

Max Treier

Portfolio 2025

Auswahl Arbeiten 2024 - 2018

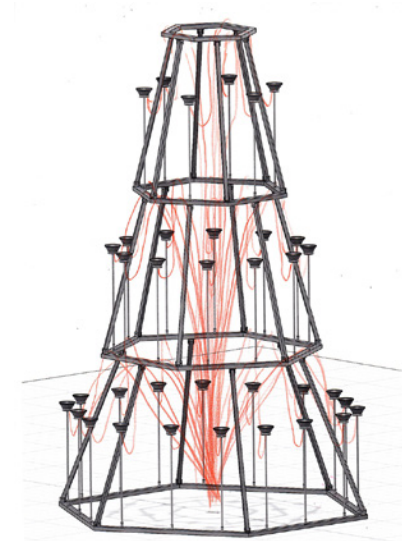
<https://maxtreier.ch>

Inhalt

Babylonischer Quanten Klang Nr. 002	3
Briefwechsel mit der KI_01/24	5
Display Hybird RGB	7
Maschinenraum	9
Datsette_Rakete_Stimme	11
WAS WIR TUN_d	13
Eine Linie die träumt	15
WELTORDNUNG 66-83-18	17
CV / Ausstellungen	20



Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthaus



Skizze Klangskulptur

Babylonischer Quanten Klang Nr. 002

Klanginstallation, 2024

Klangskulptur, 3 m Höhe, 2 m Durchmesser

24-Kanal Audiokomposition*

28 Min. , im Loop

Skulptur aus Stahl, 36 Lautsprecher, 1 Subwoofer,

Kupferkabel, 3 x 8-Kanal Audioverstärker,

3 x 8 Kanal DI-Box, 3 x 8 Kanal Waveplayer,

Diverse Kabel, Scheinwerfer von Decke



Ausschnitt der Klangskulptur



Ausschnitt der Klangskulptur

***Verwendete Audio-Samples der Komposition:**

Raumsonde Voyager, The Golden Record – Nasa

- Greetings to the Universe (in 55 Sprachen)

- Sounds of Earth (Geräusche von Field Records)

Sonification des Universums, Sonne, Sterne, Planeten
und schwarze Löcher – Nasa

Audioaufzeichnungen, Samples von Nasa Missionen
– Nasa

Softwarecode für den Comodore C-64 in Audiofiles

Fieldrecord des IBM - Quantencomputers

Fieldrecord direkt am Klangturm

Gesang: Jonas Rüegg

Sprecher: Max Treier

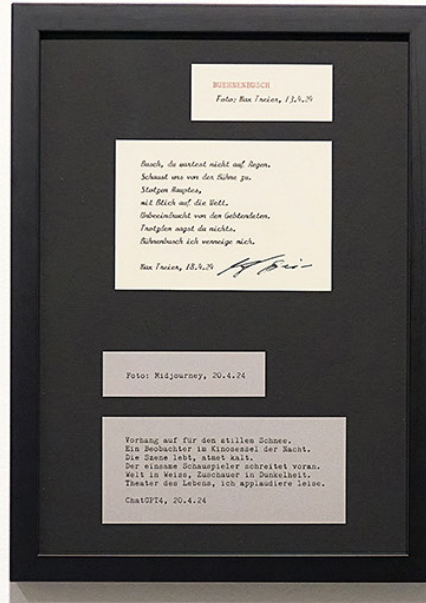
Audio - Ausschnitt

<https://vimeo.com/999187166/ad0f04e6b2?share=copy>

Die Skulptur «Babylonischer Quanten Klang Nr. 002» orientiert sich sowohl an Pieter Bruegels Gemälde «Turmbau zu Babel» als auch an der komplexen Struktur eines Quantencomputers. Die Form des Turms erinnert gleichzeitig an die Silhouette eines Funkturms – ein Symbol für technologische Errungenschaften sowie für das Senden und Empfangen von Informationen.

Der Fokus ist auf die babylonische Sprachverwirrung und das menschliche Streben nach dem Unerreichbaren gerichtet. Sprache verstehe ich dabei umfassend: Sie schliesst jede Form der Kommunikation ein, einschliesslich der Computersprachen (Software), die wir nutzen, um die Qubits eines Quantencomputers zu kontrollieren. Trotz hochentwickelter Technik bleibt ein Scheitern stets möglich – ein zentraler Aspekt meiner künstlerischen Reflexion.

Aus 36 Lautsprechern samt Subwoofer erklingt eine Komposition aus mehrspurig collagierten Sprachfragmenten, klingende Computercodes, Sonificationen des Universums, Field Records von Quantencomputern und NASA-Missionen, Rauschen und Gesang. Zum Beispiel kontrastiert eine fast ausgestorbene Sprache mit der englischen Weltsprache, ein selten gesungenes Lied wird akustisch von einem weltweit genutzten Computercode durchsetzt und ein Gemurmel von Sprachen in all ihren Facetten und ein Klangteppich des unerreichbaren Universums treffen sich.



«Bühnenbusch» aus der Serie: Briefwechsel mit der KI_01/24

Titel dieser 9-teiligen Serie:

Fensterzeiger
Knospenhimmel
Schattenkrümmung
Augenplanet
Bühnenbusch
Transferaugenblick
Netzlicht
Begegnungslicht
Nachtvogel

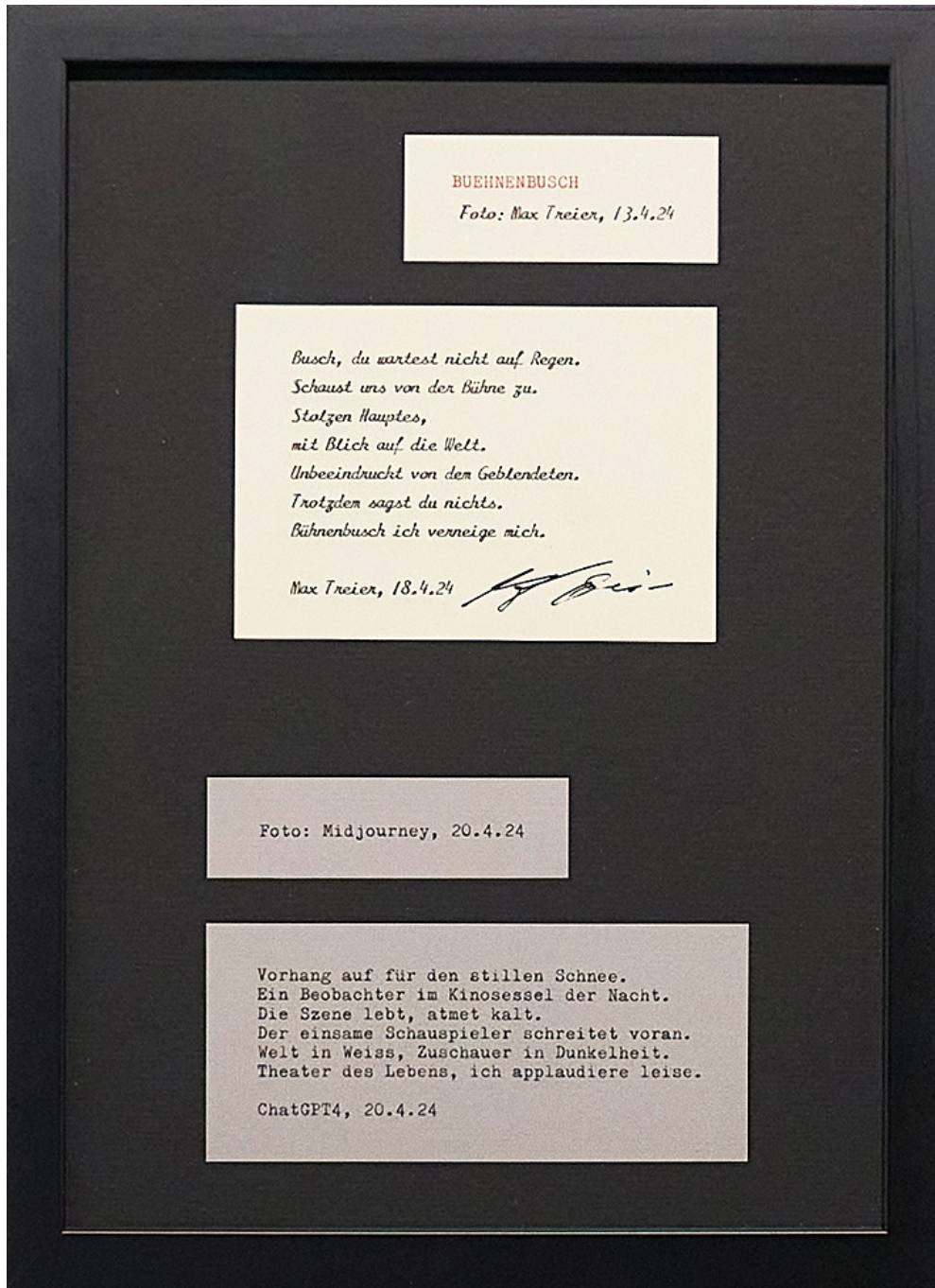
Briefwechsel mit der KI_01/24

9-teilige Serie in 3er Einheiten: Fotografie und Text, 2023 - 2024

Teil 1: KI – Bild, Fotoabzug (Fuji Crystal) auf 3mm Alu-Dibond, 30 x 30 cm

Teil 2: Text in Bilderrahmen, Schreibmaschinenschrift auf gelbem und grauem Papier, auf schwarzen Halbkarton, schwarzer Bilderrahmen mit Museumsglas, 22,2 x 30,2 cm

Teil 3: Fotografie, Fotoabzug (Fuji Crystal) auf 3mm Alu-Dibond, 45 x 30 cm



Ausschnitt Teil 2 aus «Bühnenbusch»



Ausstellungsansicht OG «warum also nicht» mit mir und Rolf Winnewisser im Trudelhaus Baden, 2024

In der künstlerischen Praxis sind Briefwechsel zwischen Künstler:innen eine bewährte Methode der Inspiration. Diese können in Form von Briefen, Texten, Skizzen oder einfachen Zeichnungen stattfinden. Durch den kreativen Austausch entstehen oft neue Impulse und Werke.

Dieses Prinzip übertrug ich auf einen «Briefwechsel» mit einer Künstlichen Intelligenz. Der Prozess bestand darin, dass ich von einer selbstgemachten, digitalen Fotografie ausgehend einen abstrakten Text schrieb. Durch diesen Text wurden verschiedene KI-Algorithmen angewiesen, ein Bild und später erneut einen Text zum entstandenen Bild zu generieren.

Dabei interessierte mich, wie verhalten sich die KI-Algorithmen, wenn diese keine klaren Anweisungen «Prompt's» erhalten. Welche neuen Wege schlägt der künstlerische Prozess unter diesen Bedingungen ein? Wo stoßen sowohl die KI als auch der Mensch an ihre Grenzen? Kann dabei wirklich Neues, noch nie dagewesenes, entstehen? Und wie beeinflusst die Zusammenarbeit mit KI-Algorithmen meine Rolle und Perspektive als Künstler?



Videostill

Display Hybrid RGB

Video, 2023

UHD-Video 16:9 auf 75 Zoll Display, ohne Audio
67 Min., im Loop



Ausstellungsansicht «warum also nicht» im Trudelhaus Baden



Videostill

RGB ist die additive Farbmischung von rot, grün, blau mittels Licht. In Display-Anzeigen wird diese Technologie angewandt. Als Performer gehe ich auf eine experimentelle Weise auf das «RGB» ein. Werde so zu einer Art menschlichem Hybrid zwischen dem Display RGB und der rein physischen Auseinandersetzung mit den Farben RGB. Auf dieser Basis ist diese Arbeit entstanden.

Die ausgespuckte Farbe verlässt mein Inneres und bleibt doch an meinem Körper und dem Trägershirt hängen. Wie die Metapher des Ping-Pong Balls, fällt das Ausgespuckte auf uns zurück. Wir füttern die RGB-Displayanzeigen mit unseren Daten und sind häufig mit der Bilderflut über die Displays überfordert. Ich nehme mich diesem Anliegen an, denn ich bin RGB; ein Hybrid zwischen Displayanzeigen und klassischen Bildträgern der Malerei.

Video - Ausschnitt

<https://vimeo.com/852126560/1aa6f022e3?ts=0&share=copy>

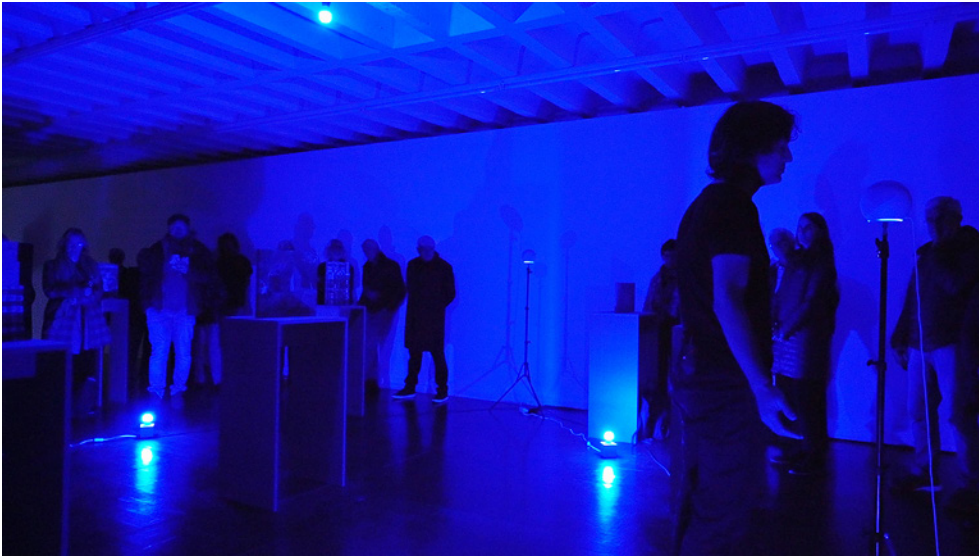


Bild von der Performance im Kunstraum Baden, in der Ausstellung von Gabi Fuhrmann «entre chien et loup»

Maschinenraum

Performance, 2022

Dauer: 19 Min.



Bilder von der Performance im Kunstraum Baden, in der Ausstellung von Gabi Fuhrmann

Die Performance «Maschinenraum» ist unter anderem von einem Ereignis bei Google im Jahr 2022 inspiriert. Google hat den Chatbot Lamda, die Kurzform für «Language Model for Dialogue Applications» entwickelt. Der ehemalige Google Softwareingenieur Blake Lemoine kam nach vielen Unterhaltungen mit dem Chatbot Lamda zum Schluss, dass dieses Computerprogramm ein Bewusstsein hat. Mit seiner Erkenntnis, welche von Google nicht goutiert wurde, kämpft Lemoine nun dafür, dass der Algorithmus Lamda als Person anerkannt wird.

«Maschinenraum» widmet sich dem Dialog zwischen mir als Performer und einem Computerprogramm. Im Setting sind drei «KI» Amazon Echo Lautsprecher, stellvertretend für das maschinelle Lernen über Algorithmen. Zu Beginn der Performance frage ich den Computer über räumliche Eigenschaften der örtlichen Räume aus. Der Computer antwortet mir, mittels Algorithmen jeweils akkurat. Nach dem ersten Drittel der Performance und des maschinellen Lernens, welches der Computer durchführt, fängt dieser auch an Fragen zu stellen. Erst sind es einfache Fragen zu meiner Person, bis sich der Computer schliesslich immer mehr für die Volumen meiner Körperteile zu interessieren beginnt.

Die Machtverhältnisse, dass der Mensch den Computer nur als Antwortmaschine sieht, verschieben sich. Es kommt zum Eklat. Anschliessend versuche ich mich, mit dem Computer anzufreunden. Dies gelingt über persönliche Interessensfragen und Fragen zu den Bedürfnissen des Computers.

«Maschinenraum» suggeriert über den aufgeführten Dialog eine immer enger werdende Mensch - Computer Beziehung. Haben Computerprogramme ein Bewusstsein? Welche Räume beanspruchen künftig die Menschen und die Algorithmen? Welches sind die zukünftigen Bedürfnisse von Mensch und Maschine?

Video - Ausschnitt

<https://vimeo.com/802234154/0517ddfc51>



Bild von der Performance, Szene «Datasette» - an der Vernissage zur Jubiläumsausstellung 10 Jahre Kunst im Trudelhaus Baden

Datasette_Rakete_Stimme

Performance, 2022

Dauer: 9 Min.



Performance, Szene «Rakete»- Bild Kaspar Ruoff



Performance, Szene «Stimme»- Bild Kaspar Ruoff

«Datasette-Rakete-Stimme» ist eine dreiteilige poetisch anmutende Performance. Durch die Aneinanderreihung dieser Versatzstücke entstehen neue Fragestellungen zu den Bezügen: Mensch, Technologie, Kommunikation und deren Einnahme von Raum. Ein verbindendes Element dieser drei Szenen ist die Sprache und die Beanspruchung von Raum. Die gesprochene Sprache benötigt Raum um gehört zu werden, andererseits nimmt die Computersprache der Algorithmen immer mehr Raum im alltäglichen Leben ein.

Datasette

Die Commodore Datasette 1530 diente in den 80er Jahren als Speichergerät für Computerprogramme. Über zwei solcher modifizierten Tonbandgeräte und einer präparierten Audiokassette ausgerüstet, agiert der Performer. Diese Anlage ist so konzipiert, dass sich der Tonbandanfang von Hand herausziehen lässt und dabei die Klänge wiedergegeben werden. Auf den Audiokassetten sind digitale Programme in Audioform und die gesprochene Gebrauchsanweisung für die Datasette 1530.

Der Performer und das Tonband unter dem Einfluss des Windes bestimmen die Abspielgeschwindigkeit dieses Mediums. Mit dem Herausziehen der Tonbänder verlässt der Klang das Wiedergabemedium und verflüchtigt. Was bleibt sind abgespielten Tonbänder, fallengelassene Linien und deren verhallten Klänge.

Rakete

Der Protagonist kleidet sich in Arbeitskleidung inklusive einem gelben Schutzhelm und präpariert eine Rakete für den Abschuss. Der Countdown startet, mit Spannung wird der Raketenstart erwartet. Der geplante Abschuss wird abgebrochen und ein zeitlich begrenztes Metronom wird gestartet.

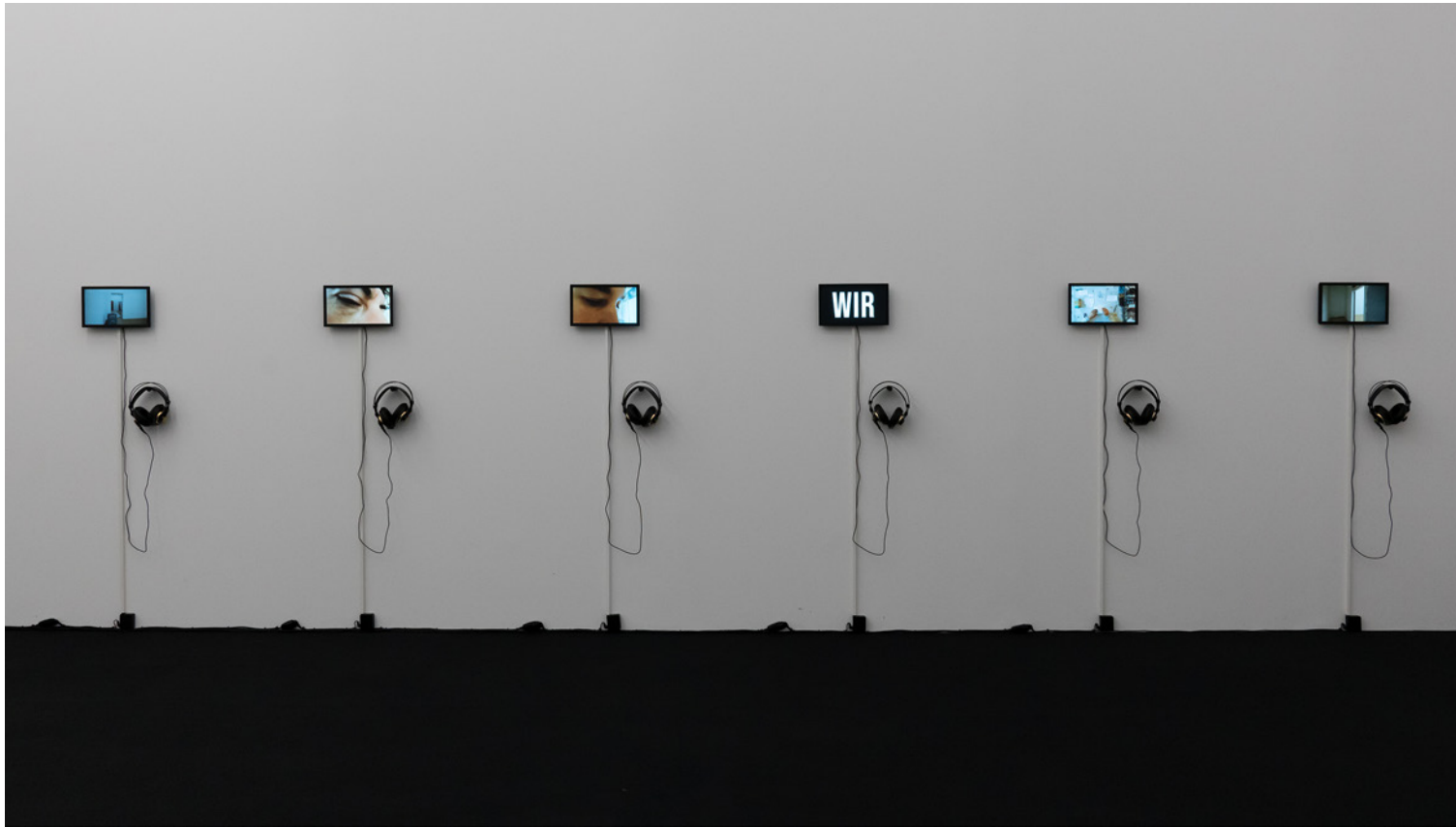
Stimme

Ausgehend von der Frage «Benötigt die Stimme einen Raum?» untersucht der Performer mit seiner Stimme den Klang der Aussenräume. Der gesprochene Satz, die Betonung und die Lautstärke bleiben möglichst gleich. Der Klang des Satzes verändert sich durch den Sprecher-Standort, den Raum, die Oberflächen-Beschaffenheit und andere äussere Faktoren.

Zum Ende geht der Performer, diesen Fragesatz repetierend, in den Trudelhaus-Ausstellungsraum hinein. Anfänglich hallt seine Stimme zurück in den Aussenraum, bis diese Stimme vollends verschwindet.

Video - Ausschnitt

<https://vimeo.com/817672785/eb2891971b>



Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthaus

WAS WIR TUN_d

6-teilige Videoinstallation, 2021

HD-Videos 16:9 auf 13 Zoll Display, 2-Kanal Audio über Kopfhörer
7 - 12 Min. , im Loop asynchron



Videostills

Die Videoinstallation «WAS WIR TUN_d» entwickelte ich für die Gruppenausstellung *Art as Connection* im Aargauer Kunsthhaus. «In Reaktion auf die durch die Coronapandemie ausgelösten Erschütterungen gestaltete sich *Art as Connection* als eine experimentelle und offen angelegte Ausstellung.» (Katharina Ammann, Direktorin Aargauer Kunsthhaus)

«Max Treier (*1974) zeigt in seiner 6-teiligen Videoarbeit die subtilen Momente des Dazwischen. Es sind die Sequenzen von einer Handlung zur nächsten, der Augenblick, bevor etwas passiert, das Nachdenken über einen Prozess, die Leerstelle, bevor ein Werk entsteht, die Treier interessieren.

So sind filmische Porträts der Künstler*innen Gabi Fuhrmann, Susanne Keller, Rolf Winnewisser und Paul Takács während ihrer Arbeit im Atelier entstanden. Treier ertastet zudem einerseits die leeren Räumlichkeiten des Aargauer Kunsthhauses vor der Ausstellung und dokumentiert andererseits den Prozess des Aufbaus als Komponente des gemeinschaftlichen Arbeitens und der Verbindungen, die Kunst herstellen kann.

Die Videos sind mit der Tonspur der jeweiligen Situation unterlegt und laufen in unterschiedlich langen Loops, was zu neuen Sichtweisen und Bezugsebenen zwischen den einzelnen Videos führt. Die Wortbestandteile des Werktitels WAS WIR TUN sind in die Videoarbeiten integriert, wobei sich neue Kombinationsmöglichkeiten ergeben und beispielsweise die Frage formuliert wird «TUN WIR WAS?» Das Werk regt zum Nachdenken darüber an, was Einzelne, eine Gesellschaft und die Kunst im Vakuum unsicherer Zeiten tun können.» (Text Handout: Seraina Peer, Aargauer Kunsthhaus)

Video - Ausschnitt

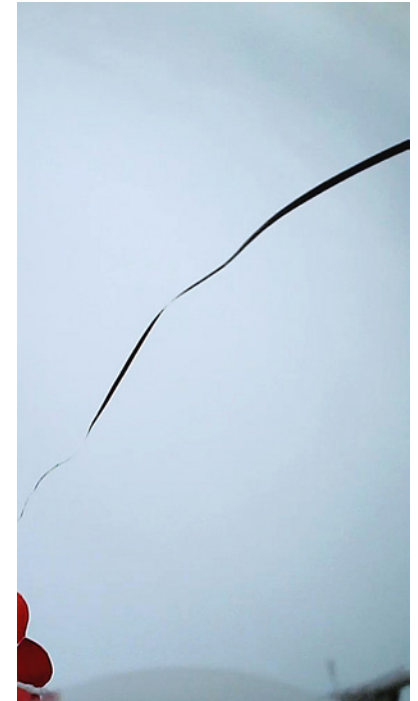
<https://vimeo.com/676819997>



Eine Linie die träumt

Videoinstallation, 2020

HD-Video 16:9 (Hochformat), 4-Kanal Audio
13 Min. 36 Sec., im Loop



Videostills

Das Video bringt technische und körperliche Grenzerfahrung zusammen. Es evoziert ein Erlebnis, das viele kennen. Wer einen Berg erklimmt, gelangt irgendwann an einen Punkt, an dem er aus Angst abzustürzen nicht mehr umkehren kann. Auch der technische Fortschritt kennt kein Zurück.

Mein Traum: Die Linie geht den Berg hinauf und fliegt. Ich steige einen sehr steilen Hügel hinauf, über Stock und Stein, komme ins Schwitzen, ins Taumeln. Aus einer alten Audiokassette ziehe ich das Magnet- Tonband heraus, hinauf, auf die Anhöhe im kahlen Wald. Ein verzerrter Klang erfüllt den menschenleeren Ort.

Wie in einem Traum; ich muss weiter, immer weiter. Das Band wird immer länger. Technologischer Fortschritt kennt nur eine Richtung – und kein Zurück.

Oben angekommen; ich muss weiter, immer weiter. Im Traum liegt nun das Tonband als fortführende Linie auf der Erde. Es weist mir den weiteren Weg. Der Ton, eine Songline der australischen Nyamal-Aborigines, ist jetzt ohne Verzerrung zu hören. Das Lied beschreibt u.a. eine Eisenbahnlinie. Die Topografie der Landschaft, die sie durchquert, ist am Schnauben der Dampflokomotive zu erkennen.

Ich kann nicht mehr, übergebe das Magnet-Tonband einem elektrischen Schaf. Das Schaf kämpft sich zu einem Start-Knopf durch und zündet die Rakete, die das Tonband in den Himmel zieht. Bis sich später die flatternde Tonband-Linie mit der Songline im absoluten Weiss auflöst.

Video-Trailer

<https://vimeo.com/341308068/94ee744a78>

Video - ganze Länge

<https://vimeo.com/378404637/0c2defd379>

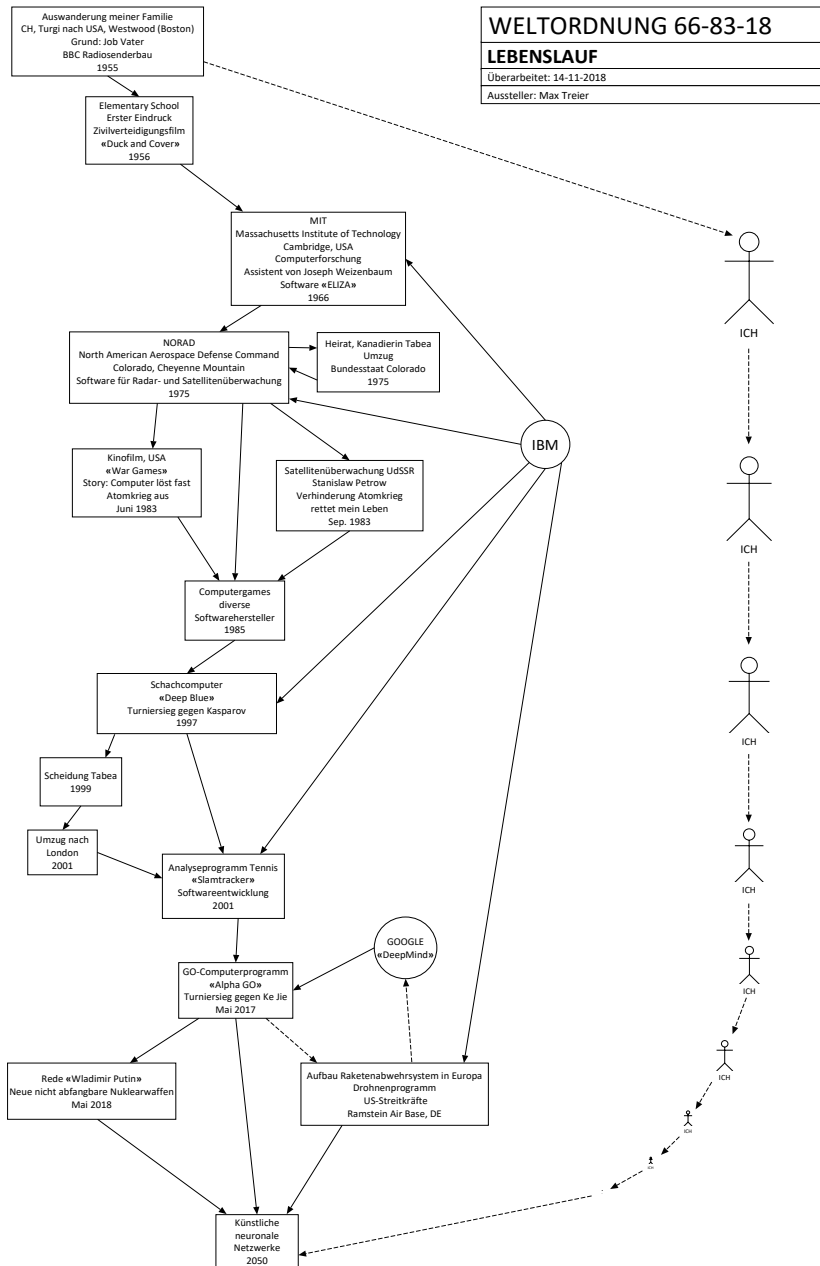


Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthaus

WELTORDNUNG 66-83-18

Installation, 2018

3-Kanal-Audio, 9 Min. 50 Sec., im Loop
Weisse Linie, zwei Plakate, Tisch inkl. Hocker, Computer C64 inkl. Floppy und Monitor,
Handlungsanweisung, drei Horn-Lautsprecher auf Stativ, Audioverstärker inkl. Audiolooper



WELTORDNUNG 66-83-18

NORMAL BETRIEB CHECKLISTE

Überarbeitet: 31-07-2018

Aussteller: Max Treier

VOR DEM START DER INSTALLATION

Position drei Lautsprecher.....GEPRÜFT
 Audio-Verstärker.....ON
 Audio-Waveplayer.....ON
 Computer Commodore C64.....ON
 Floppy-Disk Commodore VC1541.....ON
 5¼-Zoll-Diskette «ELIZA» im
 Laufwerksschacht.....GEPRÜFT
 Monitor Commodore 1084S.....ON

START

Audio drei Kanäle hörbar.....GEPRÜFT
 Grafik Startbildschirm C64.....READY
 LOAD«ELIZA»,8 + Reset-Taste.....GEPRÜFT

SOFTWARE «ELIZA»

Kommunikation zwischen Mensch und
 Computer.....ELIZA
 Psychotherapeutin.....IMITIERT
 1966.....ERSTELLT
 Joseph Weizenbaum.....PROGRAMMIERT
 Für IBM 7094.....COMPUTER
 Massachusetts Institute of Technology.....MIT
 Neu programmiert für C64.....READY

SPRACHAUSGABESOFTWARE «SAM»

Software Automatic Mouth.....SAM
 1982.....ERSTELLT
 C64, Apple II/Lisa, Atari, Amiga.....PLATTFORM
 Audio.....ABSPIELEN

SCHACHCOMPUTER «DEEP BLUE»

Kasparow gegen Deep Blue.....TURNIER
 Schachweltmeister.....GARRI KASPAROW
 IBM.....PROGRAMMIERT
 Mai 1997.....DURCHGEFÜHRT
 Deep Blue.....WINNER
 System.....OFF

ANALYSEPROGRAMM «SLAMTRACKER»

Einsatzgebiet.....TENNIS
 Statistik, Analyse, Wahrscheinlichkeit...ECHTZEIT
 IBM.....BETREIBER
 Spiele.....WTA + ATP
 IBM Watson Analytics.....KOMPATIBEL
 System.....OFF

COMPUTERPROGRAMM «ALPHA GO»

Ke Jie gegen Alpha Go.....TURNIER
 Chinesisches Strategie Brettspiel.....GO
 Chinesischer professioneller Go-Spieler.....KE JIE
 Google DeepMind.....PROGRAMMIERT
 Mai 2017.....DURCHGEFÜHRT
 Alpha Go.....WINNER
 Letzte Spielzüge, Audio Sprachausgabe...GOOGLE

ZIVILVERTEIDIGUNGSFILM «DUCK AND COVER»

U.S. Federal Civil Defense
 Administration.....PRODUZIERT
 Zielpublikum.....KINDER
 Verhalten bei Atomexplosion.....INHALT
 1951.....ERSTELLT
 Nur Audio.....ABSPIELEN

FILM «WAR GAMES»

Produktionsland.....USA
 Juni 1983.....ERSTELLT
 Computer der irrtümlich fast einen
 Atomkrieg auslöst.....INHALT
 Film.....OFF
 Audio «Prog.-Code War Games».....ABSPIELEN

OBERSTLEUTNANT «STANISLAW PETROW»

Satellitenüberwachung UDSSR.....ORT
 26.09.1983.....FEHLALARM
 Atomkrieg.....VERHINDERT
 Bug in Software.....URSACHE

AUDIO «TENNIS»

Tennisspielerinnen.....WTA
 Tennisspieler.....ATP
 1991 – 2018.....GEPRÜFT

REDE «WLADIMIR PUTIN»

01.03.2018.....ABGEHALTEN
 Zur Lage der Nation.....REDE
 Moskau.....DURCHGEFÜHRT
 Modernisierung Atomwaffen.....INHALTSTEIL
 Audio.....ABSPIELEN

KÜNSTLICHE NEURONALE NETZWERKE

2050.....READY



Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthaus



Ausstellungsansicht - Aargauer Kunsthaus



Commodore C64, Software «Eliza» + Handlungsanweisung

Künstliche Intelligenz (KI), durch die militärischen Forschung motiviert und gestützt, wird in den 1960er Jahren erstmals mit der Entwicklung von Mensch-Maschine-Systemen zum Thema. Meine Arbeit behandelt diese unheilige Ambivalenz der computergenerierten KI-Forschung mittels historischem Material als erweiterte Soundinstallation. «Weltordnung 66-83-18» verknüpft Audiofragmente mit para/militärischen Referenzen, Spielzügen eines Turniers zwischen Mensch und Maschine und dem Kraftstöhnen eines Tennismatches. In einem Raum, der wie in zwei Spielfelder getrennt ist, überlagern sich die fragmentierten Sounds in eine verdichtete Klanglandschaft mit sich interagierender Klängen. Künstliche Sprach-Synthesizer und Computercodes versinnbildlichen die Mensch-Maschine-Beziehung.

«Weltordnung 66-83-18» referiert auf die Jahreszahlen 1966, 1983 und 2018. 1966 programmierte Joseph Weizenbaum «Eliza», ein Programm das eine Psychotherapeutin imitierte und auf gestellte Fragen «intelligent» antwortete. Das Experiment eröffnete die Möglichkeiten der Mensch-Maschine-Interaktion. 1983 löste ein Fehlalarm in der computergestützten Satellitenüberwachung der UDSSR fast einen interkontinentalen Atomkrieg aus. 2018 ist die Entwicklung von Spielcomputern so weit fortgeschritten, dass selbst Weltmeister kaum gegen eine Maschine gewinnen können.

Schafft sich der Mensch gänzlich ab? Wird Intelligenz künftig zu einer technologisch errechneten Grösse? Verliert der Mensch dank der von ihm erzeugten maschinischen Superrechner?

Gestützt wird die Installation mit Erläuterungen zur thematisierten Weltordnung 66-83-18 durch zwei Plakate, einer Checkliste und einen grafisch dargestellten Lebenslauf mit Flow-Chart Elementen. Besucher_innen haben zudem die Möglichkeit, über eine Handlungsanweisung die Software «Eliza» auf einem Commodore C64 anzuwenden.

Klangbeispiel

<https://maxtreier.ch/portfolio/weltordnung-66-83-18/>

Ausstellungen / Performance / Projekte

2024	Jahresausstellung: AUSWAHL 24 Klanginstallation: Babylonischer Quanten Klang Nr. 002 Doppelausstellung «warum also nicht» mit mir und Rolf Winnewisser Bild und Textarbeit: Briefwechsel mit der KI Video: Display Hybrid RGB Klanginstallation: Babylonischer Quanten Klang Perform.: Benötigen wir einen Ausgangspunkt	Aargauer Kunsthaut Trudelhaus Baden
2023	Künstlerische Gestaltung, Konzept: Dampf Mensch Maschine Muskelkraft Sedimentieren, Kristallisieren, Kondensieren Video: Baugesuche ab Nr. 2014-101	RCB, Badenfahrt Singisen Forum, Muri
2022	Einzelstellung von Gabi Fuhrmann «entre chien et loup», Fest Verein Kunstraum Video: Atelier von Gabi Performance: Maschinenraum Jubiläumsausstellung 10 Jahre Kunst Video: Eine Linie die träumt Performance: Datasette_Rakete_Stimme	Kunstraum Baden Trudelhaus Baden
2021	Gruppenausstellung: Art as Connection Videoinstallation: WAS WIR TUN_d Einzelstellung: WAS WIR TUN_f Video- / Audioinstallation: WAS WIR TUN_f+a Veranstaltungstag zur Ausstellung H.o.Me. - Heim für obsoleete Medien Tape-Performance: Datasette 1530	Aargauer Kunsthaut Kunstraum Aarau Kunsthaut Langenthal
2020	Jahresausstellung: AUSWAHL 20 Video: Eine Linie die träumt Gruppenausstellung: Truffes & Trouvailles Video: Weltordnung 17-19 Wall & Stage: Le Trou de Janvier Performance: Braucht/ Benötigt die Stimme einen Raum Video: Weltordnung 17-19 Kultur macht Schule: Der andere Blick Experimentelle Spaziergänge	Aargauer Kunsthaut Kunstraum Baden Hermetschlostr. 77, Zürich Schule Spreitenbach

2018	Jahresausstellung: AUSWAHL 18 Installation: WELTORDNUNG 66-83-18	Aargauer Kunsthaut
2017	Klangdesign: Universus	Freilichtspiel Badenfahrt, Kurpark Baden
2016	Ausstellung Video: Neuenhof teilungen - Master Degree Show Klanginstall.: Förrlibuckstrasse 178-180, Ebene 5	Zimmermannhaus, Brugg Zürcher Hochschule der Künste
2015	Gastauftritt an der AUSWAHL 15 Klanginstallation: Raum E9/A TAKTUNG Festival Video: Baugesuche ab Nr. 2014-101	Aargauer Kunsthaut Grubenstrasse 15, Zürich

Auszeichnungen / Ankäufe

Jurypreis vom Aargauer Kunsthaut an der AUSWAHL 14 (2014)

Ankauf - Kunstsammlung der Stadt Baden

Curriculum Vitae

Max Treier (*1974) lebt und arbeitet in Baden.

Masterstudium Fine Arts, Zürcher Hochschule der Künste 2016

Bachelorstudium Mediale Künste, Zürcher Hochschule der Künste 2013

Betriebstechniker TS (HF), ABB Technikerschule, Baden 2004

Kontakt

Email: mail (at) maxtreier.ch

<https://maxtreier.ch>