswegs! Die Dichotomie analoge/digitale Welt ist nicht mehr aufrechtzuerhalten. Zu sehr durchdringen sich inzwischen die beiden Sphären, und auch ein wenig „Digital Detox“ wird die geschilderten Probleme nicht beheben. De la Fuente arbeitet im System. In guter alter avantgardistischer Tradition geht sie dorthin, wo das Leben ist, wo die Menschen zusammenkommen, wo wir daten, wo wir uns austauschen und streiten, wohin wir flüchten und wo wir uns zerstreuen. Dorthin, wo Weltbilder propagiert, Wahlen manipuliert und ganze Gesellschaften zum Aufruhr angestachelt und gleichzeitig in die Depression geschickt werden. Und sie geht vor allem auch dorthin, wo wir während der Arbeit sind und wo wir unseren Feierabend verbringen.

Ein großer Teil der Räume, in denen wir uns aufhalten, sind digitale Räume. Sie alle weisen eine Architektur mit ideologischen Implikationen auf. Ihnen spürt de la Fuente nach. Sie sucht über Beschädigungen nach den Fehlern im System – der Gedanke an den großen Systemfehler ist ihren kritischen Reflexionen immer inhärent. Sie bietet uns Strategien der Subversion an, des ironischen Spiels, damit wir uns im Digitalen behaupten können, um uns dort Räume offen zu halten, um den Umgang mit der digitalen Welt beweglich zu halten, sie ideologisch frei zu halten – zur Ermächtigung des Selbst jenseits der Selbstdarstellung in den sogenannten sozialen Medien. Ihre Arbeiten sind kleine anarchistische Interventionen, die als Wiedereinsetzung subjektiver Erfahrungsräume und Handlungsfähigkeit gelesen werden müssen. Sie verteidigt eine Eigenständigkeit im Umgang mit den perspektivischen Regimen gegenwärtiger digitaler Medien und ihrer Produkte über einen individuellen, wachen und disidenten Blick, der beharrlich Widerstand und Autonomie einfordert.

1) Byung-Chul Han, *Undinge: Umbrüche der Lebenswelt*, Berlin 2021.

If one considers the artistic practice of de la Fuente before the background of the profound critique, one extremely typical of our time, the question of what to do arises. In light of this, how do we assess de la Fuente's practice? Is this work fighting a losing battle? Anything but! The dichotomy between the analogue and the digital world is no longer sustainable. The two spheres permeate each other too deeply these days, and a mere "digital detox" would not remedy the problems described here. De la Fuente works in the system. In good old avant-garde tradition she goes to where life is happening, where we come together, where we date, where we share and argue with each other, where we escape to and where we amuse ourselves. There where worldviews are propagated, elections manipulated and whole societies are incited to revolt even as they are brought to depression. And above all she also goes to where we spend our workdays and where we spend our time after hours.

A large proportion of the spaces in which we linger are digital spaces. These feature architecture that has ideological implications, which de la Fuente traces. She searches through the damages for the faults in the system – the thought of a major system failure is always inherent in her critical reflections. She offers us strategies for subversion, for ironic games, so that we can assert ourselves in the digital realm, so as to keep spaces open for us there, in order to keep the handling of the digital world flexible, to keep it ideologically free – for the empowerment of the self beyond the self-representation in so-called social media. Her works are small anarchic interventions that must be read as the restoration of subjective spaces of experience and a capacity to act. She champions self-reliance in dealing with the perspectival regimes of contemporary digital media and their products, through an individual, conscious and dissident vision that calls for relentless resistance and autonomy

1) Byung-Chul Han, *Non-things: Upheaval in the Lifeworld*, Daniel Steuer trans., Polity, Cambridge, UK, 2022.

LONELY MACHINES

Digitale Rendering-Serie aus neun verschiedenen Motiven und neun Augmented Reality-Filtern für Facebook und Instagram, Maße variabel.

Um das AR-Erlebnis zu genießen, müssen Sie Facebook oder Instagram auf Ihrem Smartphone installiert haben.

Scannen Sie mit dem QR-Code-Reader Ihres Mobilgeräts einen der folgenden Codes, der zum gewünschten Bild gehört. Sie werden automatisch zur Anwendung weitergeleitet. Die Rückkamera Ihres Mobiltelefons wird aktiviert. Richten Sie die Kamera Ihres Mobiltelefons auf das entsprechende Bild und aktivieren Sie den Ton.

Niemanden würde der Tod einer Maschine kümmern, vor allem, weil wir nicht wissen, ob wir Maschinen die Eigenschaft des Sterbenkönnens überhaupt zuschreiben können.

Können Maschinen sterben? Können Maschinen bei anderen Spezies affektbezogene Reaktionen hervorrufen? Können Maschinen uns in Räumen repräsentieren, die bis zu ihrer Ankunft für uns nicht zugänglich waren? Wen kümmert schon der Tod einer Maschine?

Diese Spekulationen schaffen ein imaginiertes Bild, in dem die Rückkehr unserer technologischen Avatare auf eure Bildschirme auf andere mögliche Realitäten trifft. Lonely Machines ist eine spekulative Echtzeitdarstellung von vernachlässigten technowissenschaftlichen Einrichtungen im Weltraum. Die gezeigten Roboter kommen nicht zur Erde zurück. In den Renderings werden ihre Einzelteile verwendet, die einen transformativen Tod durchgemacht haben. Aus ihnen werden Bilder über die Überbleibsel des Fortschritts komponiert.

Lonely Machines ist eine Serie, die mit freundlicher Genehmigung der NASA mit 3D-Modellen von Maschinen produziert wurde, die auf verschiedenen Missionen ins Weltall geschickt wurden und entweder abgeschlossen sind oder kurz vor dem Abschluss stehen.

```
==      -##*~: .      -+= . . . . -*-      . : :- - -      . . . . =* : . . . .
: =* = - + * + -      : * :      : = : :      : + = = = = -      * + -      - : - :      : -
.%%      : # % = : . : # % -      # % % # .      = % = :      = % = : - - - :      % % *      : + % + = % *
: % +      - % # . : + % % % - = % +      + % # * * * *      + # .      : = % # % +
: % %      . % # .      * % + . : = % % % % % * % - . : : :      + % ;      : :      + % +
: % % * * * *      : * % * # % +      . - - % :      + % % #      # % * * + + . .      # % # * * + =      : -      + % *
: : : : :      . .      . : - - -      . : : .      . . . . = : : -      . . . .      =      : : .
: : : :      . .      . : :      . : .      . . . . = : : -      . . . .      =      : : .
```

No one would care about the death of a machine, mainly because we don't know whether to attribute this quality to them at all.

Can machines die? Can machines generate affect-related responses in other species? Can machines represent us in spaces that were unknown until their arrival? Who cares about the death of a machine?

These speculations generate an imaginary in which the moments of the return of our technological avatars meet on your screens with other possible realities. Lonely Machines is a speculative real-time rendering of neglected technoscientific agencies in outer space. The robots featured are not coming back to Earth. In these renderings, their parts, which have gone through a transformative death, are used to compose images about the leftovers of progress.

Lonely Machines is a series produced with 3D models of machines, courtesy of NASA, that have been sent into space on different missions, which are either completed or nearing completion.

LONELY MACHINES

Digital rendering series of nine motifs and nine augmented reality filters for Facebook and Instagram, dimensions variable.

You should have Facebook or Instagram installed on your smartphone to enjoy the AR experience.

Use the QR code reader on your mobile device, scan one of the following codes that corresponds to the desired image. You will be automatically redirected to the application and your cell phone's back camera will be activated. Point the camera of your mobile phone at the corresponding image and activate the sound.

```
+ - : + % % : * : : # * . - = % % * # % * . : % % # # . : % # # # = + # : . * * * * # # * : + * # # = - : + % * + : = + # - : % * % # - % * : - . - % % . . % % . : % # % % % * % % = . % * . * # : . - + + % - # : + % : : # # = % = = % + - % % * * % % : % * . % % * % # % = . % % # # # % : . + - - = : = % . + # # . + % : % % + : + % % . : # % + - - # % = - % # . % # - % + % % : = % % % = : % * : * . + - : * * : * : : * * . : = + + = . : * = . * : : # + # # . - # # - : % % # % % * % % = = * + + * - : . . . .
```

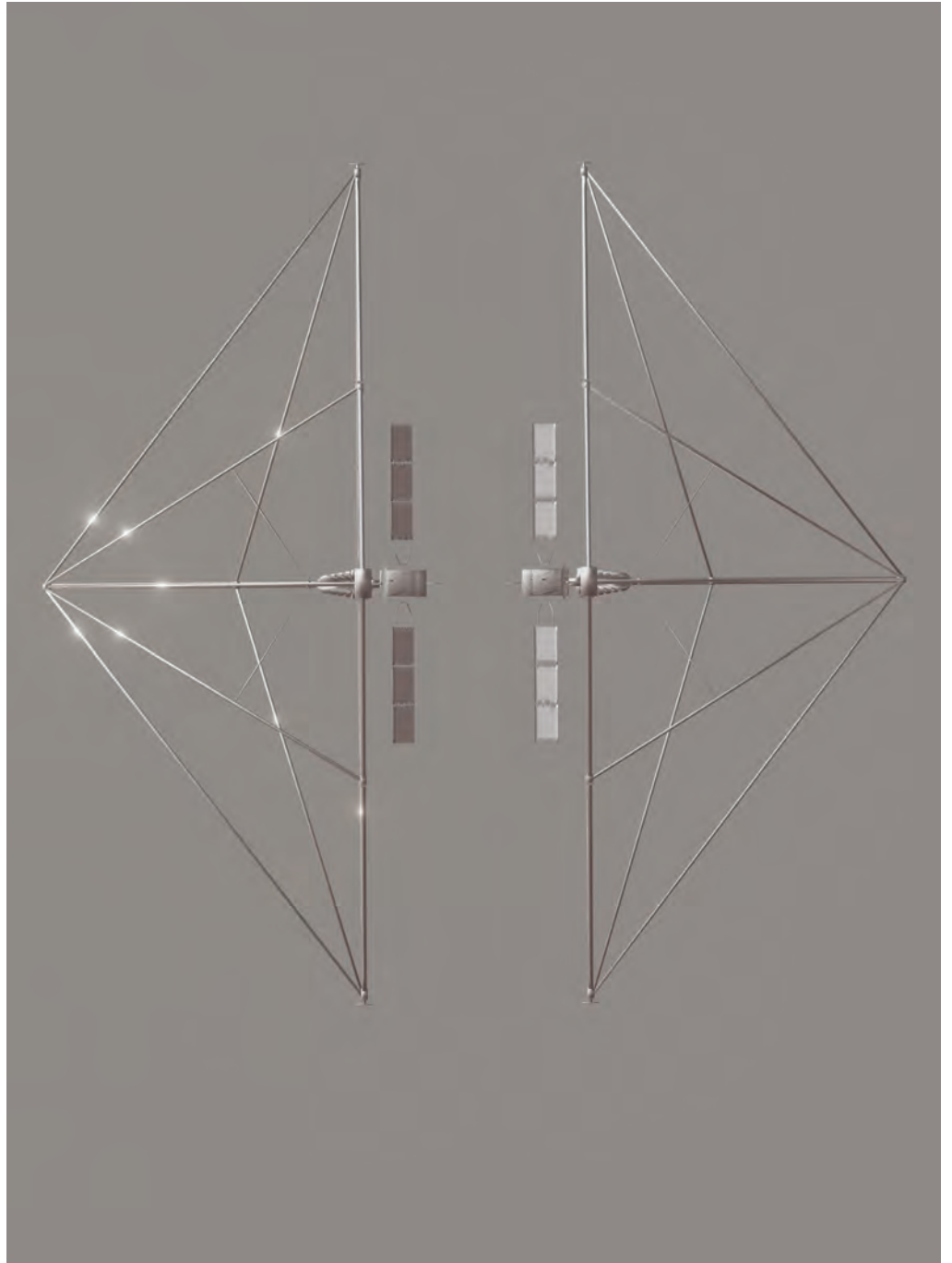


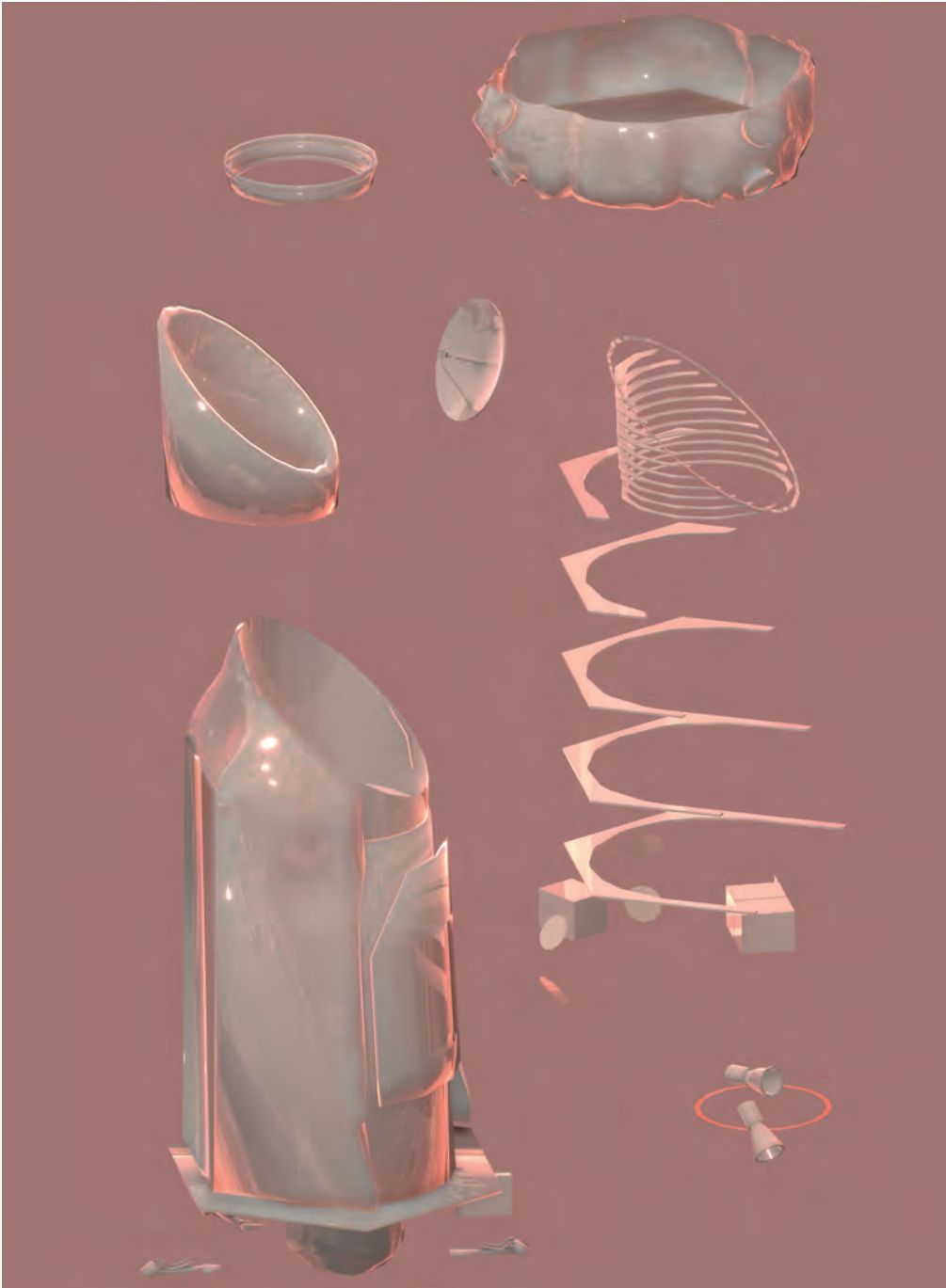
LONELYMACHINES_01:
CURIOSITY





LONELYMACHINES_02:
SONNENSEGEL



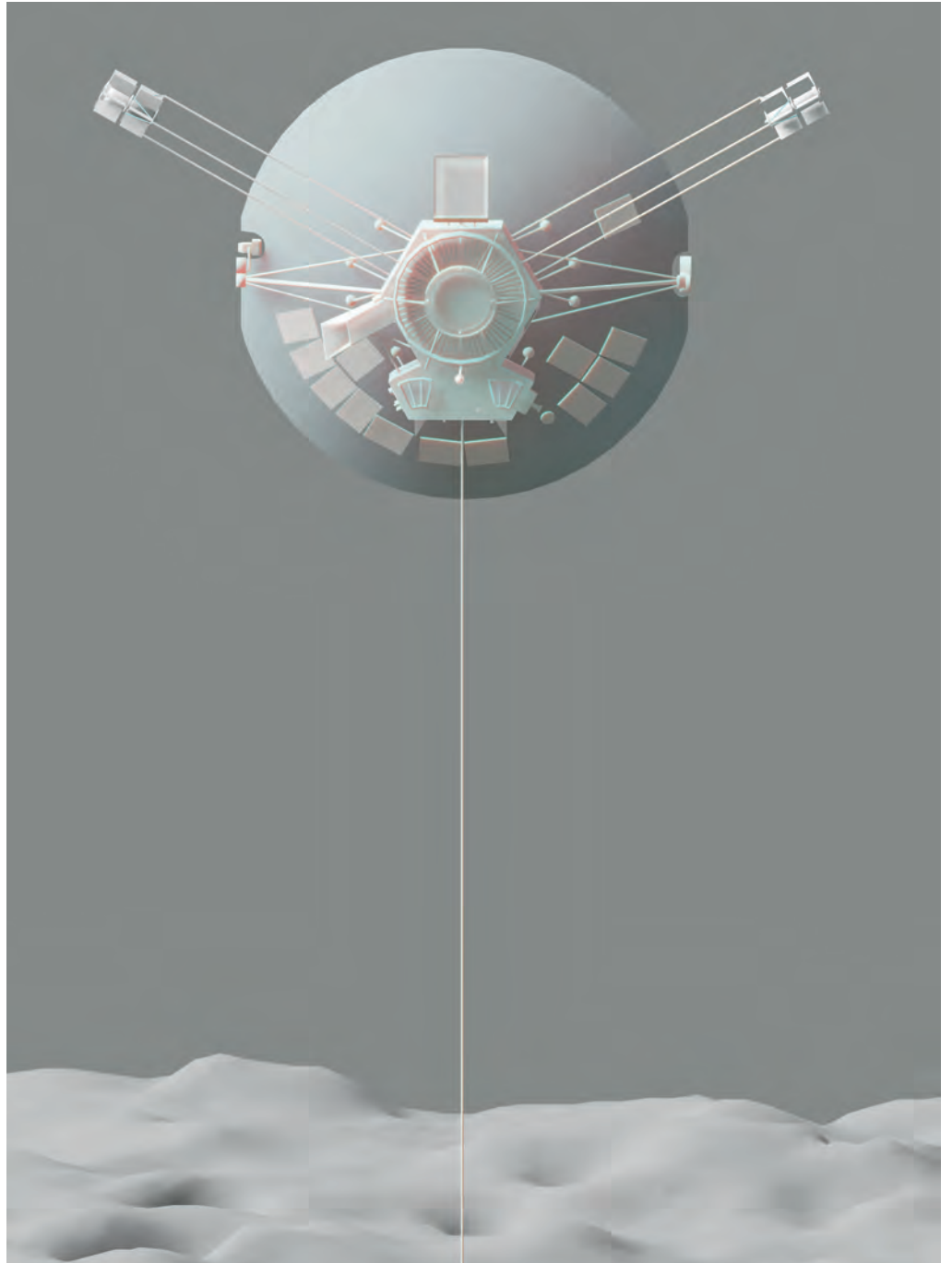


LONELYMACHINES_03:
KEPLER TELESKOP





LONELYMACHINES_04:
PIONEER 10





LONELYMACHINES_05:
INGENUITY





LONELYMACHINES_06:
CASSINI ORBITER





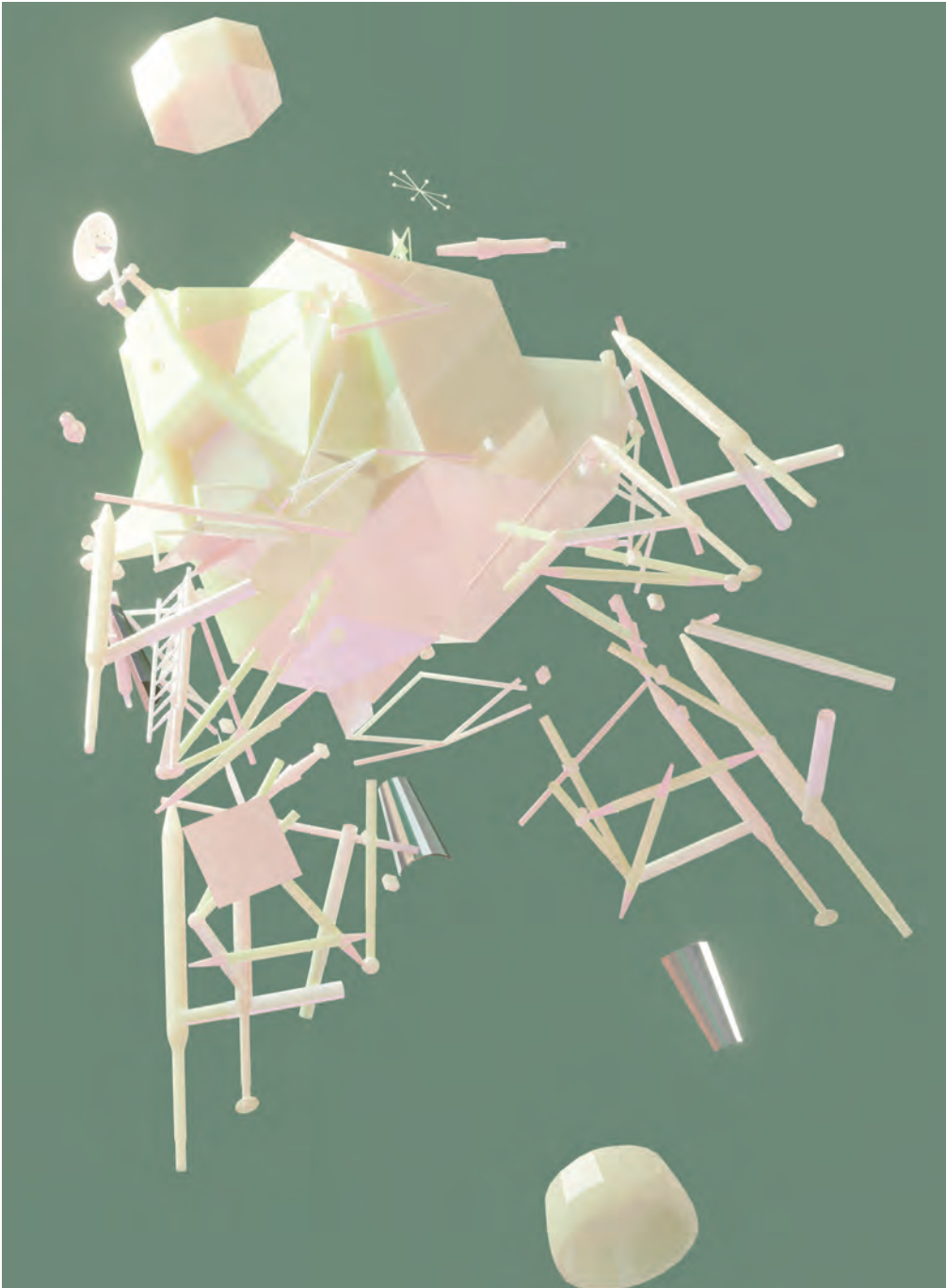
LONELYMACHINES_07:
MER: MARS EXPLORATION ROVERS,
SPIRIT & OPPORTUNITY





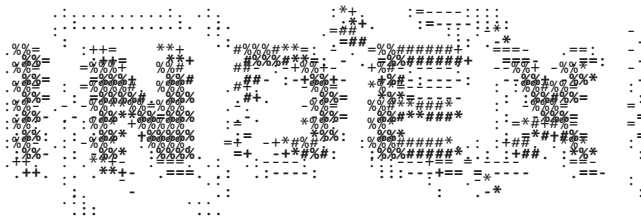
LONELYMACHINES_08:
DAWN-SATELLIT





LONELYMACHINES_09:
APOLLO MONDLANDEFÄHRE





LONELYMACHINES_01 - CURIOSITY

ist der „tweetende“ Mars-Rover schlechthin. Seine Mission wurde auf unbestimmte Zeit verlängert.

LONELYMACHINES_01 - CURIOSITY

is the “tweeting” Mars rover par excellence. Its mission has been extended indefinitely.

LONELYMACHINES_02 - SONNENSEGEL

sind Systeme, die den von der Sonne ausgestoßenen Strahlungsdruck nutzen. In diesem Fall werden die beiden voneinander angezogen.

LONELYMACHINES_02 - SONNENSEGEL

are systems that use the radiation pressure of the sun, which repels them. In this case they are attracted to each other.

LONELYMACHINES_03 - KEPLER-TELESKOP

Die Mission endete 2018 wegen Treibstoffmangels. Die NASA hat dafür eine große „Abschiedsparty“ veranstaltet. Wahrscheinlich ist er inzwischen Weltraumschrott.

LONELYMACHINES_03 - KEPLER TELESCOPE

the mission ended in 2018 due to lack of fuel. NASA threw a big “farewell party” for it. It is probably space junk by now.

LONELYMACHINES_04 - PIONEER 10

Seit 50 Jahre im All unterwegs. Nutzte Radioisotope als Energiequelle War der erste, der durch den Asteroidengürtel flog. Gerade ist er 2 Millionen Lichtjahren vom Aldebaran Stern in der Stier-Konstellation entfernt, in dessen Richtung er fliegt.

LONELYMACHINES_04 - PIONEER 10

Has been in space for 50 years. Used radioisotope as power source. Was the first to fly through the asteroid belt. Is 2 million light years away from the Aldebaran Star in the Taurus constellation, in whose direction it flies.

LONELYMACHINES_05 - INGENUITY

Der erste Hubschrauber, der auf dem Mars flog. Er landete auf dem Mars angehängt an den Bauch der „Perseverance“. Für mich ist er ein kleiner Parasit. Er ist noch aktiv.

LONELYMACHINES_05 - INGENUITY

The first helicopter to fly on Mars. It landed on Mars attached to the belly of the “Perseverance”. For me he is a little parasite. It is still active.

LONELYMACHINES_06 - CASSINI ORBITER

Während einer 20-jährigen Mission flog er zwischen den Ringen und Monden des Saturns. Das Ende des Einsatzes war auf Treibstoffmangel zurückzuführen. Um das Ökosystem der Monde zu schützen, wurde Cassini in die Saturnatmosphäre geschickt, um dort in einem letzten Manöver zu verglühen.

LONELYMACHINES_06 - CASSINI ORBITER

During a 20-year mission, it flew between the rings and moons of Saturn. The end of the mission was due to lack of fuel. To protect the moons' ecosystem, Cassini was sent to burn up in Saturn's atmosphere in a final maneuver.

LONELYMACHINES_07 - MER: MARS EXPLORATION ROVERS, ZWILLINGSROVER, SPIRIT UND OPPORTUNITY

Sie landen im Jahr 2004 auf dem Mars. Die NASA erhält 2010 keine Antworten mehr von Spirit und stellt 2011 die Bergungsarbeiten ein. Opportunity hört 2018 auf zu kommunizieren und die Mission wird 2019 beendet.

LONELYMACHINES_07 - MER: MARS EXPLORATION ROVERS, TWIN-ROVERS, SPIRIT AND OPPORTUNITY

They land on Mars in 2004. NASA stop receiving responses from Spirit in 2010 and ceased recovery efforts in 2011. Opportunity stopped communicating in 2018 and the mission ended in 2019.

LONELYMACHINES_08 - DAWN-SATELLIT

Seine Ziele waren Vesta und Ceres und er flog zwischen Mars und Jupiter. Sendete Daten bis zum letzten Moment, bevor ihm der Treibstoff ausging.

LONELYMACHINES_08 - DAWN-SATELLIT

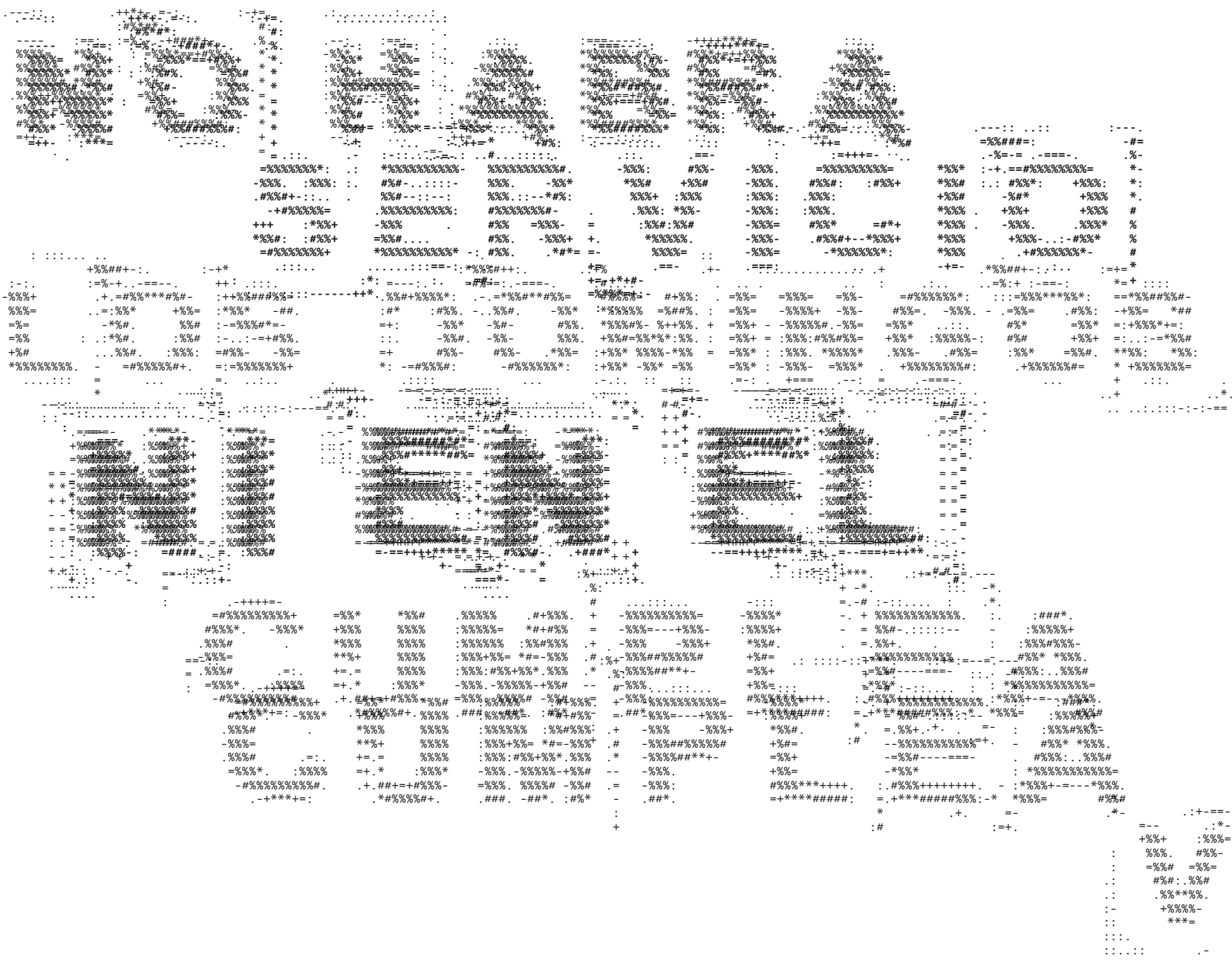
Its targets were Vesta and Ceres. Flew between Mars and Jupiter. Sent data until the last moment before running out of fuel.

LONELYMACHINES_09 - APOLLO MONDLANDEFÄHRE

Nach Einsätzen auf der Mondoberfläche wird das Modul 1969 in der Mondumlaufbahn aufgegeben. Forschungsergebnisse deuten darauf hin, dass es sich noch in der Umlaufbahn befindet könnte.

LONELYMACHINES_09 - APOLLO LUNAR MODULE

After missions on the lunar surface, the module was abandoned in lunar orbit in 1969. Research indicates it may still be in orbit.



**NO HABRÁ SERVICIO
LOS DOMINGOS
NI EN EL CUMPLEAÑOS
DE LA REINA VICTORIA**

**AN SONNTAGEN UND
AM GEBURTSTAG VON
KÖNIGIN VICTORIA FINDET
KEIN DIENST STATT**

VR-Installation, Mixed Media, Maße variabel, VR System (Farbe, Länge variabel, interaktiv, O-Ton Spanisch, englische Untertitel), Mikrokontroller, Wasser, Mineralien-Proben, Schublade mit Griff aus Erika Andevalensis, Lautsprecher, Bewegungsmelder. Sounddesign/-konzept: Raffael Seyfried

**NO HABRÁ SERVICIO
LOS DOMINGOS
NI EN EL CUMPLEAÑOS
DE LA REINA VICTORIA**

**NO SERVICE
ON SUNDAYS OR
ON QUEEN VICTORIA'S
BIRTHDAY**

VR installation, mixed media, masses variable, VR system (color, length variable, interactive, original Spanish, English subtitles), microcontrollers, water, mineral samples, drawer with handle from heather andevalensis, loudspeaker, motion sensor. Sounddesign/-concept: Raffael Seyfried

Wenn sich die Landschaft so schnell verändert, wie der Preis der Metalle, auf denen sie gründet, auf- oder abgewertet wird, muss sie über unsere Erinnerung hinaus bewahrt werden. Die Landschaft verändert sich aber nicht nur, sie verschwindet auch mit jedem „Bissen“, den der Tagebau in dieser Region Andalusiens seit mehr als 5000 Jahren aus dem Boden reißt.

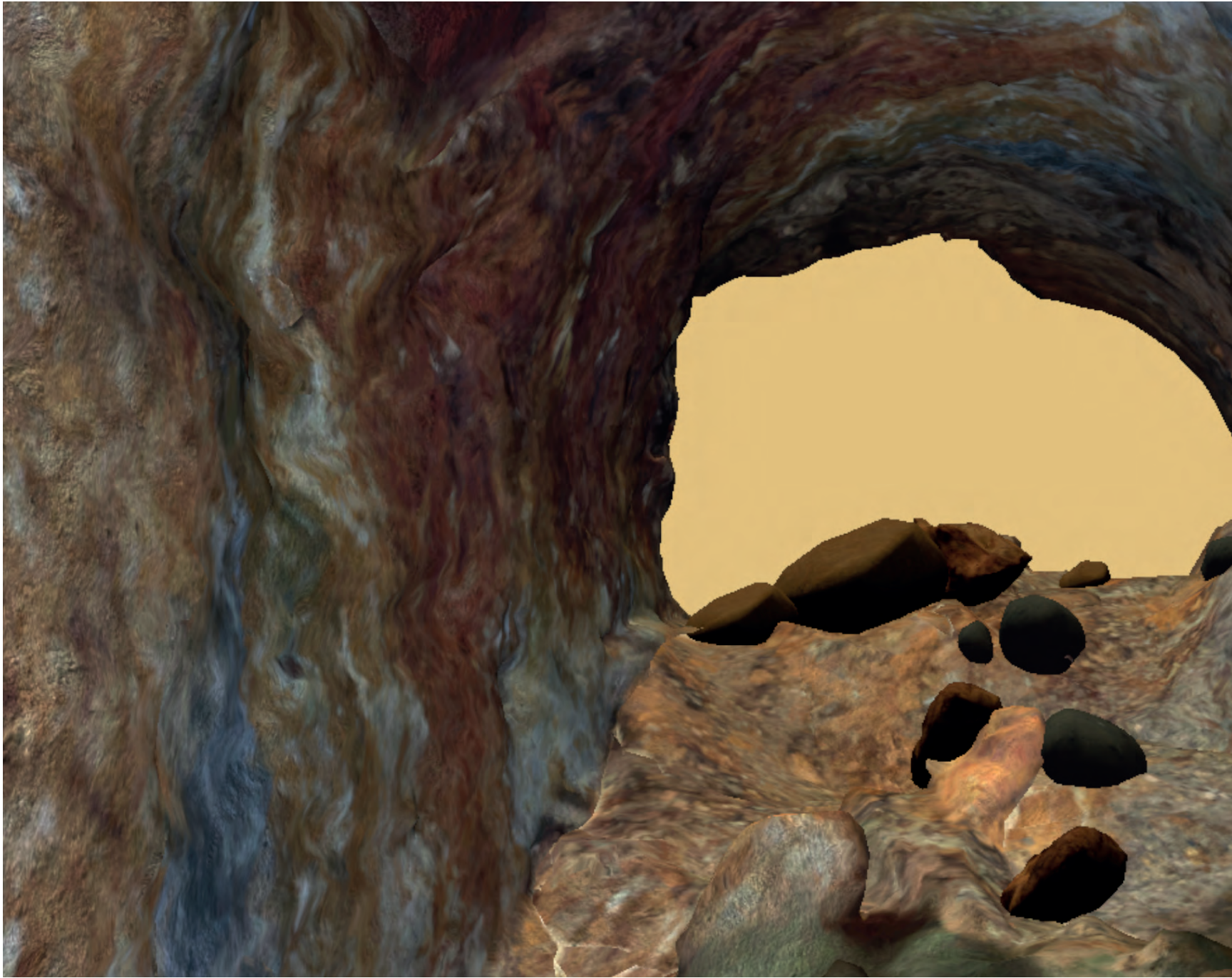
Ein digitales Simulakrum des Tagebaus, so wie er im Jahr 2016 aussah, zieht ihn aus der Erde heraus und bringt uns mit ihm auf einen anderen Planeten. In den Berichten der Einwohner, die sich wie Marsmenschen fühlen, ist von einem roten Fluss mit saurem Wasser die Rede, das von den erfahrenen Händen der Astronauten analysiert wurde.

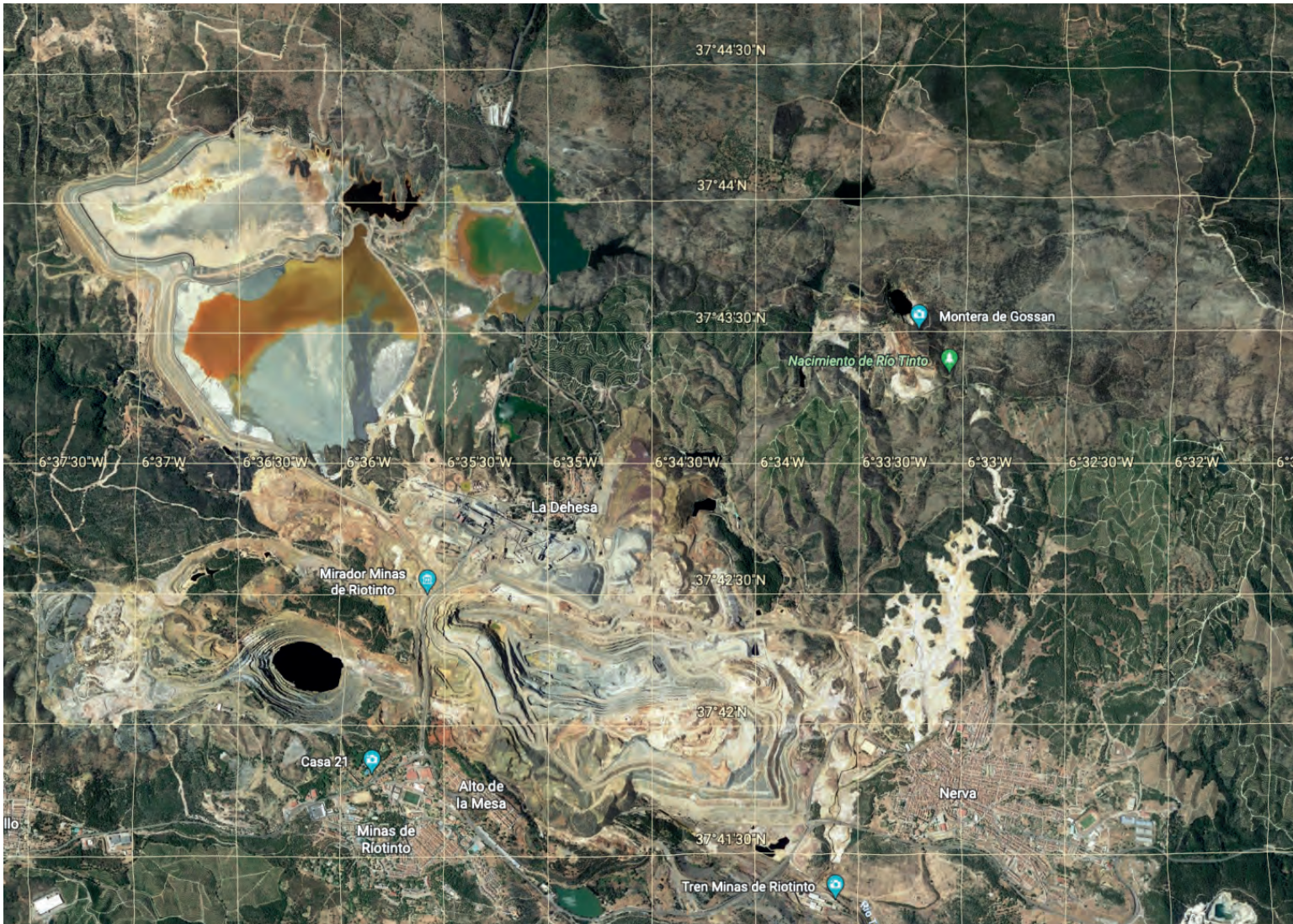
NHSLD ist ein Abbild einer manipulierten Landschaft, in der das Simulierte das Reale beeinflusst & umgekehrt.

When the landscape changes at the same speed the price of metals (on which it is founded) is revalued or devalued, it must be preserved beyond our memory. The landscape not only changes, but also disappears, eaten away by the opencast mine, which has been active in this region of Andalusia for more than 5,000 years.

A digital simulacrum of the opencast mine as it looked in 2016 rips it out of the earth and takes us to another planet. In the reports of the inhabitants, who feel a bit like Martians, there is talk of a red river of acidic water, which is analysed by the expert hands of the astronauts.

NHSLD is a depiction of a handmade landscape in which the simulated influences the real and vice versa.



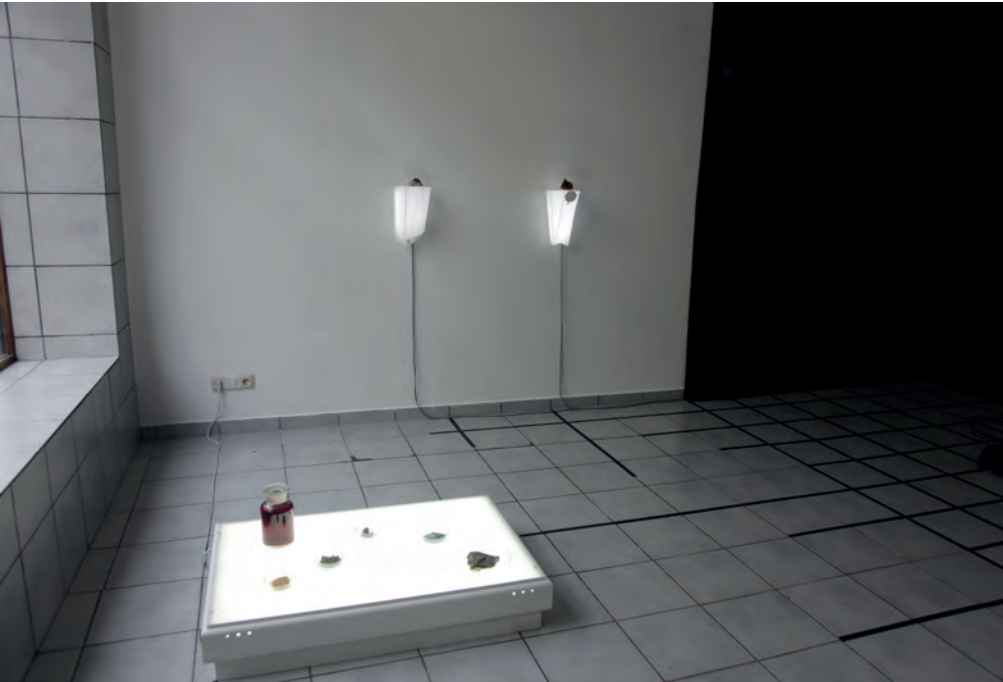


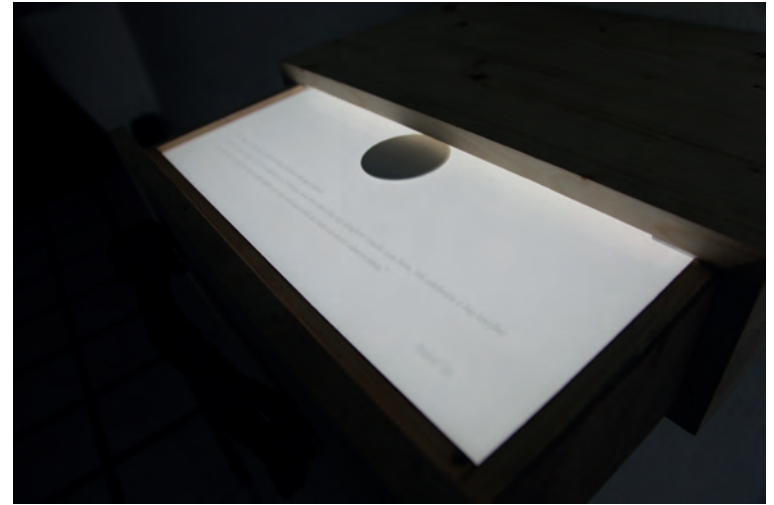
Bergbaugebiet Minas de Riotinto: Google, ©2022 CNES / Airbus, IGP/DGRF
Instituto de Cartografía de Andalucía, Mazar Technologies

Mining area Minas de Riotinto: Google, ©2022 CNES / Airbus, IGP/DGRF
Instituto de Cartografía de Andalucía, Mazar Technologies

Seite davor: Station im Spiel
Page before: Station in the game

Installationsansichten
Matjö Köln, 20. - 24. Juli 2016
Installation views
Matjö Cologne, July 20 - 24, 2016





Schublade, die beim Öffnen einen Sensor aktiviert, der ein Signal an das VR-Spiel sendet, um eine Animation zu starten. In diesem Fall beginnt der Wasserstand in einer der Stationen des VR-Erlebnisses zu steigen.

Der Schubladengriff ist aus der Wurzel der Erika Andevalensis hergestellt, einer endemischen Art, die in der Nähe von Goldquellen wächst.

Drawer that, when opened, activates a sensor that sends a signal to the VR game to start an animation. In this case, the water level in one of the stations of the VR experience begins to rise.

The drawer handle is made from the root of the heather Andevalensis, an endemic species that grows near gold deposits.

Mineralien aus der Sammlung meines Großvaters, der Bergmann war. Die Sockel mit blinkendem Licht sind mit Sensoren und Lautsprechern ausgestattet, die durch das Vorbeigehen der BesucherInnen aktiviert werden. Dies wiederum erzeugt eine „Reaktion“ in der VR-Erfahrung. In diesem Fall wird im Spiel die Animation einer Marssonde aktiviert und die Mineralhügel beginnen zu rauchen.



Minerals from the collection of my grandfather, who was a miner. The pedestals with flashing lights are equipped with sensors and speakers that are activated by visitors walking by. This in turn creates a “reaction” in the VR experience. In this case, the animation of a Mars probe is activated in the game and the mineral mounds begin to produce smoke.



3D-Scan, Eingang zu einer ehemaligen Anlage aus der Mine am Rande von Nerva.
3D scan, entrance to a former facility from the mine in the outskirts of Nerva.

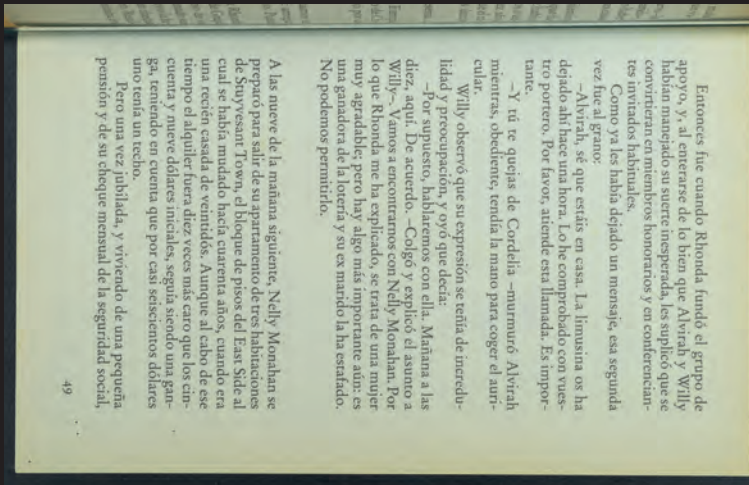
Station mit der Marssonde Curiosity
Station with the Mars rover Curiosity



Station im Spiel
Station in the game

.....: =+ .
+ :
* =+ += . + : += =## : - - - =+ + + + + + = : - : = - :
- % % % % . + = % % % % . - # % % = : % % * * % % * + + + + % % % . * % % % # # % % : * % % :
% % % # % % % % * - : % % % # # % % : * % % * % % % - # % - + % % % % - * % % : * % % :
: % % + + % % - - : - % % # - % % + * % % * # % % + + * * # % # = - % % # : % % % . * % % * * * * % % % -
= - % % - + % % = % % % * % % * * % % + + % % * . : % % % . % % # + % % * = = = * % % = + % % % * = % % +
% % % # % % % % * = - % % % . : - # : % % % * % % % - * % % # % % : . # % % + . % % % % % % % % % + + % % = = % % +
* % % - : - : # % % = * % % % % # % % % # % % % = + + + + + % % # . % % + : ; : - % % % : = % % + = % % +
= - - - % % % % . + * # . + = % % % % + + + * * * * % = # % % = # % % * % % % # % % * + + + + % % % : + # # = * % % % # : % % % :
% % % # % % % % * = # % % % : % - : ; % % % # % % : * % % * # % % % - # % - + % % % % - : * % % : * % % : ; -
: % % + + % % - . . : - # = = % % + : % % % # % % % - % % + * * * * # % # = - % % # ; % % % * * * * % % % -
% % % . % % # . = - % % - . + = = - + % % = % % % * % % % * % % + + % % * . : % % % . + % % # + % % * = = = * % % =
% % % # % % % % * = - % % % . + - : % % % * % % - * % % # * % % : . # % % + . % % % % % % % % % % + + % % = = % % +
* % % - # % % = : + % % # * * * * + + + : + - : % % % % * * % % : + % % # . % % + : - : - % % % : = % % + = % % +
= - - . + * # . : ; = + + + + * * * * % = = # # # . * % % * : - - . . . + # # = : % % % : = = : - - :
% - : : - - : % - : : - - :
.. : - # = . % % % # - * :
+ = = = - - -

.....: =+ .
+ :
* =+ += . + : += =## : - - - =+ + + + + + = : - : = - :
- % % % % . + = % % % % . - # % % = : % % * * % % * + + + + % % % . * % % % # # % % : * % % :
% % % # % % % % * - : % % % # # % % : * % % * % % % - # % - + % % % % - * % % : * % % :
: % % + + % % - . . : - # = = % % + : % % % # % % % - % % + * * * * # % # = - % % # ; % % % * * * * % % % -
= - - - % % % % . + * # . + = % % % % + + + * * * * % = # % % = # % % * % % % # % % * + + + + % % % : + # # = * % % % # : % % % :
% % % # % % % % * = # % % % : % - : ; % % % # % % : * % % * # % % % - # % - + % % % % - : * % % : * % % : ; -
: % % + + % % - . . : - # = = % % + : % % % # % % % - % % + * * * * # % # = - % % # ; % % % * * * * % % % -
% % % . % % # . = - % % - . + = = - + % % = % % % * % % % * % % + + % % * . : % % % . + % % # + % % * = = = * % % =
% % % # % % % % * = - % % % . + - : % % % * % % - * % % # * % % : . # % % + . % % % % % % % % % % + + % % = = % % +
* % % - # % % = : + % % # * * * * + + + : + - : % % % % * * % % : + % % # . % % + : - : - % % % : = % % + = % % +
= - - . + * # . : ; = + + + + * * * * % = = # # # . * % % * : - - . . . + # # = : % % % : = = : - - :
% - : : - - : % - : : - - :
.. : - # = . % % % # - * :
+ = = = - - -

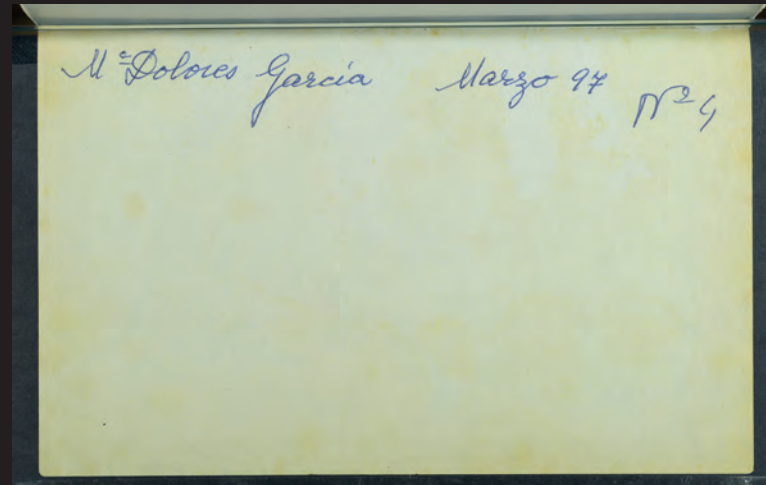


Original Buchblatt mit Holzwurmbefall.
Original book sheet with woodworm infestation.

ALVIRAH AND WILLY

Web-Browser Erfahrung, interaktiv,
Länge variabel, für Chrome
und Firefox, Programmierung in
JavaScript von Dirk Krause

Als eine Gruppe von Holzwürmern die Krimibibliothek einer andalusischen Dame angreift und alle Möbel sowie Holzbalken des Hauses vernichtet, ahnt niemand, dass sie einen größeren Plan haben. Niemand kann sich vorstellen, dass die von den Würmern gefressenen Löcher und Tunnel auf ein intendiertes und fein gesponnenes Quantenziel reagieren. Wurmlöcher sind hier also nichts anderes als die Wurmlöcher als theoretische Gebilde der Physik, die uns in andere Welten bringen.



Von meiner Großmutter handgeschriebenes Blatt. Datum der Lektüre und Anzahl der bisher gelesenen Titel im Jahr.

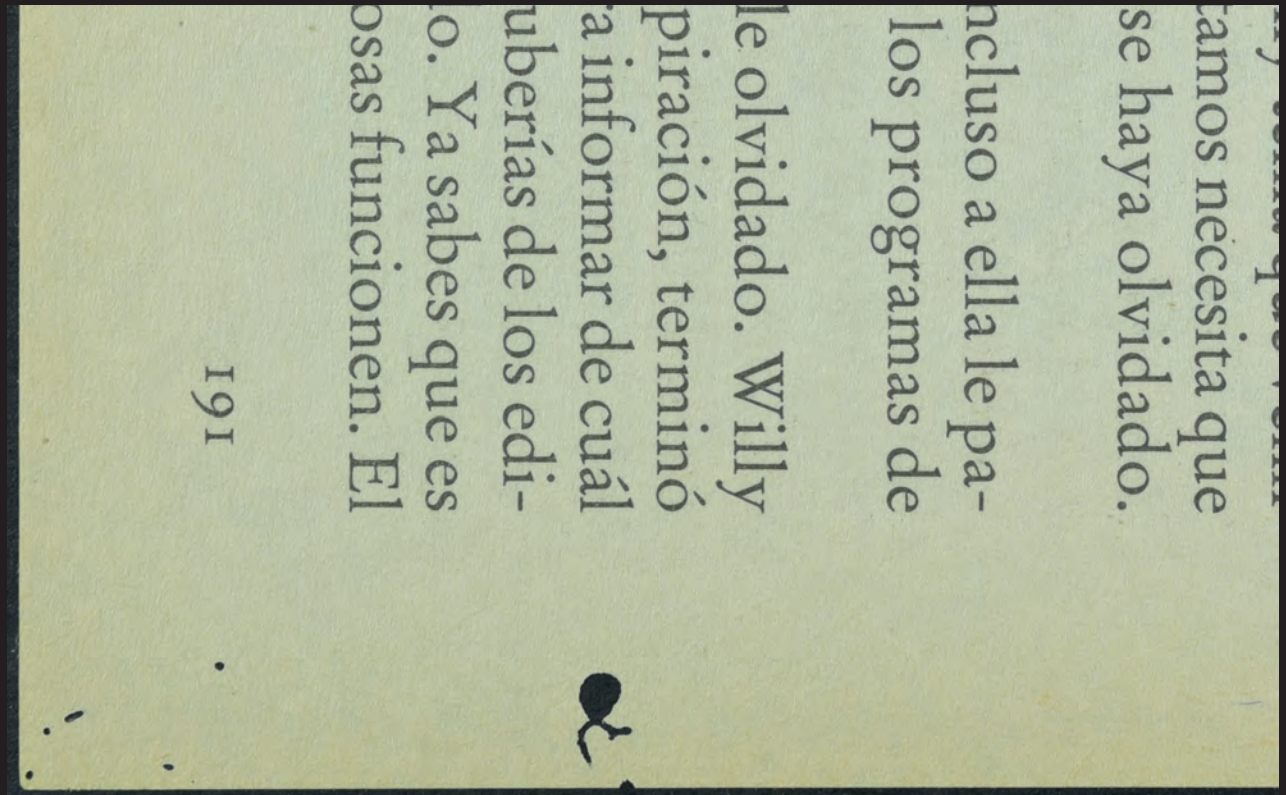
Sheet handwritten by my grandmother. Date of reading and number of titles read so far in the year.

ALVIRAH AND WILLY

Web browser experience, interactive,
length variable, for Chrome and
Firefox, programmed in JavaScript
by Dirk Krause

When a group of woodworms attack an Andalusian lady's library of mystery novels, taking with them all the furniture and wooden beams of the house, nobody imagines that they have a plan. No one imagines that their wormholes respond to a premeditated and finely spun quantum objective. Wormholes are nothing more than wormholes that take us to other worlds.

The woodworm taps on the tunnels to send an audible signal to the



Original Buchblatt mit Holzwurmbefall – Detail.
Original book sheet with woodworm infestation - detail.

Der Holzwurm klopft an die Tunnel, um den anderen Würmern ein Tonsignal zu senden, um sich gegenseitig zu finden. Für uns, die Bewohner*innen des Dorfes, bringt dieses Geräusch die Erinnerung an den Tod zurück. Denn nur wenn der Tod eintritt, herrscht Stille in den andalusischen Häusern, nur dann ist dieses Klopfen zu hören. Sie suchen sich und fressen weiter, ohne die zunehmende Stille in den Häusern zu bemerken. Wir hören ihnen zu, beschäftigt mit dem Vergehen der Zeit und ohne zu wissen, welchen Beitrag sie zu den Fragen der Relativitätstheorie leisten.

others in order to find each other. For the people of the village, this sound brings back the memory of death, because only when there is death, there is silence in these Andalusian houses, and this tapping can be heard. They look for each other and continue to build, oblivious to the growing silence in the houses. We listen to them, preoccupied with the passing of time and oblivious to their contribution to the questions of the theory of relativity.



Rekonstruktionsprozess in Blender der Tunnel aus digitalisierten Blättern – Perspektive.
Reconstruction process in Blender of the tunnel from digitized sheets - perspective.



Blender-Rekonstruktion des Tunnels – Aufsicht.
Blender reconstruction of the tunnel - top view.

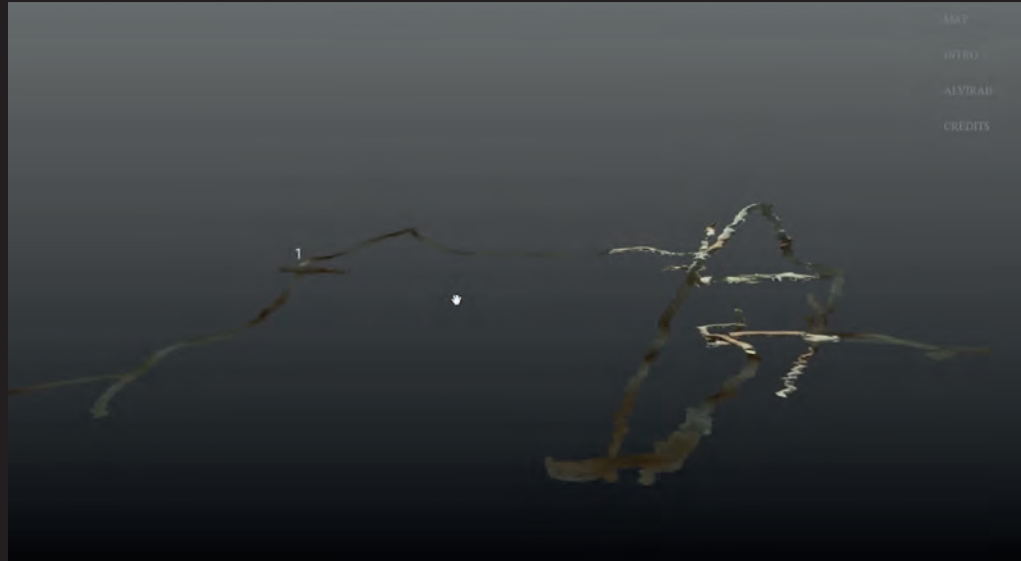


Panoramabilder von den Abraumhalde außerhalb des Dorfes meiner Großmutter
Panoramic pictures of the spoil heap outside the village of my grandmother



Fisheye-Fotographie aus der Landschaft, verschiedene Motive
Fisheye photography from landscape, various motifs

%%%. .%# . = -%- . : - +%%= %%% *%%* *%%+=+%*% : :%%%. :%# +%%*====*%%= .



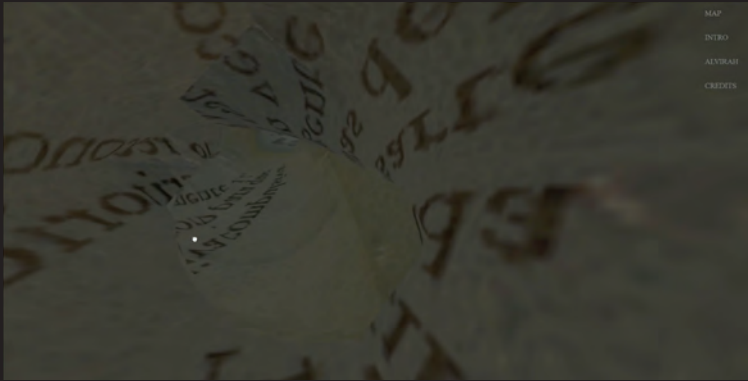
1 Erste Station/Point of Interest des Holzwurm-tunnels, die vom BenutzerIn mit einem Sonarsystem aktiviert wird.

First point of interest of the woodworm tunnel activated by the user with a sonar system.

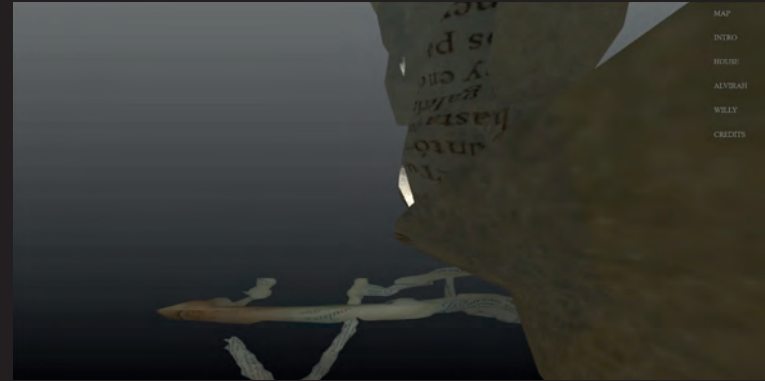
BROWSER EXPERIENCE



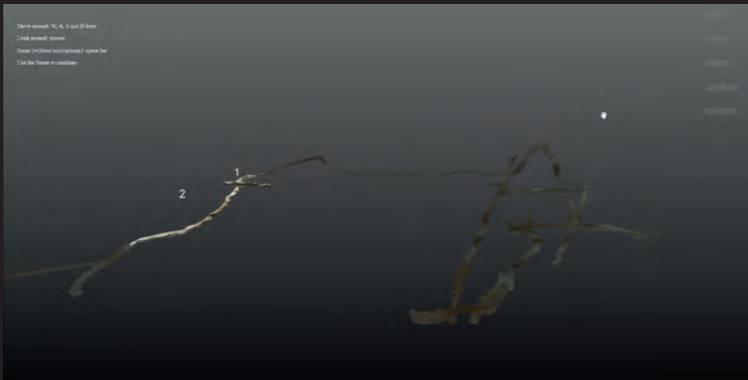
2 Alvirah und das Vergehen der Zeit
Alvirah and the passing of time



3 Tunnelverlauf nach der Begegnung mit Alvirah
Route through the tunnel after the encounter with Alvirah



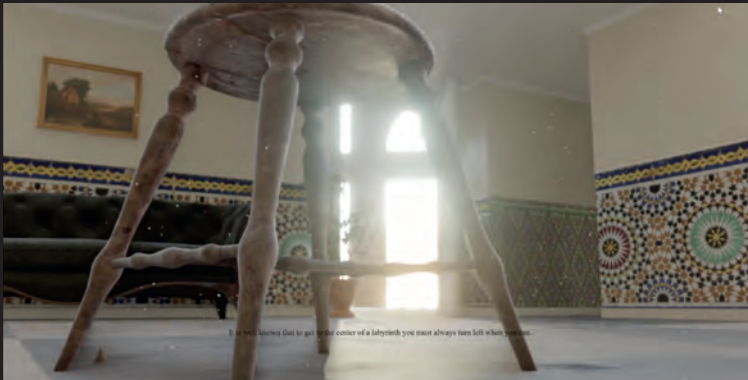
4 Außenansicht des Tunnelsystems
Outside view of the tunnel system



5 Zweiter Point of Interest in den Tunneln, aktiviert durch Sonar
Second point of interest in the tunnels, activated by sonar



6 Möbel, die von Alvirah und Willy „verzehrt“ werden
Furniture “devoured” by Alvirah and Willy



7 Erinnerung an den Stuhl, bevor die zerfressen wurde
Remembrance of the chair before it was eaten away



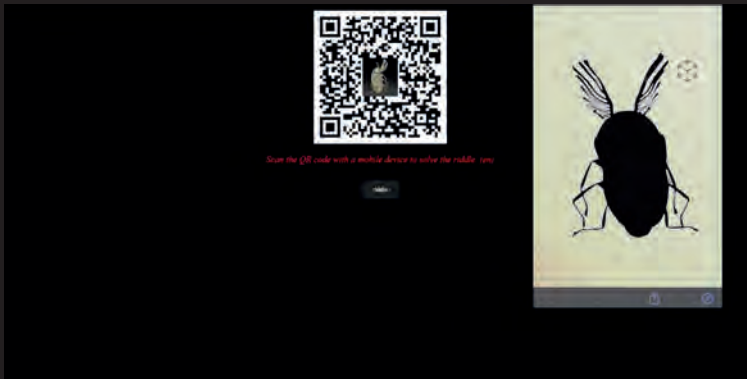
8 Willy im Tunnelsystem
Willy inside the tunnel system



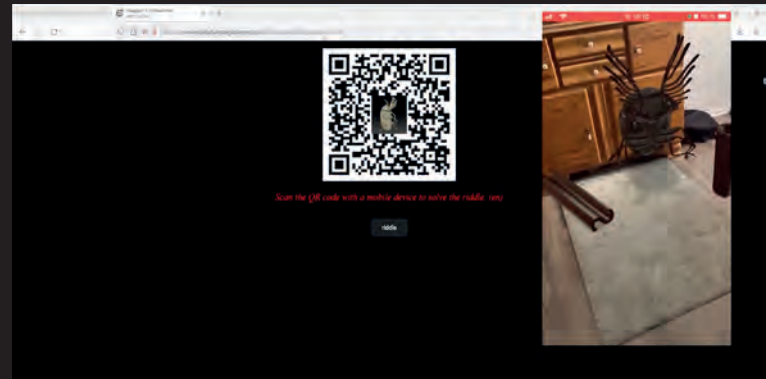
- 9 Das Geräusch des Holzwurms, der auf die Tunnel schlägt, ist in einem Haus in völliger Stille zu hören.
The sound of the woodworm hitting the tunnels can only be heard in a house in complete silence.



- 10 Der Wurm wird in ein Götzenbild verwandelt. Die Nachbarinnen reichen den Altar von Haus zu Haus, ohne zu wissen, dass er auch vom Holzwurm befallen ist.
The worm is transformed into an idol. The women in the neighborhood pass the altar from house to house, not knowing that it is also infested with woodworm.



- 11 Um den Hinweis auf das nächste Rätsel zu erhalten, mit dem wir das Wurmloch freigeben können, müssen wir den QR-Code scannen. Der QR-Code öffnet eine AR-Anwendung.
To get the clue to the next puzzle that will allow us to unlock the wormhole, we need to scan the QR code. The QR code opens a mobile AR application.



- 12 Das Wurmloch breitet sich von Bildschirm zu Bildschirm und damit bis in die Wohnung den NutzerInnen der Online-Erfahrung aus.
The wormhole spreads from screen to screen and thus into the home to the users of the online experience.



13 Der Hinweis der AR-Erfahrung ermöglicht es, das Rätsel zu lösen und der Durchgang durch das Wurmloch wird freigeschaltet.
The clue of the AR experience allows you to solve the puzzle and the passage through the wormhole is unlocked.



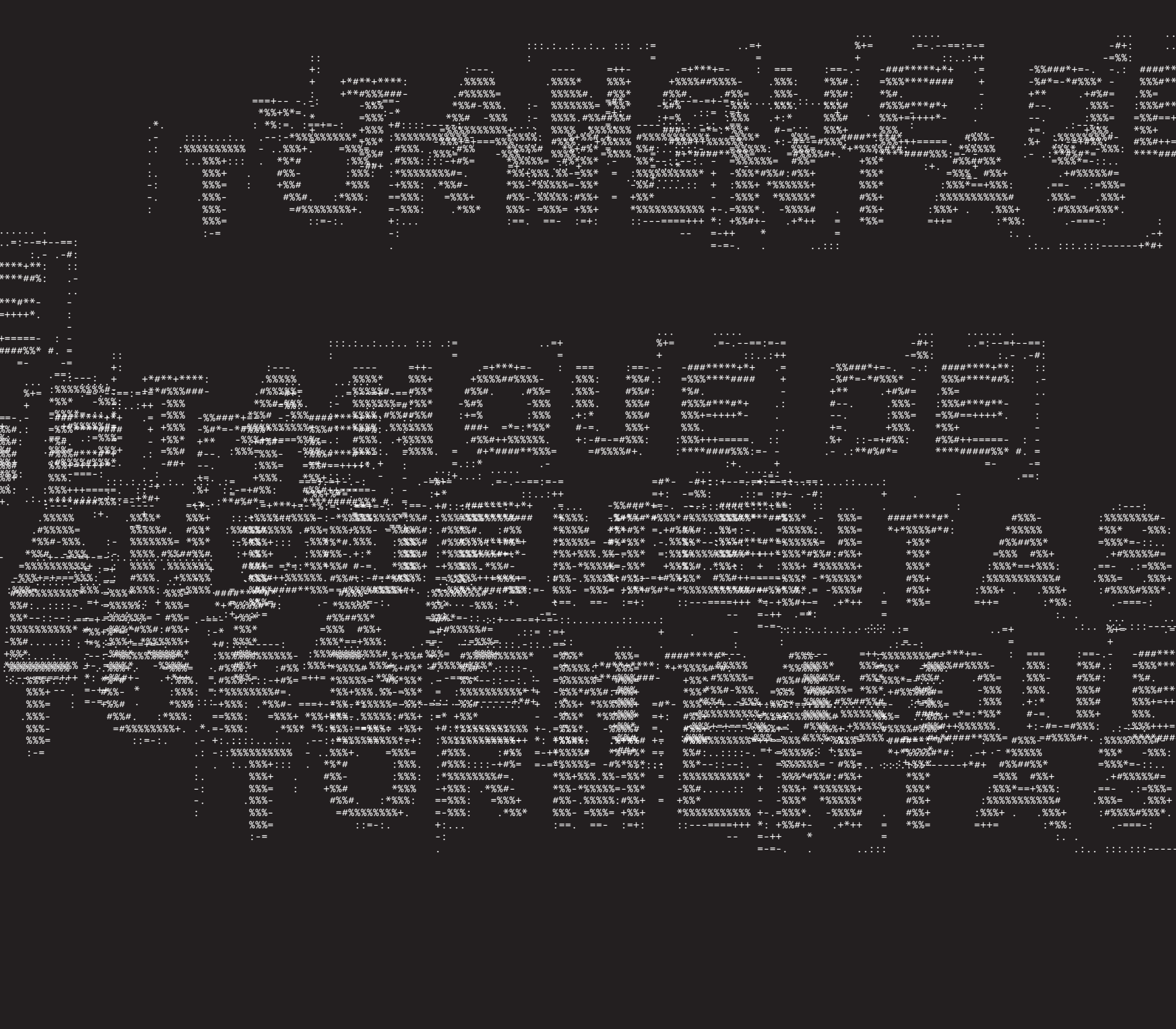
14 Das Wurmloch spuckt uns in eine verbrannte Landschaft aus
The room warps and we pass through a second wormhole



15 Der Raum verzieht sich und wir durchqueren ein zweites Wurmloch
The wormhole spits us out into a burned landscape



16 Am Ende des Wurmlochs betreten wir einen neuen Planeten.
At the end of the wormhole, we enter a new planet.





My uncle always wanted to move to Galicia.



When he got the courage, he bought a few hectares of land,



he managed to get beautiful fruits and vegetables.

Der Sturmspeicher ist eine modulare Architektur, ein Gebäude, das zur Speicherung von Wasser in Zeiten starker Regenfälle gebaut wurde. Der Sturmspeicher in Madrid ist einer der größten des Landes. Ich wusste bis vor ein paar Monaten nichts über ihn, bis ich im Radio ein Feature hörte. In der Sendung wurde mit Erstaunen kommentiert, was in seinen Tiefen gefunden wurde, nachdem der Wasserstand gesunken war: ein toter Esel, ein rostiger Seat, ein Kerzenständer... Er scheint ein Ort zu sein, der von einigen unverantwortlichen Madrilenen und Madrileneninnen gewählt wurde, um das Sperrige und Unliebsame verschwinden zu lassen.

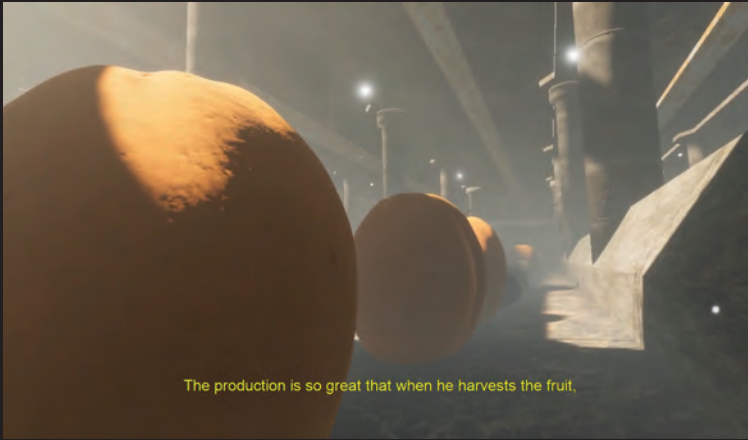
Dieses Gebäude ist nicht wasserdicht, nicht hermetisch, sodass also im übertragenen Sinn auch Erinnerungen hineinschlüpfen können. Beim Gang durch die Korridore dieser phantastischen Architektur stößt man auf meist bizarre Erinnerungen, vor allem aus der Kindheit, die sich im Laufe der Jahre verändert haben und nun in Objekte und Bilder übersetzt wurden. Das steigende Wasser bedroht sie (wie es andernorts das Vergessen tat) ebenso wie die Betrachter*innen, die sich zwischen ihnen bewegen.

TANQUE DE TORMENTAS

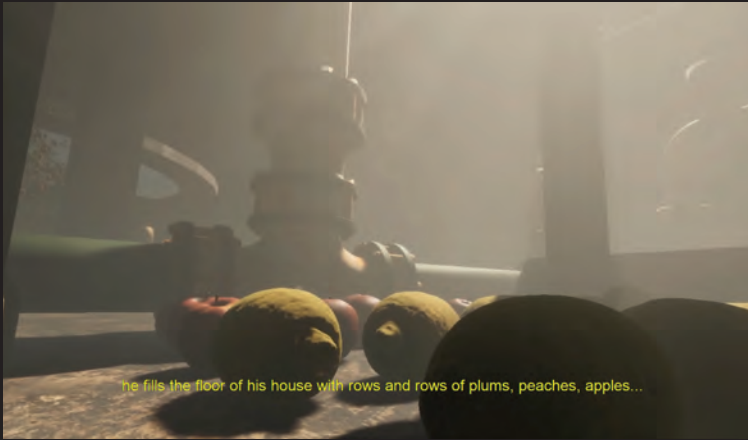
STURMSPEICHER

VR-Experience für HTC-Vive, Dauer variabel, Farbe, Spanisch, englische Untertitel

Alle Bilder: Stationen im Spiel



The production is so great that when he harvests the fruit,



he fills the floor of his house with rows and rows of plums, peaches, apples...



so they don't rot.

A storm tank is a modular structure built to store water during periods of heavy rainfall. The storm tank in Madrid is one of the largest in the country. I didn't know about it until a couple of months ago, when I heard about it on the radio. It was talked about in a programme in which, among other things, they commented with astonishment on everything that had been found in its corridors after the water level had dropped: a dead donkey, a rusty SEAT, candlesticks... It is the place chosen by some irresponsible Madrileños to make the unconcealable disappear.

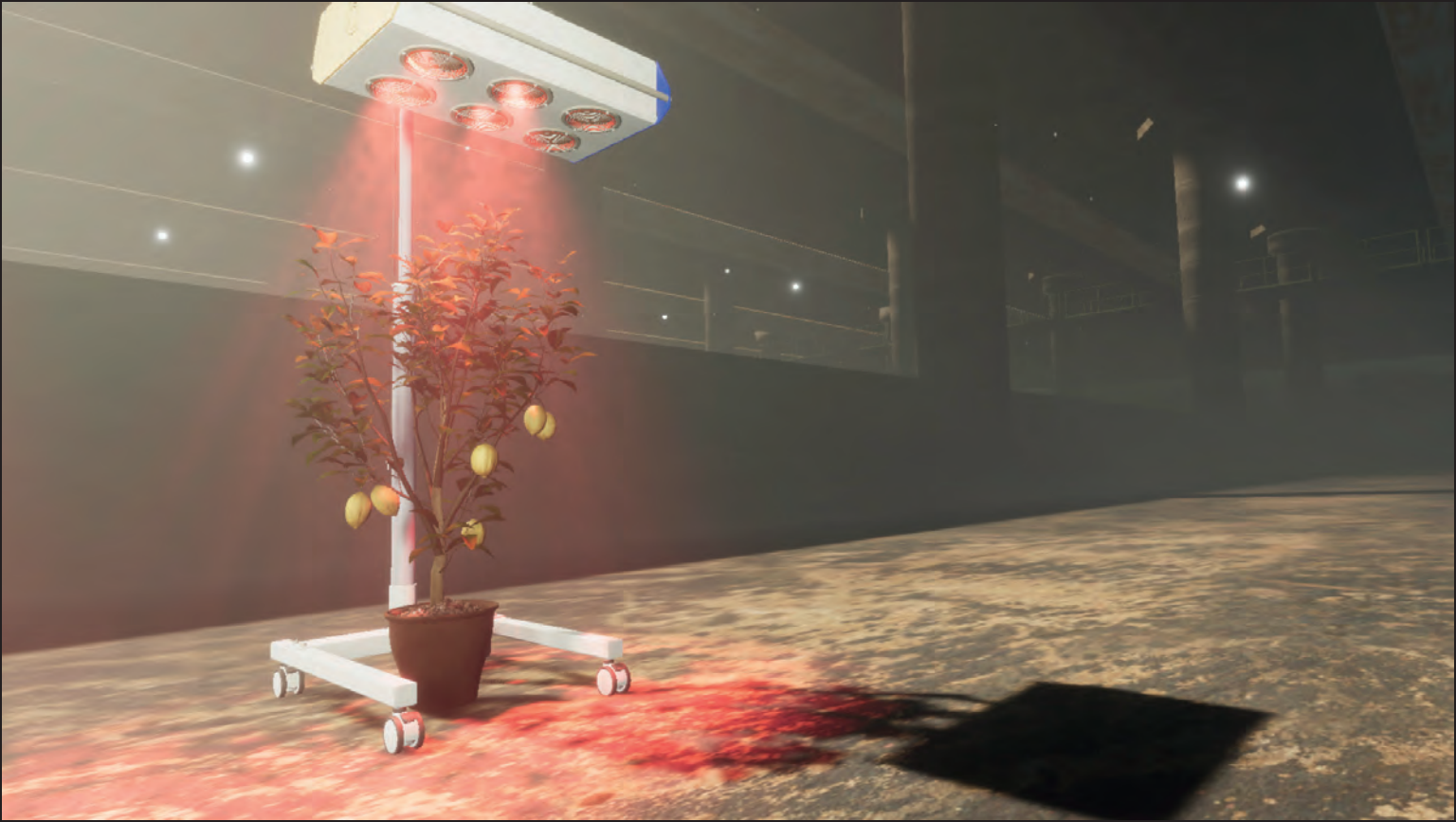
Hence, this building is not sealed, which allows memories to slip inside. Walking through the corridors of the fantastic architecture, we come across memories, mostly bizarre, mainly from childhood, modified over the years and now translated into objects and images. Rising water threatens them (as oblivion did elsewhere) in the same way that it threatens the viewers who move between them.

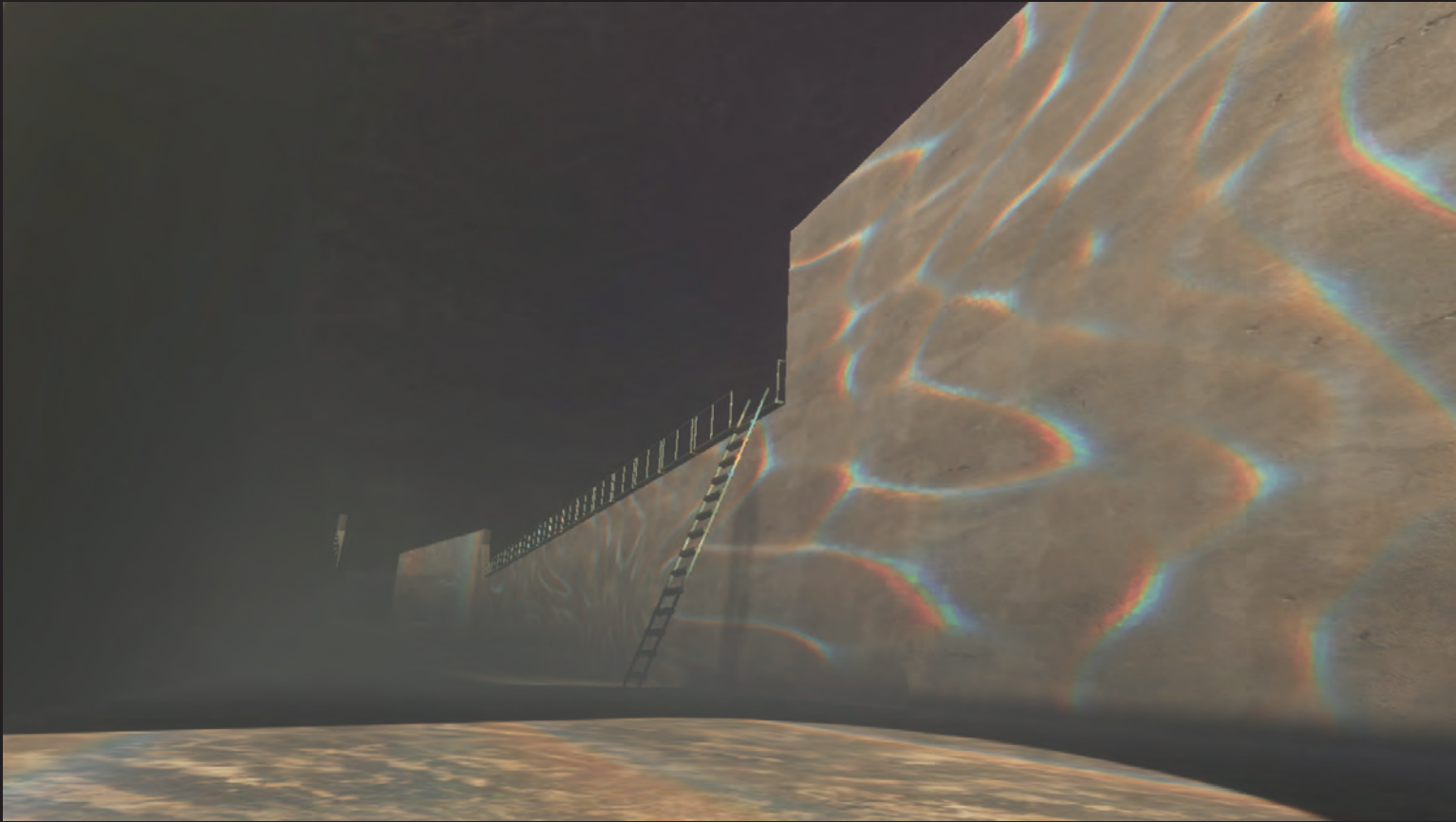
TANQUE DE TORMENTAS

STORM TANK

VR experience for HTC-Vive, duration variable, colour, in Spanish with English subtitles

All pictures: Stations in the game





```
==*-  
==+ : :+--==+==+:::.....: : :  
      : : = +
```





==*- :;+-=-#+-=-1:.....: :
==+ : : = + + -

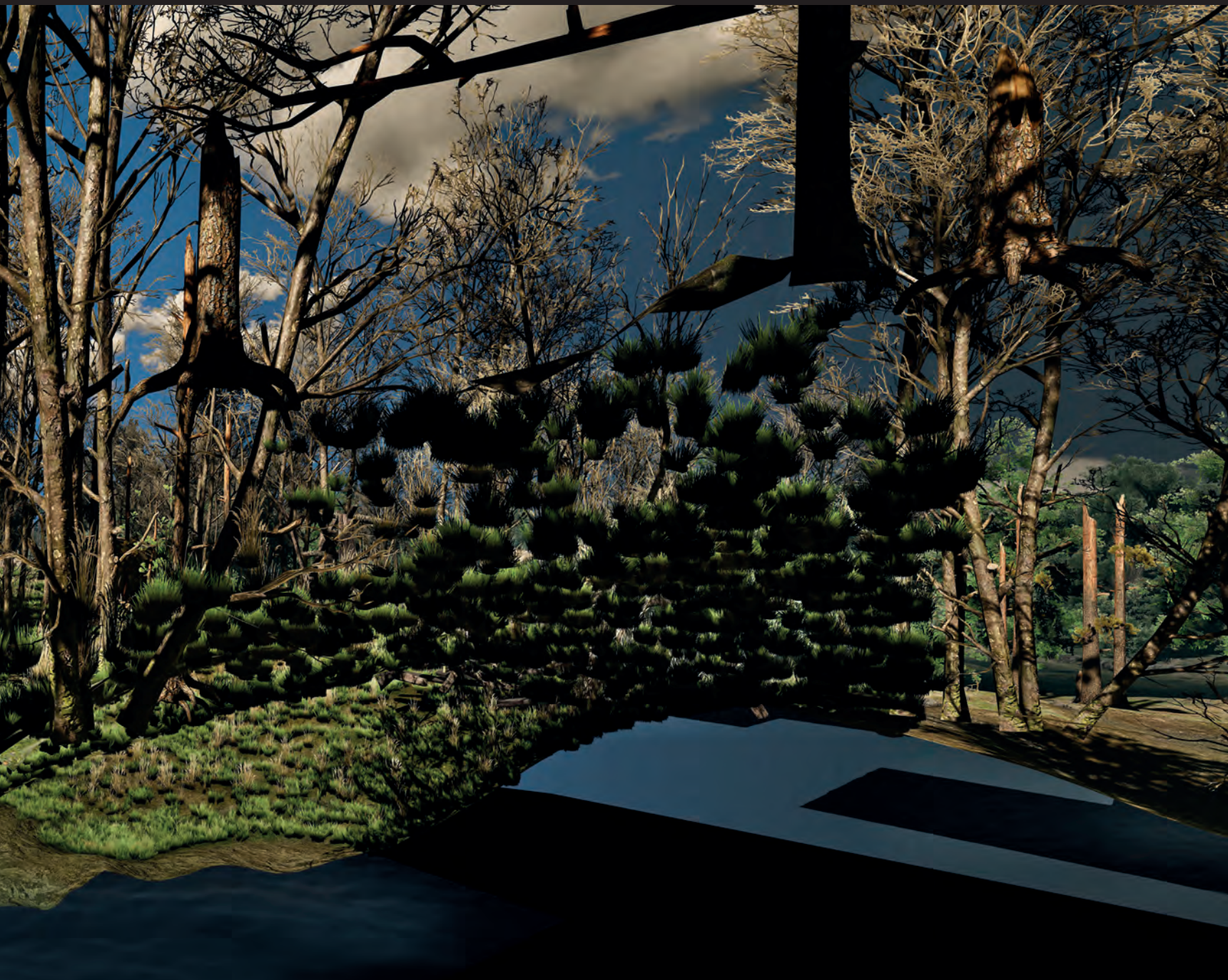


hell 70

====+#+##%#+

%###+-=:

::: . .-:=.-



.: +++=

.: ==
.=+##=

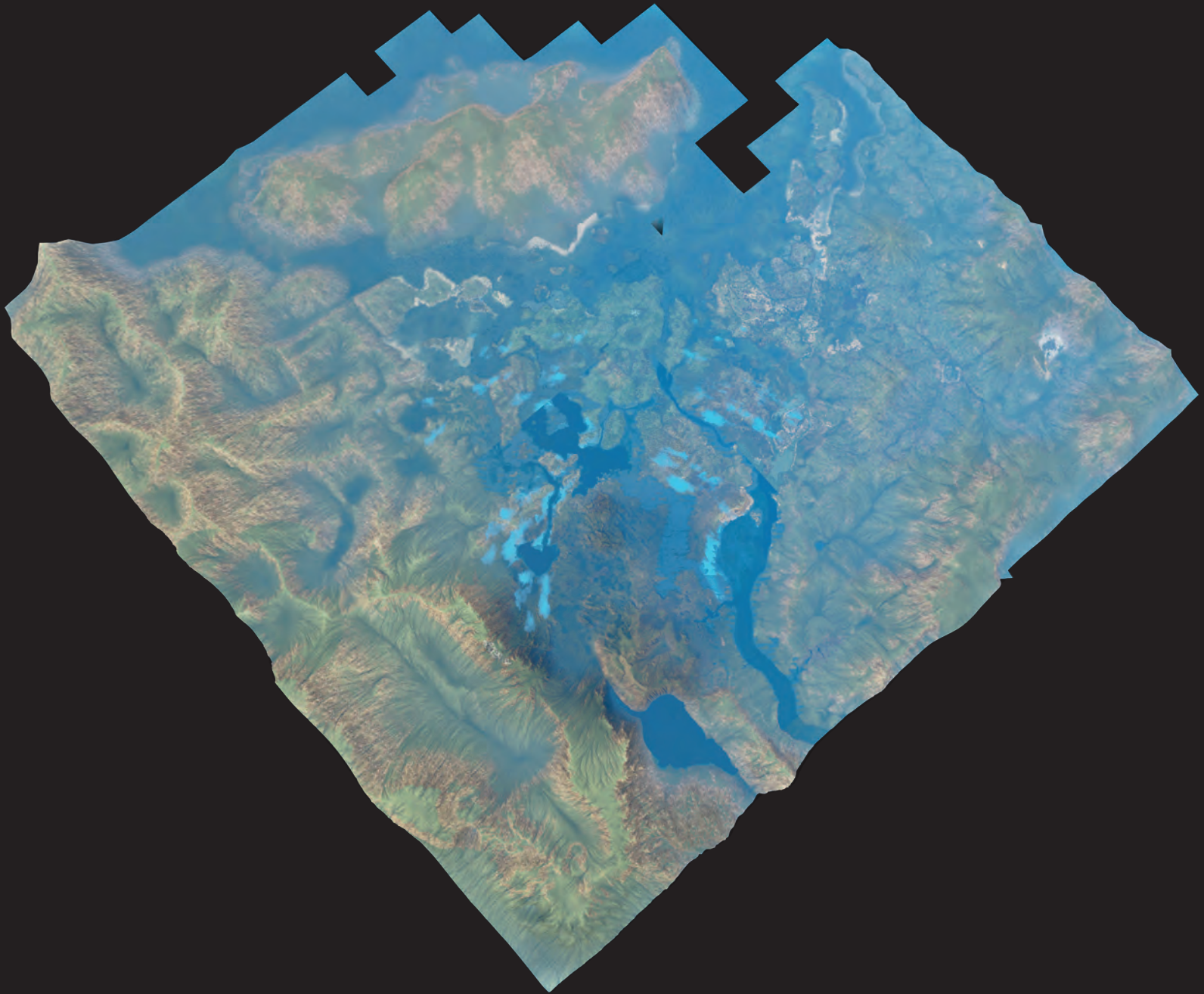
++:

.+=

: :. **%#

:+=

-#



Witcher 3-Weltkarte
Witcher 3 world map

hell 72

====+#+##%#+

%%##%+--=;

Seite davor: Video-Standbild
Previous Page: video still

:::|. .-:|.----

Die Landschaft wird durch den Blick konstruiert. Der Blick gleitet von oben über die Landschaft über eine immer undeutlicher werdende Landkarte und mit einem Kompass, der nirgendwo hinweist.

Der Blick hat den Körper des Helden verlassen. Die Landschaft versteht diesen körperlosen Blick nicht und lässt Pflanzen, Sträucher und Hasen ahnungslos und viel zu spät erscheinen.

Die Landschaft wird zu einer Landkarte und zeigt uns ihre Ränder, von denen der Held unendlich weit herabfallen wird. Er wird in einem unendlichen Loop fallen und bei seinem Fall alle möglichen zurückgelassenen Gegenstände in einer Welt sehen, die auf einem Film aus trübem Wasser ruht.

The landscape is constructed by the gaze. The gaze glides over the landscape from above, without the reference of a map, which has become obscured, or a compass, which points to nowhere.

The landscape is constructed by the gaze, which has abandoned the hero's body. The landscape does not understand this disembodied gaze and, unaware, makes plants, bushes and hares turn up late.

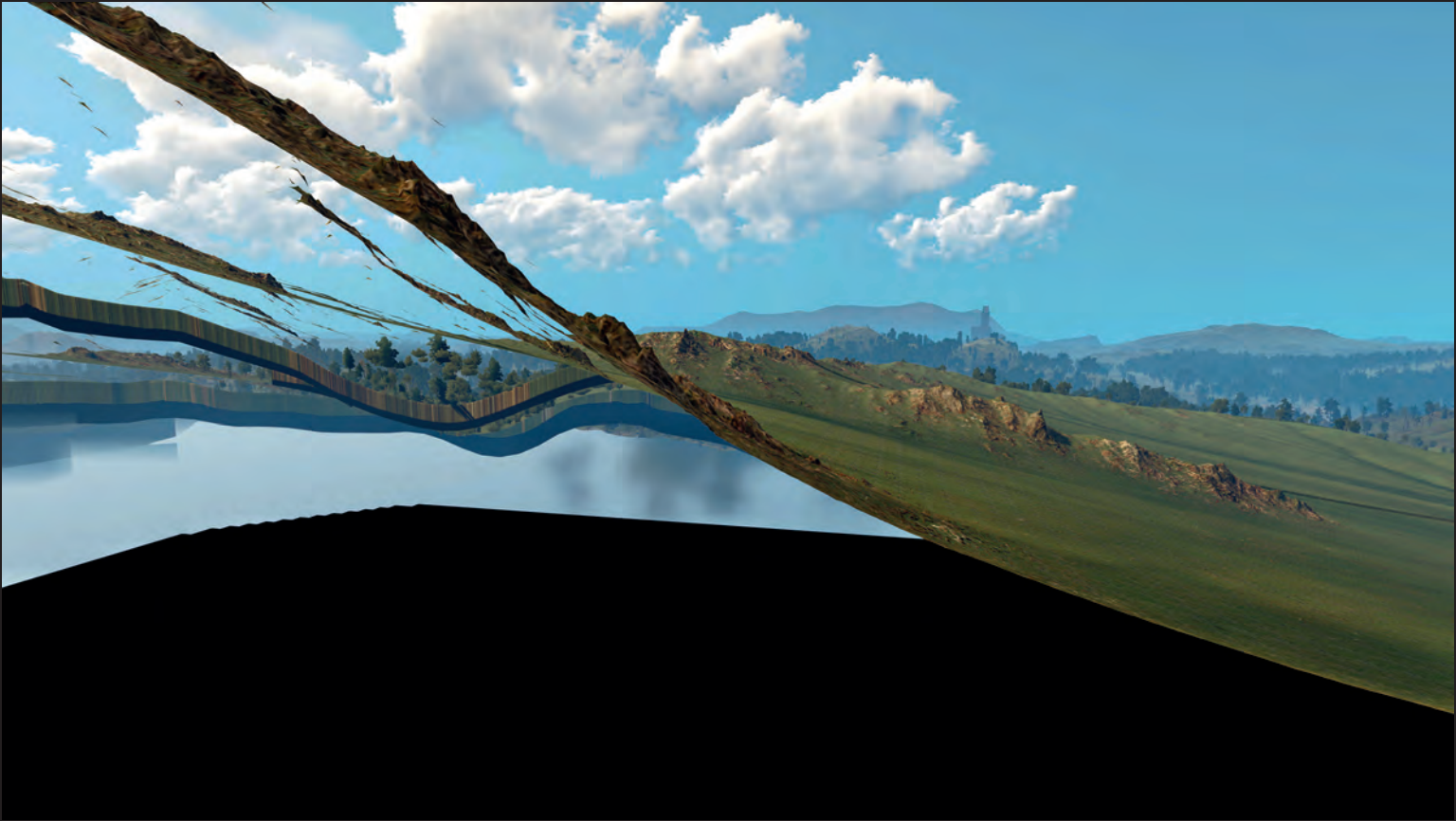
The landscape becomes a map and shows us its edges, from which the hero will fall forever. He will fall in an endless loop and see all kinds of abandoned objects in a world resting on a film of murky water.

NONE BUT DEVILS PLAY PAST HERE

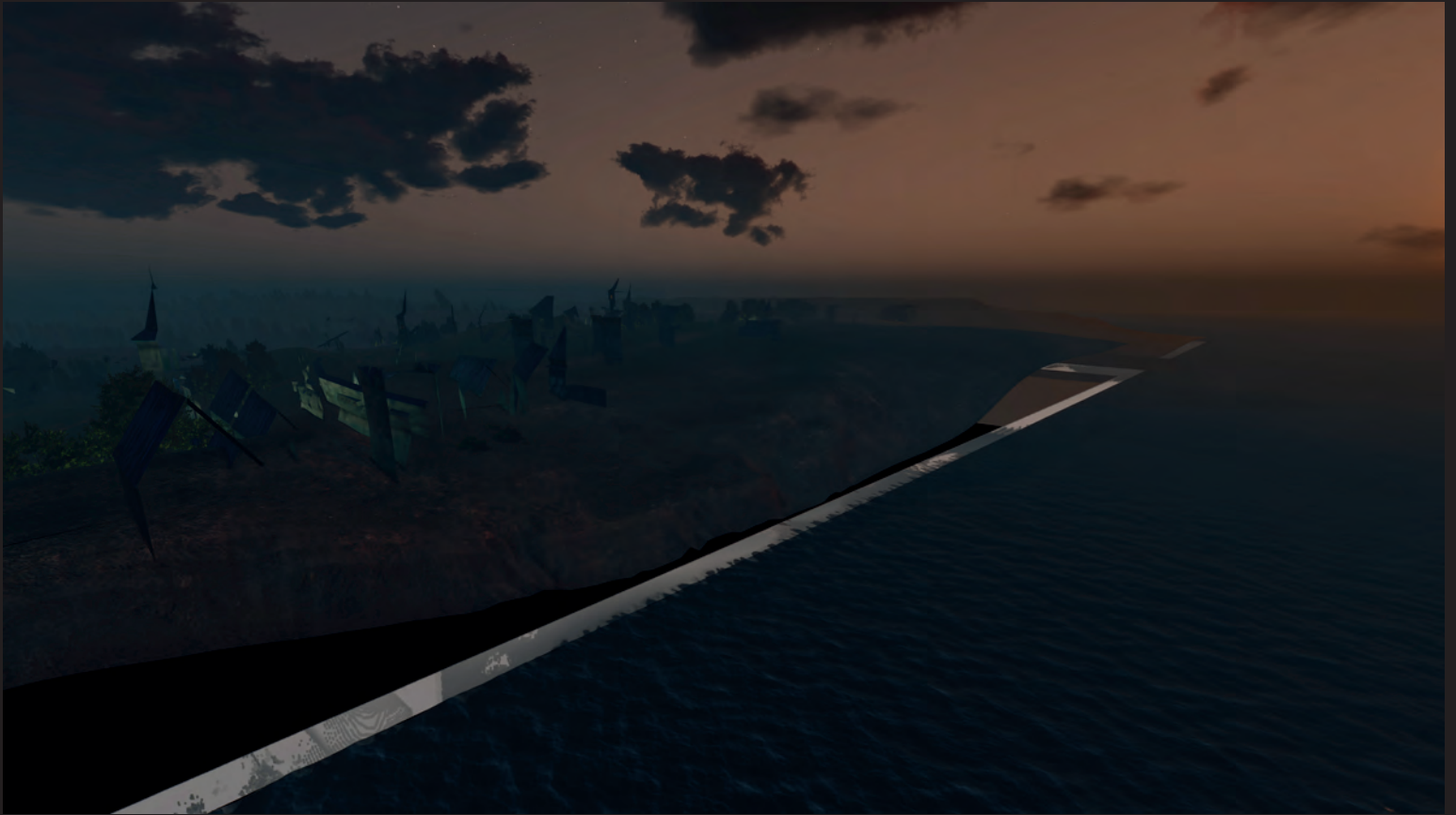
Installation: Video (Full HD, 22 min, Farbe, Ton eng.), Fotomontage, 12 Bilder á 100*70cm, Inkjet Druck auf Fotopapier, 8 3D-gedruckte Elemente (weiß, PLA, Massen Variabel) Digitaler Druck auf Stoff, Farbe, 2,5x3m und 2,5x2,5m

NONE BUT DEVILS PLAY PAST HERE

*Installation: video (full HD, 22 min, color, sound eng.), photomontage, 12 pictures á 100*70cm, inkjet print on photo paper, 8 3D printed elements (white, PLA, masses Variable) Digital print on fabric, color, 2,5x3m and 2,5x2,5m*



Unter der Oberfläche der Landschaft in Witcher 3, außerhalb von White Orchard.
Under the surface of the landscape in Witcher 3, outside White Orchard.



Wolkensystem über der Landschaft.
Cloud system above landscape.



Video-Standbild mit vergessenem Objekt.
Video still with forgotten object.

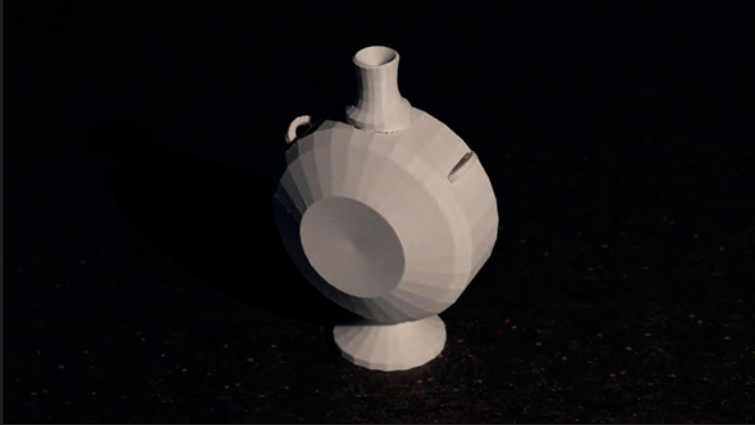
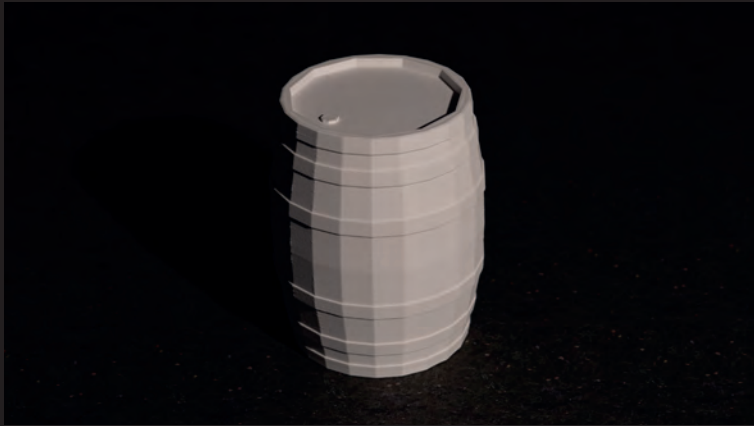
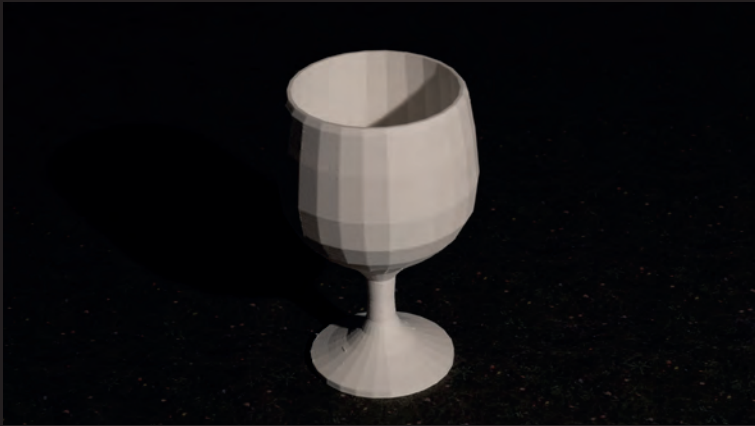


3D-Drucke von Objekten, die unter dem Terrain der Witcher 3-Welt gefunden wurden. Die 3D-Modelle des Videospiele stammen aus dem sogenannten „uncooking“, der Anfangsphase des Modding von Videospiele, in der alle Dateien des Programms mit Hilfe verschiedener Skripte und Programme extrahiert werden.

3D printed objects found under the terrain of the Witcher 3 world. The 3D models of the video game come from the so-called “uncooking”, the initial phase of modding video games, in which all the files of the program are extracted with the help of various scripts and programs.



Video-Standbilder
Video stills



3D gedruckte Objekte
3D-printed objects

NIEVES DE LA FUENTE

Biografie

Nieves de la Fuente Gutiérrez, 1988 in Madrid geboren, studierte Bachelor of Fine Arts an der Universidad Complutense de Madrid.

Ihr wachsendes Interesse an digitalen Medien führte sie nach Köln, wo sie ihr Aufbaustudium an der Kunsthochschule für Medien unter der Mentorenschaft von Ute Hörner, Mathias Antlfinger, Thomas Hawranke und Karin Lingnau absolvierte.

Während ihres Postgraduiertenstudiums kam sie mit den neuen Technologien der Photogrammetrie und des digitalen Modellierens in Berührung, die bis heute ihre künstlerische Praxis beeinflussen. Ihre künstlerische Aktivität ist stark von immersiven Technologien (Virtual Reality, 360-Grad-Erfahrungen, AR etc.) geprägt, was sie zu Künstlerworkshops in Institutionen wie der Fundación Telefónica (Madrid, 2020), der Kunstakademie Düsseldorf (2019), der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW (Basel, 2017) und Technarte (Bilbao, 2017) führte.

2017 nimmt sie zusammen mit 10 weiteren internationalen Künstlern an einem Workshop über die Erfahrung des Spiels mit dem Künstler Carsten Höller (Santander, Spanien) teil. Im selben Jahr nimmt sie bei der Digital Residency im Warehouse (Berlin) teil.

2018 produziert sie zusammen mit dem Komponisten Raffael Seyfried ein Radio-Feature mit VR-Erfahrung für Deutschlandfunk („Marslandung in Riotinto“) und erhält den Gleichstellungspreis der KHM Köln.

2019 wurde die Installation „No habrá servicio los Domingos ni en el cumpleaños de la Reina Victoria“ im National Museum of Fine Arts of Taiwan (Taichun) ausgestellt und die Künstlerin beteiligt sich an Ausstellungen u.a. in der Temporary Gallery (Köln) und im MEINBLAU PROJEKTRAUM (Berlin).

Ende 2021 hat sie ein Augmented Reality Projekt für die Fuhrwerkswaage Köln erstellt, zu dem zwei Künstlereditionen produziert wurden, in denen sie Digitaldruck mit Augmented Reality kombiniert.

2022 erhielt sie den Förderpreis im Bereich Digitale Kunst für Künstlerinnen NRW und das E.R.D.E. Stipendium für Absolvent*innen der Kunsthochschule für Medien. E.R.D.E. ist ein Projektstipendium für die Entwicklung und Umsetzung eines künstlerischen Projektes, das sich kritisch mit den Themen Ökologie und Umwelt auseinandersetzt.

NIEVES DE LA FUENTE

Biography

Nieves de la Fuente Gutiérrez, born in Madrid in 1988, studied Bachelor of Fine Arts at the Universidad Complutense de Madrid.

Her growing interest in digital media led her to Cologne, where she completed her postgraduate studies at the Academy of Media Arts under the mentorship of Ute Hörner, Mathias Antlfinger, Thomas Hawranke and Karin Lingnau.

During her postgraduate studies, she came in contact with the new technologies of photogrammetry and digital modelling, which continues to influence her artistic practice today. Her practice is influenced by immersive technologies (virtual reality, 360-degree experiences, AR, etc.), which has led her to participate in artist workshops at institutions such as Fundación Telefónica (Madrid, 2020), Kunstakademie Düsseldorf (2019), Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW (Basel, 2017) and Technarte (Bilbao, 2017).

In 2017, she participated in a workshop on the experience of play with artist Carsten Höller (Santander, Spain) along with 10 other international artists, the same year she was one of the participants of the Digital Residency at Warehouse (Berlin).

In 2018, together with composer Raffael Seyfried she produced a radio feature with VR experience for Deutschlandfunk ("Mars Landing in Riotinto") and received the Equality Award of KHM Cologne.

In 2019, the installation „No habrá servicio los Domingos ni en el cumpleaños de la Reina Victoria“ was exhibited at the National Museum of Fine Arts of Taiwan (Taichun) and the artist took part in exhibitions at the Temporary Gallery (Cologne) and MEINBLAU PROJEKTRAUM (Berlin), among others.

In late 2021, she created an augmented reality project for the Fuhrwerkswaage Köln, for which two artist's editions were produced, combining digital printing with augmented reality.

In 2022 she received the Förderpreis in the field of digital art for female artists NRW and the E.R.D.E. scholarship for graduates of the Academy of Media Arts. E.R.D.E. is a project scholarship for the development and implementation of an artistic project that critically addresses the issues of ecology and the environment.

IMPRESSUM

Reihe *hell*
Band 11

Ausstellung
5. Oktober 2022 - 3. Februar 2023
Vernissage
4. Oktober 2022

Universität Siegen
PB-A 120/3
Paul-Bonatz-Straße 9-11
57068 Siegen

universi
UNIVERSITÄTSVERLAG SIEGEN



Herausgeber
Tobias Becker

Kuration
Tobias Becker

Ausstellungskonzept
Nieves de la Fuente

Grafik & Editorial
akaMALO, Köln

Abbildungen / Fotos
Nieves de la Fuente

Texte
Tobias Becker
Nieves de la Fuente

Übersetzung
Thea Miklowski

Lektorat
Thorsten Tynior
Sebastian Ziemann

Ausstellungsteam
Christina Prochaska

Druck
Uniprint Siegen

Edition
100

Verlag
universi
Universitätsverlag Siegen
2022

ISBN 978-3-96182-130-3

Die Rechte liegen, wenn nicht anders
vermerkt, bei der Künstlerin
© Nieves de la Fuente

www.nievesdelafuente.es

Die hier abgebildeten Projekte
sind zwischen 2016 und 2022
entstanden.

IMPRINT

Series hell
Volume 11

Exhibition
5th of october 2022 until 3rd of february 2023
Vernissage
4th of October 2022

University of Siegen
PB-A 120/3
Paul-Bonatz-Straße 9-11
57068 Siegen

universi
UNIVERSITÄTSVERLAG SIEGEN



Publisher
Tobias Becker

Curation
Tobias Becker

Exhibition concept
Nieves de la Fuente

Graphic & Editorial
akaMALO, Cologne

Illustrations / Photos
Nieves de la Fuente

Texts
Tobias Becker
Nieves de la Fuente

Translation
Thea Miklowski

Editing
Thorsten Tynior
Sebastian Ziemann

Exhibition team
Christina Prochaska

Print
Uniprint Siegen

Edition
100


Publisher
universi
University publishing house Siegen
2022

ISBN 978-3-96182-130-3

Rights reserved by the artist,
unless otherwise noted.
© Nieves de la Fuente

www.nievesdelafuente.es

The projects shown here
were created between 2016
and 2022.



ISBN 978-3-96182-130-3