

Artist of the Year  
by Deutsche Bank

LuYang  
DOHU Experience  
Center







## INTRO

The *DOKU Experience Centre* exhibition is the first solo show in Italy of Chinese artist LuYang, Deutsche Bank Artist of the Year 2022.

LuYang is among the *producer / creators*—as he prefers to define himself—most capable of giving substance to the complexity of today's world, embodying the role of the artist who dialogues with contemporary society and making us experience the global and digital condition of his generation. LuYang is part of a thriving creative universe, exploring the notions of post-humanism and transhumanism through the use of advanced technologies, offering us a reflection on the limits of human possibilities and how these can be expanded through hi-tech.

LuYang's language is universal; in his works Buddhist and Hindu cosmologies, choreographies of digital avatars, manga, gaming culture and meditations on the human condition coexist. LuYang's concept of the 'self', the antithesis of the West's, offers an answer to the doubts about our identity in the age of digital hyper-technology, just as we are questioning how the metaverse and artificial intelligence will change global society, science, the world of finance and politics, but also art and culture itself.

For these reasons, with the *DOKU Experience Center*, we are bringing the Italian public not only the main global art project of Deutsche Bank, but also a disruptive voice, to enrich the current cultural debate. And we are delighted to do this for the second year running at MUDEC – Museo delle Culture—renewing our collaboration with Comune di Milano and 24 Ore Cultura.

Roberto Parazzini  
Chief Country Officer Italy, Deutsche Bank

We are very pleased to renew the collaboration between 24 Ore Cultura – Gruppo 24 Ore and Deutsche Bank, hosting in Milan, at MUDEC, the exhibition *DOKU Experience Center* by LuYang, the Chinese artist winner of the "Deutsche Bank Artist of the Year" award in 2022.

Internationality and multiculturalism have been, since its birth, essential elements of MUDEC, an institution that looks at cultures around the world and the great ongoing transformations, many of them accelerated by technological innovation.

Thanks to the collaboration with Deutsche Bank, 24 Ore Cultura once again confirms its commitment to contemporary languages and themes, with an exhibition that offers a reflection on topical issues: technology as an engine of change, the digital as an increasingly widespread and present language in our daily lives, and inclusion as overcoming differences and social constructions, with a particular look at gender issues.

That of LuYang, is a research inspired by science fiction, manga, video games, and pop and techno culture, aiming to explore hyper-modern technologies and content concerning posthumanism and transhumanism.

The visitor is provided with an opportunity to experience sensory expansion, radically questioning concepts such as cultural identity, body and gender.

This exhibition further develops the work Gruppo 24 Ore is conducting on inclusion, paying close attention to the role played by technological innovation and contemporary art in interpreting the present and predicting the possible trajectories of the future.

Federico Silvestri  
CEO, 24 Ore Cultura

La mostra *DOKU Experience Center* è la prima personale in Italia dell'artista cinese LuYang, Deutsche Bank Artist of the Year 2022.

LuYang è tra i *producer / creator* – come preferisce definirsi – più capaci di dare sostanza alla complessità del mondo attuale, incarnando il ruolo dell'artista che dialoga con la società contemporanea e facendoci vivere la condizione globale e digitale della sua generazione. LuYang è parte di un florido universo creativo, che esplora le nozioni di post-umanesimo e transumanesimo attraverso l'utilizzo di tecnologie avanzate, proponendoci una riflessione sui limiti delle possibilità umane e su come questi possano essere ampliati grazie all'hi-tech.

Il suo linguaggio è universale, nelle sue opere coesistono cosmologie buddiste e induiste, coreografie di avatar digitali, cultura dei manga e del gaming e meditazioni sulla condizione umana. La sua concezione del "sé", agli antipodi rispetto a quella occidentale, offre una risposta ai dubbi sulla nostra identità nell'era dell'iper-tecnologia digitale, proprio mentre ci interroghiamo su come il metaverso e l'intelligenza artificiale cambieranno la società globale, la scienza, il mondo della finanza e della politica, ma anche la stessa arte e la cultura.

Per questi motivi, con il *DOKU Experience Center* portiamo al pubblico italiano non solo il principale progetto artistico globale di Deutsche Bank, ma anche una voce dirimpante, in grado di arricchire il dibattito culturale del momento. E siamo lieti di farlo per il secondo anno consecutivo al MUDEC – Museo delle Culture, rinnovando la collaborazione con il Comune di Milano e 24 Ore Cultura.

Siamo felici di rinnovare la collaborazione tra 24 Ore Cultura – Gruppo 24 Ore e Deutsche Bank, ospitando a Milano, al MUDEC, la mostra *DOKU Experience Center* dell'artista cinese LuYang, vincitore nel 2022 del premio "Deutsche Bank Artist of the Year".

Internazionalità e multiculturalità sono stati, fin dalla sua nascita, elementi fondanti del MUDEC, istituzione che guarda alle culture di tutto mondo e alle grandi trasformazioni in atto, molte delle quali accelerate dall'innovazione tecnologica.

Grazie alla collaborazione con Deutsche Bank, 24 Ore Cultura conferma il suo impegno verso i linguaggi e i temi del contemporaneo, attraverso una mostra che offre molteplici riflessioni di grande attualità: la tecnologia come motore del cambiamento, il digitale quale linguaggio sempre più presente nel quotidiano, l'inclusione come superamento delle differenze e delle costruzioni sociali, con uno sguardo rivolto alle questioni di genere.

Una ricerca, quella di LuYang, che si ispira alla fantascienza, ai manga, ai videogiochi e alla cultura pop e techno, esplorando tecnologie ipermoderne e contenuti che riguardano il postumanesimo e il transumanesimo.

Il visitatore ha quindi l'occasione di vivere un'esperienza di espansione sensoriale, di sconfinamento tra digitale e reale, che mette in discussione concetti come quello di identità culturale, corpo e genere.

Questa mostra amplifica il lavoro che Gruppo 24 Ore sta conducendo sul tema dell'inclusione, ponendo grande attenzione al ruolo giocato dall'innovazione tecnologica e dall'arte contemporanea nell'interpretare il presente e prevedere le possibili traiettorie del futuro.





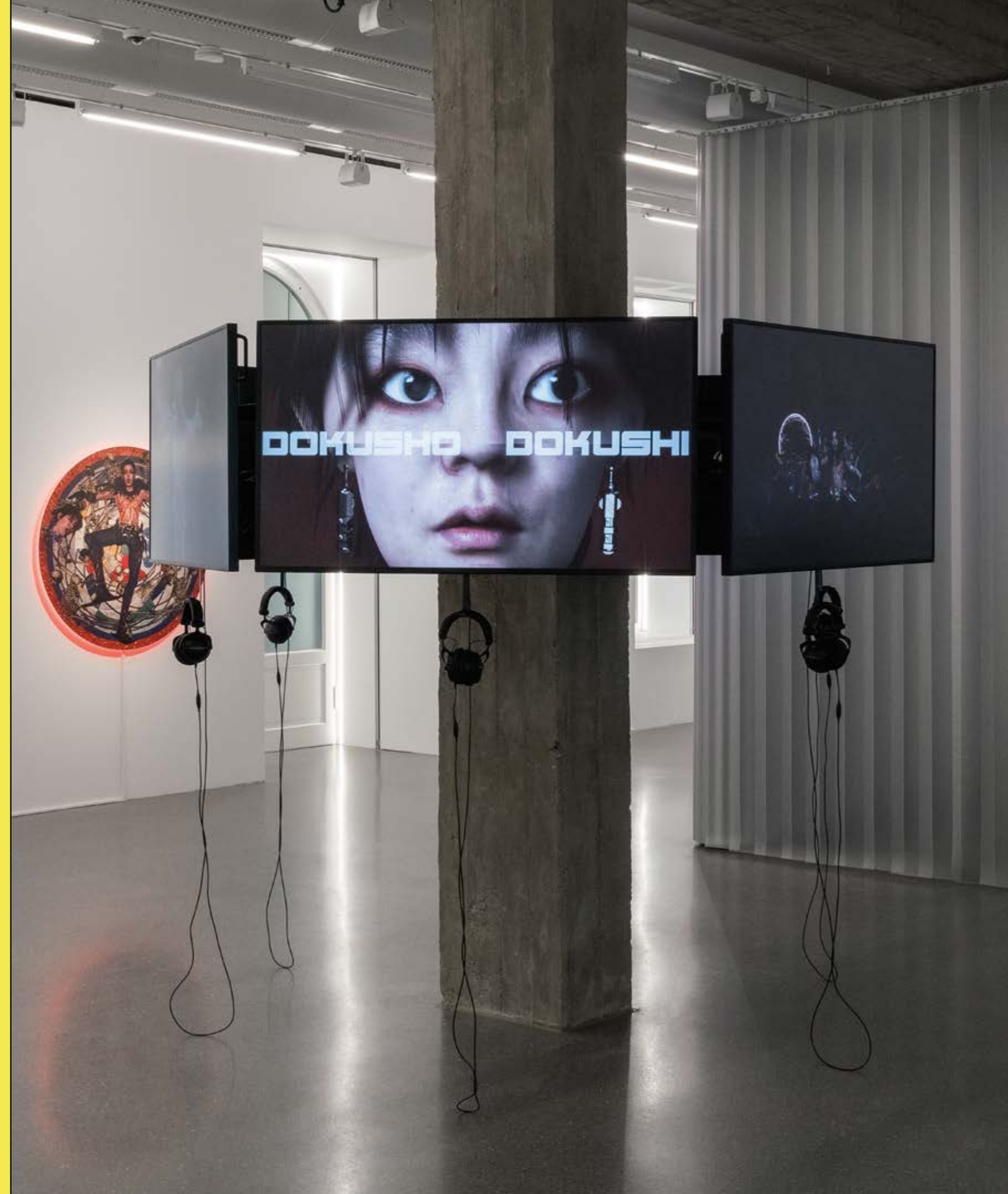
- 1 Intro  
Roberto Parazzini & Federico Silvestri
  
- 21 Ghost in the Shell  
LuYang and the Dissolution of the Self  
*Fantasma nel Guscio*  
*LuYang e la Dissoluzione del Sé*  
Britta Färber & Oliver Koerner von Gustorf
  
- 68 I Want to Understand Everything  
LuYang on *DOKU*  
*Voglio Capire Tutto*  
*LuYang su DOKU*
  
- 85 Artist of the Year



# LuYang's Cosmos

In LuYang's cosmos, identities are not fixed but fluid and mediated by new technologies. Concepts such as cultural identity, body, and gender are radically called into question. LuYang places current scientific thought and an engagement with global pop and consumer culture in the context of Buddhist and Hindu cosmologies. LuYang contrasts the notion of an identity anchored in the body and chronological time with multiple realities that know no unchanging self but only permanent change. LuYang experiments with the notion that the Internet cannot only expand physical existence, but also replace it. But digital existence, which knows no temporal or spatial limitations, is not a dream world. On the contrary, it illustrates the equally dreamlike and illusionistic nature of the physical existence that we perceive as "real." LuYang's avatars allow us to witness these liberating and uncanny experiences.

Nel cosmo di LuYang, le identità non sono fisse ma fluide e mediate dalle nuove tecnologie. Concetti come identità culturale, corpo e genere sono radicalmente messi in discussione. LuYang colloca l'attuale pensiero scientifico e il legame con la cultura pop e consumistica globale nel contesto delle cosmologie buddiste e induiste. LuYang contrappone la nozione di identità ancorata al corpo e al tempo cronologico a realtà multiple che non conoscono un sé immutabile ma solo un cambiamento permanente. LuYang sperimenta il concetto che Internet non possa solo espandere l'esistenza fisica, ma anche sostituirla. Ma l'esistenza digitale, che non conosce limiti di tempo o di spazio, non è un mondo di sogno. Al contrario, illustra la natura altrettanto onirica e illusoria dell'esistenza fisica che percepiamo come "reale". Gli avatar di LuYang ci permettono di assistere a queste esperienze liberatorie e inquietanti.





# SIX REINCARNATIONS: THE DOKU AVATARS

Each of LuYang's incarnations embodies the energies or emotions of a respective rebirth realm of Samsara and is characterized by certain colors, sounds, dance movements. In this process, the *DOKU* avatars function like containers or shells into which LuYang breathes spirit, imbuing them with personal experiences, religion, and spirituality, and influences from global pop culture in order to reach as many people as possible. They resemble the stars of K-pop and boy bands in their gestures and looks, can appear in different media formats or constellations, and even have their own Instagram account as *DOKU Asia*.

Ogni incarnazione di LuYang impersona le energie o le emozioni di un rispettivo regno di rinascita del samsara ed è caratterizzata da determinati colori, suoni e movimenti di danza. In questo processo, gli avatar di *DOKU* funzionano come contenitori o gusci in cui LuYang infonde lo spirito, impregnandoli di esperienze personali, religione, spiritualità e influenze della cultura pop globale, al fine di raggiungere il maggior numero di persone possibile. Assomigliano nei gesti e nell'aspetto alle star del K-pop e delle boy band, possono apparire in diversi formati o costellazioni media e hanno persino un proprio account Instagram come *DOKU Asia*.

**DOKU Human** embodies the human realm of existence. Of all the avatars, this one probably resembles LuYang the most. But already in this incarnation LuYang questions our binary ideas. For the avatar resembles a cyborg. It is wearing a tech-noid suit, whereby it is not clear whether it is artificial skin or the body itself. In fact a Japanese master of the art of tribal tattoo was asked to design tattoos for a digital human, after which the avatar's body pattern was realized. *DOKU Human* seems to be a kind of blueprint for all of the other incarnations and is surrounded by a hyper-modern urban world. In Buddhism, it is most desirable to be reborn in the human realm. Although in the human world suffering is inevitably experienced through birth, aging, illness, and death, and there is violence, separation, and fears, human beings have the opportunity to learn to overcome themselves and their destructive behavior.

*DOKU Human* (Umano) incarna il regno umano dell'esistenza. Di tutti gli avatar, questo è probabilmente quello che assomiglia di più a LuYang. Ma già in questa incarnazione LuYang mette in discussione le nostre idee binarie. L'avatar assomiglia infatti a un cyborg. Indossa una tuta tecnoid, per cui non è chiaro se si tratti di una pelle artificiale o del corpo stesso. È stato chiesto infatti a un maestro giapponese dell'arte del tatuaggio tribale di disegnare dei tatuaggi per un umano digitale, dopodiché è stato realizzato il modello del corpo dell'avatar. *DOKU Human* sembra essere una sorta di modello per tutte le altre incarnazioni ed è circondato da un mondo urbano ipermoderno. Nel Buddismo, è molto auspicabile rinascere nel regno umano. Sebbene nel mondo umano si sperimenti inevitabilmente la sofferenza attraverso la nascita, l'invecchiamento, la malattia e la morte, e vi siano violenza, separazione, paure, gli esseri umani hanno l'opportunità di imparare a superare sé stessi e il loro comportamento distruttivo.

人  
類



天  
國

**DOKU Heaven** embodies the illusion of a completely carefree, bliss-filled existence in the realm of the gods or devas, a Garden of Eden, a conception of paradise. The avatar, clad in playful clothing, dances on the stream of a river adorned with fluorescent crystals, surrounded by a paradisiacal tropical forest full of spherical sounds and light phenomena. Here, one can also see the influence of various traditional Balinese and Indonesian dance styles, such as Legong, which LuYang recorded with dancers in Bali using motion capture and then digitally reproduced in the movements and facial expressions of her avatars. But the halo of *DOKU Heaven* seems like a deceptive aura. In the realm of Heaven there are also the temptations of luxury and idleness, the propensity for ignorance and pride, which prevent the pursuit of simplicity and awakening.

*DOKU Heaven* (Paradiso) incarna l'illusione di un'esistenza completamente spensierata e piena di beatitudine nel regno degli dei o dei deva, un Giardino dell'Eden, una concezione del paradiso. L'avatar, vestito con abiti giocosi, danza sulla corrente di un fiume ornato di cristalli fluorescenti, circondato da una paradisiaca foresta tropicale piena di suoni sferici e fenomeni luminosi. Qui si nota anche l'influenza di vari stili di danza tradizionale balinese e indonesiana, come il Legong, che LuYang ha registrato a Bali con dei ballerini utilizzando il motion capture, e ha poi riprodotto digitalmente nei movimenti e nelle espressioni facciali dei suoi avatar. Ma l'alone del Paradiso di *DOKU* sembra un'aura ingannevole. Nel regno del Paradiso ci sono anche le tentazioni del lusso e dell'ozio, la tendenza a ignoranza e orgoglio, che impedisce di perseguire la semplicità e il risveglio.



**DOKU Asura** represents the reincarnation realm of the asuras, the fighters, warlike titans or demons who are also celestial beings. In Hindu mythology, they were supplanted by the devas. In Sanskrit, Sura means “light being.” The prefix “A” indicates the opposite. Asuras are therefore “opponents of the light beings.” They quarrel with the gods and try to take their place, but they do not succeed despite constant struggle. The dance of *DOKU Asura* is inspired by the Indonesian Warrior or Baris dance. The design of *DOKU Asura*’s armor and the temple architecture interspersed with futuristic towers combine various global historical, mythical, and religious elements with high tech. Samsara, the wheel of life, is also integrated here in an ambience that is clearly reminiscent of the aesthetics of fantasy games. *DOKU Asura* rappresenta il regno di reincarnazione degli asura, i combattenti, titani bellicosi o demoni che sono anche esseri celestiali. Nella mitologia indù, sono stati soppiantati dai deva. In sanscrito, Sura significa “essere di luce”. Il prefisso “A” indica il contrario. Gli Asura sono quindi “avversari degli esseri di luce”. Litigano con gli dei e cercano di prendere il loro posto, ma non ci riescono nonostante la continua lotta. La danza di *DOKU Asura* si ispira alla danza indonesiana dei guerrieri o Baris. Il design dell’armatura di *DOKU Asura* e l’architettura del tempio intervallata da torri futuristiche combinano vari elementi storici, mitici e religiosi globali con la tecnologia. Anche il Samsara, la ruota della vita, è qui integrato in un ambiente che ricorda chiaramente l’estetica dei giochi fantasy.



**DOKU Hungry Ghost** looks like a gothic pop star. The realm of Hungry Ghosts, the so-called Pretas, is traditionally inhabited by emaciated beings who can swallow only one drop of water at a time and are thus tormented by insatiable hunger and thirst. Hungry Ghosts represent the sins of addiction and greed. *DOKU the Self* begins with an apocalyptic vision in which *DOKU Hungry Ghost* wantonly destroys human civilization with earthquakes and monstrous thunderstorms, which it blames for its miserable existence. He dances in the style of Kebyar Duduk, an Indonesian dance in which a stooped posture and the use of fans are typical. Yet *DOKU Hungry Ghost* is a cold, unempathic apparition, reminiscent of a manipulative player. In the commentary, the avatar is also referred to as a “caster,” someone who establishes roles and identities instead of transcending them. *DOKU Hungry Ghost* (Fantasma Affamato) ha l’aspetto di una pop star gotica. Il regno degli Hungry Ghosts, i cosiddetti Preta, è tradizionalmente abitato da esseri emaciati che possono ingerire solo una goccia d’acqua alla volta e sono quindi tormentati da fame e sete insaziabili. I Fantasma Affamati rappresentano i peccati di dipendenza e avidità. *DOKU the Self* inizia con una visione apocalittica in cui *DOKU Hungry Ghost* distrugge senza ritegno, con terremoti e mostruosi temporali, la civiltà umana, che incolpa per la sua miserabile esistenza. Balla nello stile del Kebyar Duduk, una danza indonesiana in cui sono tipici la postura chinata e l’uso di ventagli. Tuttavia, il *DOKU Hungry Ghost* è un’apparizione fredda e non empatica, che ricorda un giocatore manipolatore. Nel commento, l’avatar viene anche definito “caster”, qualcuno che stabilisce ruoli e identità invece di trascenderli.



**DOKU Animal** is at once naive and complex. This incarnation of LuYang, with its ear cap and boots made of fake fur, is less reminiscent of a deity or a superhero than of a cos player. Or the “Harajuku style” influenced by manga, goth, techno, and Lolita fashion. But *DOKU Animal* does not dance in a teen show or at a techno rave. Rather, the avatar appears in a kind of medical laboratory, which is simultaneously an abattoir, a gym for animals, and Noah’s Ark. It also refers to our ambivalent relationship to animals, to our compulsion to optimize and market not only ourselves, but everything around us. Of course, it also alludes to the suffering of animals, which continues to increase in unimaginable proportions in the ever more highly industrialized world. In Samsara, rebirth as an animal stands for instinct, ignorance, the blind drive for self-preservation. Animals, like humans, also have a Buddha nature. But they are incapable of recognizing it. They always remain hunter or prey and thus cannot escape the cycle of eating and being eaten.

*DOKU Animal* (Animale) è allo stesso tempo ingenuo e complesso. Questa incarnazione di LuYang, con il suo cappello con le orecchie e gli stivali di finta pelliccia, ricorda più un cos player che una divinità o un supereroe. O anche lo “stile Harajuku”, influenzato da manga, goth, techno e moda Lolita, che ha avuto origine nell’omonimo quartiere di boutique di Tokyo, conquistando il mondo tra gli anni ‘90 e i primi anni 2000. Ma *DOKU Animal* non balla nè in un teen show, nè in un rave techno o in un evento sportivo. L’avatar appare piuttosto in una sorta di laboratorio medico, che è contemporaneamente un mattatoio, una palestra per animali e l’Arca di Noè. Si riferisce anche al nostro rapporto ambivalente con gli animali, alla nostra compulsione a ottimizzare e commercializzare non solo noi stessi, ma tutto ciò che ci circonda. Naturalmente, allude anche alla sofferenza degli animali, che continua ad aumentare in proporzioni inimmaginabili nel mondo sempre più industrializzato. Nel Samsara, la rinascita come animale rappresenta l’istinto, l’ignoranza, la cieca pulsione all’autoconservazione. Anche gli animali, come gli uomini, hanno una natura di Buddha. Ma sono incapaci di riconoscerla. Rimangono sempre cacciatori o prede e non possono quindi sfuggire al ciclo “mangiare ed essere mangiati”.



**DOKU Hell** dances with a severed head in his hand—the head of *DOKU Human* or LuYang? This archetypal motif alludes to Eastern and Western religions and art history. It can be seen as a reference to Kali, the Hindu goddess of death and destruction, and at the same time the composition is reminiscent of Caravaggio’s famous painting *David with the Head of Goliath* (1600/01). Perhaps it also hints at the symbolic death of the artist, who is decapitated by his avatar. His dance is inspired by the demon queen Rangda, who fights against Barong, the leader of the good spirits. The battle between the two is embodied in the Balinese Barong dance. In Samsara, hell is the lowest realm, and those reborn here must endure torment until their bad karma is repaid. With LuYang, a medialized, globally recognizable version of hell can be seen, reminiscent of the architecture of science fiction and mystery films or even the series *Stranger Things*. But as with the higher realms of Samsara or Dante’s *Inferno*, Hell is only a product of the human imagination.

*DOKU Hell* (Inferno) danza con una testa mozzata in mano - è la testa di *DOKU Human* o di LuYang? Questo tema archetipico allude alle religioni orientali e occidentali e alla storia dell’arte. Può essere visto come un riferimento a Kali, la dea indù della morte e della distruzione, e allo stesso tempo la composizione ricorda il famoso dipinto di Caravaggio  *Davide con la testa di Golia* (1600/01). Forse allude anche alla morte simbolica dell’artista, che viene decapitato dal suo avatar. La danza di *DOKU Hell* è ispirata alla regina demoniaca Rangda, che combatte contro Barong, il capo degli spiriti buoni. La battaglia tra i due è incarnata dalla danza balinese Barong. Nel Samsara, l’inferno è il regno più basso e coloro che rinasciono qui devono sopportare il tormento finché il loro karma negativo non viene ripagato. Con LuYang si può vedere una versione mediatizzata e globalmente riconoscibile dell’inferno, che ricorda l’architettura dei film di fantascienza e gialli o perfino la serie *Stranger Things*. Ma, come per i regni superiori del Samsara o dell’*Inferno* dantesco, Hell è solo un prodotto dell’immaginazione umana.



# DOKU Mind Matrix



In the dance videos that LuYang produces expressly for the different avatars, the multilayered relationships to global pop and youth culture become clear. LuYang collaborates with the music, fashion, and entertainment industries: At Paris Fashion Week, *DOKU* appeared in a virtual performance for the Chinese sports label Li Ying, and starred in a music video by the British band THE 1975. This involves an expansion of the artist's role, as LuYang continually develops new product lines for the virtual worlds, games, and avatars, and promotes the *DOKU* avatars like "real" people. Performances like Miku Hatsune's serve as a point of reference. This Japanese virtual pop singer has advertised as a live hologram for international corporations, performed with Pharrell Williams, and sung as an opening act for Lady Gaga on her ARTPOP tour in front of sold-out stadiums with a computer-generated voice. For LuYang's music video *DOKU Mind Matrix*, Chinese musician Liii composed dance music in K-pop style, after contributing music to LuYang's film *DOKU the Self*. Thus the *DOKU* avatars do not appear as figures from the realms of Samsara, but in their respective roles as a perfectly choreographed present-day boy band.



Nei video di danza che LuYang produce appositamente per i diversi avatar, diventano evidenti le relazioni multistrato con la cultura pop e giovanile globale. LuYang collabora con il mondo della musica, della moda e dello spettacolo: durante la settimana della moda di Parigi, *DOKU* appare in una performance virtuale per il marchio sportivo cinese Li Ying e ha inoltre recitato in un video musicale della band britannica THE 1975. Queste creazioni comportano un'espansione del ruolo dell'artista, poiché LuYang sviluppa continuamente nuove linee di prodotti per i mondi virtuali, i giochi e gli avatar di *DOKU*, promuovendoli come persone "reali". Un punto di riferimento sono le esibizioni di Miku Hatsune. Questa cantante pop virtuale giapponese ha fatto pubblicità per aziende internazionali come ologramma live, si è esibita con Pharrell Williams e, con una voce generata al computer, ha aperto l'ARTPOP tour di Lady Gaga che ha fatto il tutto esaurito negli stadi. Con LuYang, il musicista cinese Liii ha contribuito alle musiche del film *DOKU the Self* e ha composto musica dance in stile K-pop per il video musicale *DOKU Mind Matrix*. Qui gli avatar di *DOKU* non appaiono come figure provenienti dai regni del Samsara, ma nei rispettivi ruoli di una boy band dei giorni nostri perfettamente coreografata.

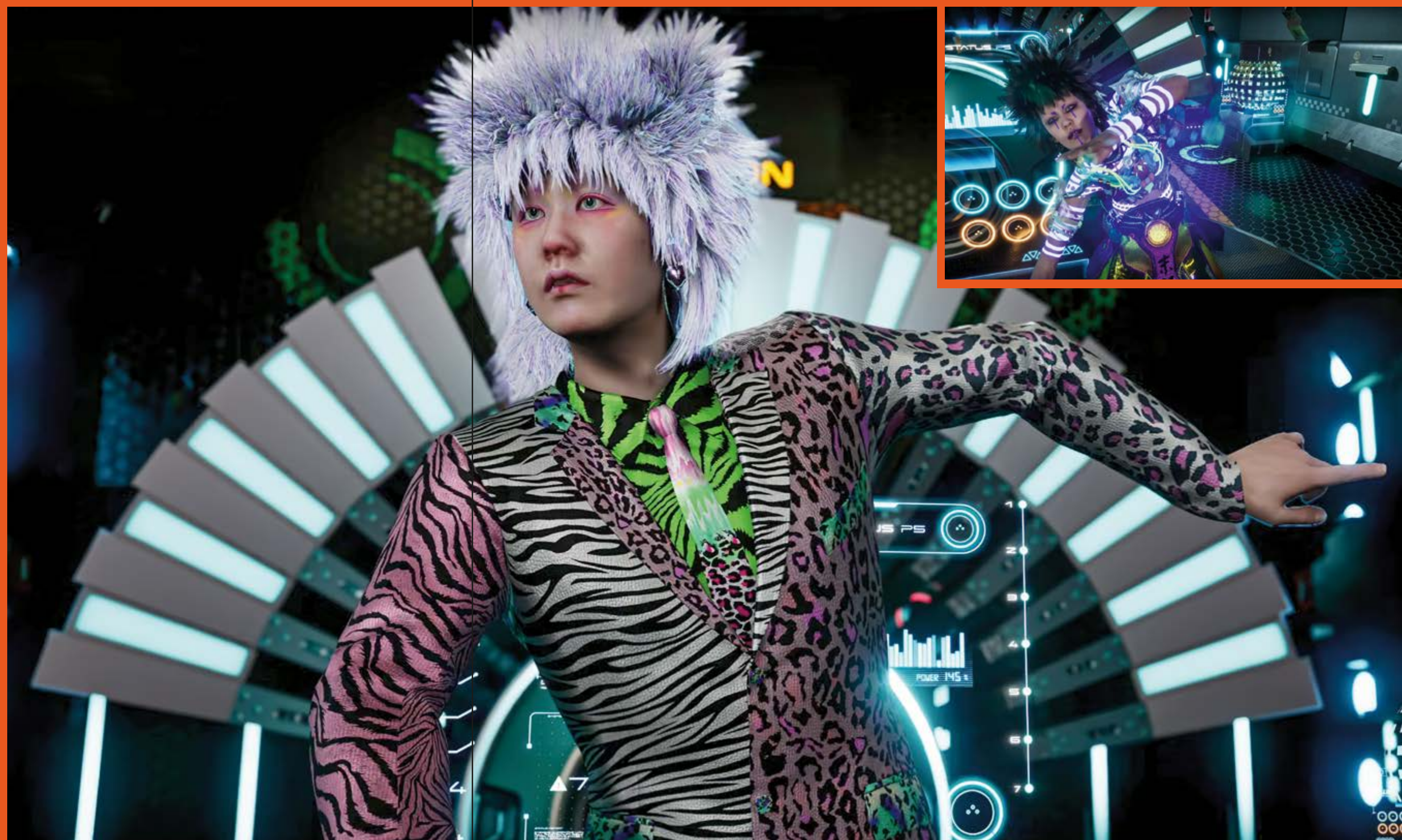


Find the video here  
Trovi il video qui

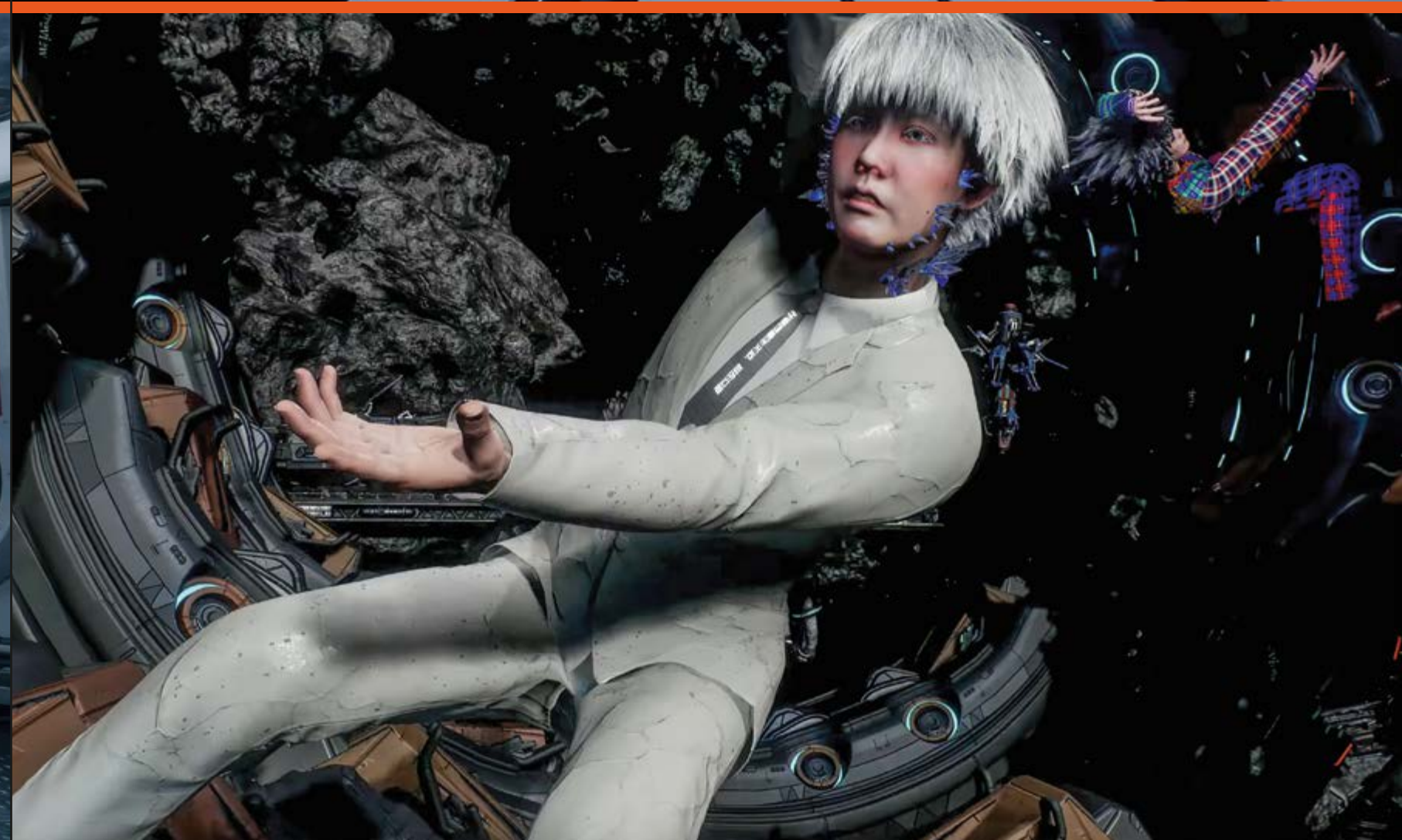














獨生

獨死

DOKU THE SELF





# GHOST IN THE SHELL

## LUYANG AND THE DISSOLUTION OF THE SELF

Britta Färber & Oliver Koerner von Gustorf

### From Cyborg to Avatar: Post-Passport Identities

LuYang, Deutsche Bank's "Artist of the Year" 2022, does not consider himself a "Chinese" artist. When asked about his nationality, he has repeated almost mantra-like since the beginning of his career that he wants to live, or even already lives, on the Internet: "By living on the Internet, you can abandon your identity, nationality, gender, even your existence as a human being. I rather like this feeling."<sup>1</sup> LuYang's 3D animated films and video installations are informed by digital technology, electronic music, gaming, and avatars, and always have strong references to Japanese manga and anime as well as Korean pop culture.

LuYang is not alone in the current Chinese art scene in envisioning that, thanks to the latest technology, one no longer has to belong to a fixed nationality or identity, and that one is not defined by borders or gender. The American critic Barbara Pollack coined the term "post-passport identity" for the generation of Chinese artists born between the 1980s and 1990s, artists who are firmly rooted in a 5,000-year-old cultural heritage in their daily lives, but act globally without compromise in their artistic practice. Unlike Chinese art stars of previous generations, who like Ai Weiwei or Cai Guo-Qiang still experienced the Cultural Revolution, or like Cao Fei, born in 1978, already work with digital technology and the Internet, the protagonists of the "post-passport identity" no longer address Chinese politics, consumer culture, or the realities of life. They do not openly criticize the system, explicitly describing their artistic work as non-political.

# FANTASMA NEL GUSCIO

## LUYANG E LA DISSOLUZIONE DEL SÉ

### Da Cyborg ad Avatar: Identità Post-Passaporto

LuYang, Deutsche Bank "Artist of the Year" 2022, non si considera un artista "cinese". A chiunque chiedesse la sua nazionalità, fin dall'inizio della sua carriera ha ripetuto quasi come un mantra che vuole vivere, o addirittura vive già, su Internet: "Vivendo su Internet, si può abbandonare la propria identità, nazionalità, genere, persino la propria esistenza come essere umano. Mi piace molto questa sensazione".<sup>1</sup> I film animati in 3D e le videoinstallazioni di LuYang sono influenzati da tecnologia digitale, musica elettronica, gaming e avatar, e hanno sempre forti riferimenti ai manga e agli anime giapponesi, oltre che alla cultura pop coreana.

Non è solo LuYang nell'attuale scena artistica cinese a immaginare che, grazie alle ultime tecnologie, non sia più necessario appartenere a una nazionalità o a un'identità fissa, e che non si è definiti dai confini o dal genere. La critica americana Barbara Pollack ha coniato l'espressione "identità post-passaporto" per la generazione di artisti cinesi nati tra gli anni Ottanta e Novanta, artisti che nella loro vita quotidiana sono saldamente radicati in un'eredità culturale di 5.000 anni fa, ma che nella loro pratica artistica agiscono su scala globale senza compromessi. A differenza delle star dell'arte cinese delle generazioni precedenti – che, come Ai Weiwei o Cai Guo-Qiang, hanno vissuto la Rivoluzione culturale, o che come Cao Fei (nata nel 1978), lavoravano già con la tecnologia digitale e Internet – i protagonisti della "identità post-passaporto" non affrontano più la politica cinese, la



“A decade ago, politics was what everyone saw when it came to art in China—particularly the West,” LuYang said back in 2018. “A Western viewer would

cultura consumistica o le realtà della vita. Non criticano apertamente il sistema, e descrivono esplicitamente il loro lavoro artistico come non-politico.



approach a Chinese artwork and think, ‘Is this an Ai Weiwei-kind of piece? Is this trying to be controversial and anti-government?’ But that’s changed, at least slightly, over the last few years. I think people in my generation are aware of politics but also realize that work like mine exists in different dimensions, and for different topics.”<sup>2</sup> Pollack refers to the different artistic strategies of this generation as sampling, “They feel like a DJ who takes from different currents of culture and mashes them together in their work, without a sense of conflict between East and West.”<sup>3</sup> She singles out LuYang as representing a “post-Internet” strategy—these artists use avatars “to communicate very easily with people all around the world.”<sup>4</sup>

“Post-passport” identity is a term that not only applies to Chinese art, Pollack says, but is a global phenomenon: “Yes, I think there are a number of things going on in the world that make national identity a complicated thing for artists to hold onto. One is the complex political situation in many countries, and that people don’t necessarily identify with their governments. There is also a lot of awareness of the way that facts can be fabricated. Sometimes, we call it ‘post-truth.’ Artists don’t view identity as something that comes naturally anymore, but rather as something that is also fabricated and imposed on you.”<sup>5</sup>

With her formulation of the post-passport identity, Pollack picks up on the term “post-black art” coined by the New York curator Thelma Golden in the late 1990s. This was meant to stand for a new generation of black

“Un decennio fa, quando si trattava di arte in Cina, tutti ci vedevano la politica, in particolare in Occidente”, ha dichiarato LuYang nel 2018. “Uno spettatore occidentale si avvicinava a un’opera d’arte cinese e pensava: ‘È un’opera stile Ai Weiwei? Sta cercando di essere controversa e antigovernativa?’. Ma questo è cambiato negli ultimi anni, almeno leggermente. Penso che le persone della mia generazione siano consapevoli della politica, ma allo stesso tempo si rendono conto che un lavoro come il mio esiste in dimensioni diverse e per argomenti diversi”.<sup>2</sup> Pollack vede nelle diverse strategie artistiche di questa generazione una pratica simile al campionamento: “Si sentono come un DJ, che pesca da diverse correnti culturali e le mescola insieme nel suo lavoro, senza un senso di conflitto tra Oriente e Occidente”.<sup>3</sup> Lei vede LuYang come rappresentante della strategia “post-Internet” – questi artisti usano gli avatar “per comunicare molto facilmente con le persone di tutto il mondo”.<sup>4</sup>

L’espressione “identità post-passaporto” non si applica solo all’arte cinese, dice Pollack, ma è un fenomeno globale: “Sì, penso che stiano avvenendo una serie di cose nel mondo che rendano complicato, per gli artisti, mantenere un’identità nazionale. Una, per esempio, è la complessa situazione politica in molti Paesi, e il fatto che la gente non necessariamente si identifica col proprio governo. C’è anche molta consapevolezza sul modo in cui i fatti possono essere fabbricati. A volte le chiamiamo “post-verità”. Gli artisti non considerano più l’identità come qualcosa che viene in

artists who, in the wake of globalization and diaspora, and their belonging to multiple ethnicities or nationalities, no longer wanted to be categorized in accordance with the history of the US civil rights movement or the color of their skin. At the same time, the “post-black art” debate was also about another concern in art, as theorist Paul Goodwin noted in 2009: “That the visual arts will play a crucial role in creating and reflecting a new global identity.”<sup>6</sup> This global, non-Eurocentric, non-white identity is reflected in the “Afrofuturism” that took the international art world by storm in the 2010s. In pop culture, it was Sun Ra, Missy Elliott, Janelle Monáe, among others, and more recently Lil Nas X or the film adaptation of *Black Panther* (2019) that brought Afrofuturism into the mainstream. In the visual arts, Nick Cave, Ellen Gallagher, and Wangechi Mutu, Deutsche Bank’s first “Artist of the Year” in 2010, paved the way. This fluid movement would reclaim black cultural roots and visibility, and critically interrogate the history of colonialism, slavery, and racism. Certainly, Afrofuturism also inspired LuYang’s gener-

modo naturale, ma piuttosto come qualcosa che è stato fabbricato e ti viene imposto”.<sup>5</sup>

Con la sua formulazione dell’identità post-passaporto, Pollack riprende il termine “post-black art” coniato dalla curatrice newyorkese Thelma Golden alla fine degli anni Novanta. Con questa espressione si voleva indicare una nuova generazione di artisti neri che, sulla scia della globalizzazione, della diaspora e della loro appartenenza a più etnie o nazionalità, non volevano più essere categorizzati in base alla storia del movimento per i diritti civili degli Stati Uniti o al colore della loro pelle. Allo stesso tempo, il dibattito sulla “post-black art” riguardava anche un’altra questione dell’arte. Come il teorico Paul Goodwin ha osservato nel 2009: “Le arti visive giocheranno un ruolo cruciale nella creazione e nell’identificazione di una nuova identità globale.”<sup>6</sup> Questa identità globale, non-eurocentrica e non-bianca si riflette nell’“afro-futurismo” che ha conquistato il mondo dell’arte internazionale negli anni 2010. Nella cultura pop, sono stati Sun Ra, Missy Elliott, Janelle Monáe, tra



ation, who rose to prominence during this period but took a radically different path.

A central theme of Afrofuturism is the overcoming of time and space through technology and the technological enhancement of the human body and mind. This utopia is embodied by human-animal hybrids and cyborgs that fight against repressive structures and represent completely new, hybrid identities. In the 2010s, it was not only in Afrofuturism that the cyborg was a central idea of art impacted by posthumanist and transhumanist thinking. This concept of the “posthuman” is about overcoming traditional notions of what

gli altri, e più recentemente Lil Nas X o l’adattamento cinematografico di *Black Panther* (2019) a portare l’afro-futurismo nel mainstream. Nelle arti visive, Nick Cave, Ellen Gallagher e Wangechi Mutu, la prima Deutsche Bank “Artist of the Year” nel 2010, hanno aperto la strada. Questo movimento rivendicherebbe radici culturali e la visibilità delle persone nere, interrogando criticamente la storia del colonialismo, della schiavitù e del razzismo. L’afro-futurismo ha certamente ispirato anche la generazione di LuYang, che è salita alla ribalta in questo periodo ma ha preso una strada radicalmente diversa.



it means to be human and taking stock of humanity's current situation.

Although there are "posthuman" figures of thought in LuYang's work, it is not a cyborg but an avatar that plays the central role here. His name is *DOKU* or *Dokusho Dokushi*, which can be translated as "We will die alone, and we are born alone." Since he created the series *Delusional Mandala* (2015), LuYang has been working with gender-neutral avatars, who in the ensuing years have experienced different worlds and undergone different states. The themes that LuYang negotiates with the help of these avatars are both neuroscientific and spiritual: "I really like to read scientific studies about the brain," he said in an interview. "I think reading those kinds of books is like reading a ghost story, or a criminal story. Some people, their frontal lobe is very, very small, tiny, so they don't fear anything. This is very interesting. In Christianity, God says everyone has original sin. But God also said that God created humans. Why did God create this kind of body? Why wouldn't God create a perfect body?"<sup>7</sup>

Un tema centrale dell'afro-futurismo è il superamento del tempo e dello spazio, attraverso la tecnologia e il potenziamento tecnologico del corpo e della mente umana. Questa utopia è incarnata da ibridi umani-animale e cyborg che combattono contro le strutture di repressione, e rappresentano identità ibride completamente nuove. Negli anni 2010, non solo nell'afro-futurismo, il cyborg è stato un'idea centrale nell'arte influenzata dal pensiero post-umanista e transumanista. Il concetto di "post-umano" consiste nel superamento delle nozioni tradizionali sul significato di essere umani e nel fare il punto sulla situazione attuale dell'umanità.

Sebbene nell'opera di LuYang siano presenti figure del pensiero "post-umano", il ruolo centrale non è svolto da un cyborg, ma da un avatar. Il suo nome è *DOKU* o *Dokusho Dokushi*, che può essere tradotto come "Moriremo da soli, e siamo nati da soli". Sin dalla creazione della serie *Delusional Mandala* (2015), LuYang ha lavorato con avatar di genere neutro, che negli anni a venire hanno poi sperimentato mondi diversi e attraversato stati diversi. I temi che LuYang



*DOKU* in its current form was conceived only as of 2019 and elaborated under the conditions of the pandemic lockdown LuYang experienced in Shanghai, at a time when the Internet became the main communication platform. The gender-neutral avatar is a hyper-realistic character whose countenance is modeled on LuYang's face. All of his facial expressions and movement patterns are performed by dancers and then recorded using motion capture technology to create CGI graphics on this basis—as for video games.

"Just like in *Ghost in the Shell* [the cult 1989 manga], I must insert spirit into *DOKU*'s digital shell," LuYang

tratta attraverso questi avatar sono sia neuroscientifici che spirituali: "Mi piace molto leggere studi scientifici sul cervello", ha detto in un'intervista. "Penso che leggere questo tipo di libri sia come leggere una storia di fantasmi o una storia criminale. Il lobo frontale, in alcune persone, è molto piccolo, minuscolo, quindi non hanno paura di nulla. Questo è molto interessante. Nel cristianesimo, Dio dice che tutti hanno il peccato originale. Ma Dio ha anche detto di aver creato gli esseri umani. Perché Dio ha creato questo tipo di corpo? Perché Dio non ha creato un corpo perfetto?"<sup>7</sup>



says, adding that he incorporated impressions and inspirations from a certain phase of his life into the avatar.<sup>8</sup> Unlike the cyborg visions of Afrofuturism, which are closely tied to discourses around identity, gender politics, and post-colonialism, *DOKU* seems eerily empty, without a history of its own, more like a character from a computer game controlled by a player. He is more of a temporary vessel than an independent personality.

Yet *DOKU* is indeed always alone, not in a community, at most in the company of his avatar versions. His remarks are almost affirmatively reminiscent of pan-Asian and global entertainment and youth culture: of K-pop stars, anime, characters in fantasy games, music videos, and films. In fact, LuYang repeatedly addresses the ambivalent relationship between player and avatar, raising the question of which one is the "real" body when the boundaries between virtuality and reality become blurred.

While a cyborg would say that "given the precarious state of the world, many diverse identities,

La forma attuale di *DOKU* è stata concepita solo a partire dal 2019, ed elaborata nelle condizioni di isolamento pandemico che LuYang ha vissuto a Shanghai, in un momento in cui Internet era la principale piattaforma di comunicazione. L'avatar di genere neutro è un personaggio iperrealistico il cui volto è modellato su quello di LuYang. Tutte le sue espressioni facciali e i suoi movimenti sono eseguiti da ballerini e poi registrati con la tecnologia *motion capture*, per creare su questa base la grafica CGI, come per i videogiochi.

"Proprio come in *Ghost in the Shell* [il manga cult del 1989], devo inserire lo spirito nel guscio digitale di *DOKU*", dice LuYang, aggiungendo di aver incorporato nell'avatar impressioni e ispirazioni di una certa fase della sua vita.<sup>8</sup> A differenza delle visioni cyborg dell'afro-futurismo, che sono strettamente legate a discorsi sull'identità, sulle politiche di genere e sul post-colonialismo, *DOKU* appare inquietantemente vuoto, senza una propria storia, più simile a un personaggio di un videogioco controllato da un giocatore. È più un contenitore temporaneo che una personalità indipendente.







including non-human, non-binary ones, should emerge to create a more humane, freer society and a new connection between civilization, technology, and nature,” LuYang’s avatar arguably has a very different, trans-human, even disturbing message. He experiments with the vision that the Internet not only extends physical existence, but could also replace it. The avatar might say, “Everything is like a dream, a game. Stop creating new identities all the time. Our clinging to the idea of a fixed identity, to the idea of ‘self’ and ‘other’ prevents us from recognizing reality and leads to ever new suffering. We must accept the fundamental state of impermanence and constant change in order to free ourselves and become one.” For LuYang, the path there is akin to a cycle of dying and rebirth that leads through ever new incarnations and worlds. Fulfillment is found in emptiness, in nothingness, in nirvana.

### The DOKU experience

To make the avatar *DOKU*’s cosmos tangible, LuYang designed the *DOKU Experience Center*. In LuYang’s exhibitions, visitors had so far moved through darkened, immersive video installations with game stations, immersed in an ornamental allover of comics, of Hindu and Buddhist imagery. In contrast, the *Experience Center* is clinical, bright, “similar to an Apple store or another place where you can try out technological products,” LuYang says.<sup>9</sup> It is LuYang’s first exhibition that focuses on *DOKU*’s six reincarnations, presenting the avatars in all their facets in this laboratory-cum-store. The film *DOKU the Self* (2022) plays a key role in this. LuYang’s first narrative film clarifies the context of the six avatars that embody his modern self from different perspectives. The structure of the film is based on Samsara, the karmic wheel of life, which in Hinduism and Buddhism symbolizes the eternal cycle of birth, death, and rebirth. In breathtaking images, LuYang shows different illusory worlds and hells that embody adherence to the ego and dualistic thinking—a conception of the self that is constituted by opposites: I-thou, good-bad, natural-artificial, male-female. In their different versions and looks, the avatars represent

Eppure *DOKU* è sempre in solitudine, non in una comunità, al massimo è in compagnia delle sue versioni avatar. I suoi connotati ricordano, quasi affermano, i fenomeni dell’intrattenimento pan-asiatico e globale e della cultura giovanile: le star del K-pop, gli *anime*, i personaggi dei giochi fantasy, dei video musicali e dei film. In effetti, LuYang affronta ripetutamente il rapporto ambivalente tra giocatore e avatar, sollevando interrogativi su quale sia il corpo “reale”, quando i confini tra realtà e virtuale diventano labili.

Mentre un cyborg direbbe che “dato lo stato precario del mondo, molte identità diverse, comprese quelle non umane e non binarie, dovrebbero emergere per creare una società più umana e più libera e una nuova connessione tra civiltà, tecnologia e natura”, l’avatar di LuYang ha probabilmente un messaggio molto diverso, transumano e persino inquietante. Sperimenta la visione secondo cui Internet non solo estende l’esistenza fisica, ma potrebbe anche sostituirla. L’avatar potrebbe dire: “Tutto è come un sogno, un gioco. Smettetela di creare sempre nuove identità. Il nostro aggrapparci all’idea di un’identità fissa, all’idea di “sé” e “altro” ci impedisce di riconoscere la realtà, e ci porta a sofferenze sempre nuove. Dobbiamo accettare lo stato fondamentale di impermanenza e di costante cambiamento, per liberarci e diventare uno”. Per LuYang, il percorso è simile a un ciclo di morte e rinascita che passa attraverso incarnazioni e mondi sempre nuovi. La realizzazione si trova nel vuoto, nel nulla, nel nirvana.

### L’esperienza DOKU

Per rendere tangibile il cosmo dell’avatar *DOKU*, LuYang ha progettato il *DOKU Experience Center*. Nelle mostre di LuYang, i visitatori si erano finora mossi tra installazioni video oscure e coinvolgenti, con postazioni di videogiochi, immersi tra pareti ornate da fumetti, immagini induiste e buddiste. Al contrario, l’*Experience Center* è clinico, luminoso, «simile a un Apple Store o ad altri luoghi dove si possono provare prodotti tecnologici”, dice LuYang.<sup>9</sup> È la prima mostra di LuYang che si concentra sulle sei reincarnazioni di *DOKU*, presentando gli avatar in tutte le loro sfaccettature in questo laboratorio-negozio.

the different states of consciousness, emotions, and neuroses that come with their different worlds. In a kind of prologue, LuYang’s film begins with a war or disaster scene that has a fictional-fantastic aspect but is disquietingly reminiscent of current images of war.

The film is inspired by a dramatic experience that LuYang had in 2020 on a plane which nearly crashed in a severe thunderstorm. We see LuYang’s human avatar sitting in the storm- and rain-battered aircraft, which eventually disintegrates. Still strapped to the seat, he drifts through space as if in a dream, then reincarnates in different existences. The film tells of the dissolution and transformation of these existences. *DOKU Human*, LuYang’s most human incarnation, finally ascends into the stratosphere and shatters into countless crystals. The avatar’s brain, both physical and emblematic of thought, also disintegrates to destroy the illusion of self. In a final sequence, we see the dying avatar next to the burning plane. In his hand, the dead man holds a coin, a symbol of wealth and gambling, while an off-screen voice calmly says, “The coin in my hand and everything around the coin, there they lay.”

*DOKU the Self* is a foray into Buddhist-transhuman thinking. The point here is not to discover a “true self” but to accept that the “self” as such is an illusion. The self is a false and unnecessary metaphor for the process of consciousness and cognition. It is not external circumstances that matter, but how we deal with and react to them. The object, the “other,” is neutral per se, even if it disturbs, hurts, or impedes us. We attach characteristics or prejudices to it. This means that we must turn to the actual subject of the painful feelings, our self, in order to make its own fleeting and insignificant status clear and palpable. In many ways, as LuYang shows, this is not only a liberating experience but also a painful one in which the ground is pulled out from under one’s feet.

This view explains the supposed “apolitical” or “neutral” aspect of LuYang’s art. When he leaves his own gender ambiguous or his avatars are gender-neutral, it is less about taking a political stance for feminism or the LGBTQ community. LuYang is not a trans person. “I wouldn’t want to be confined by my national identity, and even less so by my gender identity,”

Il film *DOKU the Self* (2022) svolge un ruolo fondamentale in questo senso. Il primo film narrativo di LuYang chiarisce il contesto dei sei avatar che incarnano il suo sé moderno da diverse prospettive. La struttura del film si basa sul Samsara, la ruota karmica della vita, che nell’induismo e nel buddismo simboleggia l’eterno ciclo di nascita, morte e rinascita. In immagini mozzafiato, LuYang mostra diversi mondi illusori e inferni che incarnano l’adesione all’ego e al pensiero dualistico – una concezione del sé costituita da opposti: io-tu, bene-male, naturale-artificiale, maschio-femmina. Nelle loro varie versioni e look, gli avatar rappresentano i diversi stati di coscienza, le emozioni e le nevrosi che caratterizzano i loro mondi. In una sorta di prologo, il film di LuYang inizia con una scena di guerra o disastro dall’aspetto fittizio-fantastico, ma che ricorda in modo inquietante le immagini di guerra attuali.

Il film è ispirato a una drammatica esperienza vissuta da LuYang nel 2020 su un aereo che ha rischiato di precipitare mentre attraversava una tempesta di fulmini. Vediamo l’avatar umano di LuYang seduto nell’aereo che viene colpito dalla tempesta e dalla pioggia, e che alla fine si disintegra. Ancora legato al sedile, precipita nello spazio come in un sogno, per poi reincarnarsi in diverse esistenze. Il film racconta la dissoluzione e la trasformazione di queste esistenze. *DOKU Human*, l’incarnazione più umana di LuYang, ascende fino alla stratosfera e si frantuma in innumerevoli cristalli. Anche il cervello dell’avatar, sia fisico che emblematico del pensiero, si disintegra e distrugge l’illusione del sé. In una sequenza finale, vediamo l’avatar morente accanto all’aereo in fiamme. Nella sua mano, il corpo morto tiene una moneta, simbolo di ricchezza e azzardo, mentre una calma voce fuori campo spiega: “La moneta nella mia mano e tutto ciò che è attorno ad essa, li giacciono”.

*DOKU the Self* è un’incursione nel pensiero buddista-transumano. Il punto qui non è scoprire un “vero sé”, ma accettare che il “sé”, in quanto tale, è un’illusione. Il sé è una metafora falsa e inutile dei processi di coscienza e cognizione. A contare non sono le circostanze esterne, ma il modo in cui le affrontiamo e reagiamo ad esse. L’oggetto, l’“altro”, è di per sé neutro, anche se ci







LuYang says. "I feel that I am only a conscious being in the universe."<sup>10</sup>

In terms of the importance of technology, LuYang takes an unusually pragmatic and non-binary stance: "I use any useful tool." Back in the 1960s, Marshall McLuhan formulated the famous dictum "The medium is the message." And of course, Western media theory assumes that every medium, every form of technology is not neutral, but is shaped by ideology and social conditions, and thus tells its own story. But making a tool or instrument responsible for its characteristics is pointless, says LuYang. He goes on to say that these are only human-made attributes. AI or the Internet as such are neither good nor bad.<sup>11</sup>

Both attitudes are unusual, especially with regard to the Western art world. The art scene is as much

disturba, ci ferisce e ci ostacola. Siamo noi ad attribuirvi caratteristiche o pregiudizi. Ciò significa che dobbiamo rivolgerci al soggetto reale dei sentimenti dolorosi, il nostro io, per rendere chiaro e palpabile il suo status fugace e insignificante. Per molti versi, come mostra LuYang, questa non è solo un'esperienza liberatoria, ma anche dolorosa, in cui la terra ci viene tolta da sotto i piedi.

Questa visione spiega il presunto aspetto "apolitico" o "neutrale" dell'arte di LuYang. Quando lascia ambiguo il proprio genere o rende i suoi avatar di genere neutro, non prende una posizione politica a favore del femminismo o della comunità LGBTQ. LuYang non è una persona trans. "Non vorrei che mi si confinasse nella mia identità nazionale e ancor meno nella mia identità di genere", dice LuYang. "Sento di essere solo un essere senziente nell'universo".<sup>10</sup>

determined by debates about identity politics, racism, and inequality as it is by criticism of surveillance capitalism and the global repercussions of exploitation. Established galleries represent artists who are activists or critical of capitalism.

LuYang and his generation do not experience this conflict between art, commerce, and political aspirations. While many artists in the West enter into collaborations in an art scene that is completely intertwined with the fashion and entertainment industries and the economy, and then have to reconcile this with the socially critical agenda and the demands of art, LuYang's work and the avatar *DOKU* are closely entwined with the commercial. *DOKU*'s first public appearance was in the music video for the English band *The 1975*, followed by a virtual appearance as

Per quanto riguarda l'importanza della tecnologia, LuYang assume una posizione insolitamente pragmatica e non-binaria: "Uso qualsiasi strumento utile". Negli anni Sessanta Marshall McLuhan formulò il famoso detto "Il medium è il messaggio". Naturalmente la teoria occidentale dei media parte dal presupposto che ogni mezzo, ogni forma di tecnologia, non sia neutrale, ma plasmata dall'ideologia e dalle condizioni sociali, e quindi racconta la propria storia. Ma rendere uno strumento responsabile delle proprie caratteristiche non ha senso, dice LuYang. Continua dicendo che questi sono solo attributi creati dall'uomo. L'intelligenza artificiale o Internet in quanto tali non sono né buoni né cattivi.<sup>11</sup>

Entrambi gli atteggiamenti sono insoliti, soprattutto nel contesto occidentale del mondo dell'arte occidentale. La scena artistica è determinata tanto dai dibattiti sulle politiche identitarie, sul razzismo e sulla disuguaglianza quanto dalla critica al capitalismo della sorveglianza e alle ripercussioni globali dello sfruttamento. Le gallerie più affermate rappresentano artisti che sono attivisti o critici nei confronti del capitalismo.

LuYang e la sua generazione non vivono questo conflitto tra arte, commercio e aspirazioni politiche. Mentre molti artisti in Occidente collaborano nell'ambito di una scena artistica del tutto intrecciata con l'industria della moda e dello spettacolo e con l'economia, e devono poi conciliare questo aspetto con l'agenda socialmente critica e le esigenze dell'arte, il lavoro di LuYang e l'avatar *DOKU* sono strettamente intrecciati con l'aspetto commerciale. La prima apparizione pubblica di *DOKU* è stata infatti nel video musicale della band inglese *The 1975*, seguita da un'apparizione virtuale come modello per il marchio cinese *Li-Ning* durante la Fashion Week di Parigi.

Sarebbe comunque troppo semplicistico classificare la sua arte come tecno-buddismo o "intrattenimento spirituale", soprattutto perché LuYang non usa mai il termine "buddismo" in relazione diretta al suo lavoro. Per comprendere meglio il contesto del suo lavoro, vale la pena osservare l'opera di Lawrence Lek, un artista cinese-malese basato a Londra che nel 2016 ha realizzato il video-manifesto *Sinofuturism (1839-2046 d.C.)*.







a model for the Chinese brand Li-Ning during Paris Fashion Week.

Still, it would be too simplistic to categorize his art as techno-Buddhism or “spiritual entertainment,” especially since LuYang never uses the term “Buddhism” in direct relation to his work. To better understand the context of his work, it is worth looking at the work of Lawrence Lek, a London-based Chinese-Malaysian artist who in 2016 realized the video manifesto *Sinofuturism (1839–2046 AD)*. Lek’s montage begins with a kind of monologue: “Sinofuturism is an invisible movement. A specter already embedded into a trillion industrial products, a billion individuals, and a million veiled narratives. It is a movement, not based on individuals, but on multiple overlapping flows. Flows of populations, of products, and of processes. Because

Il montaggio di Lek inizia con una sorta di monologo: “Il Sinofuturismo è un movimento invisibile. Uno spettro già incorporato in un trillione di prodotti industriali, in un miliardo di individui e in un milione di narrazioni velate. È un movimento non basato su individui, ma su multipli flussi che si sovrappongono. Flussi di popolazioni, di prodotti e di processi. Poiché il Sinofuturismo è sorto senza un’intenzione o una paternità consapevole, viene spesso scambiato per la Cina contemporanea. Ma non lo è. È una fantascienza che già esiste”.

Lek traccia un parallelo tra l’intelligenza artificiale e lo sviluppo tecnologico della Cina. Combina immagini rinvenute da filmati con elementi di fantascienza, docudrama e cosmologie cinesi per tracciare una descrizione della realtà attuale della vita cinese,

Sinofuturism has arisen without conscious intention or authorship, it is often mistaken for contemporary China. But it is not. It is a science fiction that already exists.”

Lek draws parallels between AI and China’s technological development. He combines found footage images with elements of science fiction, docudrama, and Chinese cosmologies to depict the current reality of Chinese life, including in the diaspora, quite subversively and with irony. Lek makes use of certain stereotypes that shape the image of China in the West: digitization, copying, gaming, all the way to gambling. Interestingly, these stereotypes also appear in the context of LuYang’s *DOKU*. The avatars are like copies, like modified, serialized versions of the artist. The different versions of the avatar are determined on a giant roulette table, while the coin in the hand of the dying

includendo la diaspora, in modo piuttosto sovversivo e ironico. Lek fa uso di alcuni degli stereotipi che modellano l’immagine della Cina in Occidente: digitalizzazione, copia, gaming, fino al gioco d’azzardo. È interessante notare che questi stereotipi compaiono anche nel contesto del *DOKU* di LuYang. Gli avatar sono come copie, come versioni modificate e serializzate dell’artista. Le diverse versioni dell’avatar sono determinate su un tavolo da roulette gigante, mentre la moneta in mano a *DOKU Human* morente è, come l’intera estetica dei video, un riferimento alla cultura del gaming.

Come Lek, LuYang ironizza sull’idea che l’Europa sia bloccata nel passato, mentre la Cina si proietta nel futuro. Queste fantasie transumane includono l’idea che la coscienza umana possa essere caricata



*DOKU Human* is, like the entire aesthetic of the videos, a reference to gaming culture.

Like Lek, LuYang ironically takes up the notion that Europe is stuck in the past, while China is hurtling forward into the future. These transhuman fantasies include the idea that human consciousness can be uploaded to servers and that we will all become a single data stream. Lek presents superpower China, the fully automated world of tomorrow, manifested in server farms, algorithms, and AI. In LuYang's work, something else is frightening: the threat of the complete dissolution of the supposedly authentic, of our

sui server e che tutti noi diventeremo un unico flusso di dati. Lek presenta la superpotenza cinese, il mondo completamente automatizzato di domani, che si manifesta in *server farm*, algoritmi e intelligenza artificiale. Nel lavoro di LuYang c'è qualcos'altro che spaventa: la minaccia della completa dissoluzione della presunta autenticità, della nostra esistenza influenzata dall'Illuminismo, che pone la libertà personale al di sopra di tutto. In breve, la frammentazione della nostra prospettiva compiaciuta e impantanata.

Chi si spaventa per questo dimentica l'umorismo asciutto con il quale Lawrence Lek e LuYang giocano



Enlightenment-influenced existence, which places personal freedom above all else. In short, the fragmentation of our smug, bogged-down perspective.

Those who are frightened by this forget the dry humor with which Lawrence Lek and LuYang play with our projections. Since the revolution, formerly colonized China has, in the eyes of the West, still epitomized the eradication of individuality and humanity—for surveillance, for an anonymous, synchronized mass that works and obeys like ants. Of course, LuYang also plays very confidently with this Western prejudice. But in LuYang's work all sorts of things happen at the same time. Not only Chinese, but also very different pan-Asian influences are processed—such as the movements of traditional Indonesian dances, which would otherwise be irretrievably lost. So he is far from eliminating the past in order to usher in a new, digital future.

Much of what his works convey is millennia-old spiritual knowledge, while other aspects are so futuristic and radical, so "inhuman" they are almost unacceptable. They are harbingers of an extreme turning point

con le nostre proiezioni. Dopo la rivoluzione, agli occhi dell'Occidente la Cina ex colonizzata ha ancora incarnato lo sradicamento dell'individualità e dell'umanità in favore della sorveglianza – per una massa anonima e sincronizzata che lavora e obbedisce come una colonia di formiche. Naturalmente, anche LuYang gioca con grande sicurezza con questo pregiudizio occidentale. Ma nel lavoro di LuYang accadono contemporaneamente molte cose. Vengono elaborate influenze molto diverse, non solo cinesi, ma anche pan-asiatiche, come i movimenti delle danze tradizionali indonesiane, che altrimenti andrebbero irrimediabilmente perse. L'artista è quindi ben lungi dall'eliminare il passato per inaugurare un nuovo futuro digitale.

Gran parte di ciò che le sue opere trasmettono è una conoscenza spirituale millenaria, mentre altri aspetti sono così futuristici e radicali, così "disumani" da risultare quasi inaccettabili. Sono foriere di una svolta estrema nella storia, ma anche richiami alla realtà in cui ci troviamo da tempo, ma che ci

in history, but also reminders of the reality in which we have long found ourselves, but which we do not want to see so soberly. LuYang's *DOKU* wrests from us our old stories, told over and over again, stories we cling to like our lives, our identity, or a coin: "The coin in my hand and everything around the coin, there they lay."

All online sources accessed December 2, 2022.

- 1 LuYang, quoted from: Amy Qin, "LuYang on Art, 'Uterus Man' and Living Life on the Web," *New York Times*, Nov. 27, 2015, [https://www.nytimes.com/2015/11/27/world/asia/china-art-lu-yang-venice-biennale.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2015/11/27/world/asia/china-art-lu-yang-venice-biennale.html?_r=0).
- 2 Marianna Cerini, "Pleasure Principle: Meet the Chinese Artist Breaking Taboos for Fun, not Politics," *CNN Style*, Mar. 23, 2018, <https://edition.cnn.com/style/article/lu-yang-art-basel-hong-kong/index.html>.
- 3 Selina Ting, "Barbara Pollack on the Post-Passport Generation of Chinese Artists," *CoBo Social*, 2018, <https://www.cobosocial.com/dossiers/barbara-pollack-post-passport-generation-chinese/>.
- 4 Ibid.
- 5 Ibid.
- 6 Ibid.
- 7 Yosh Feola, "Mindful Indulgence: LuYang's Art as Spiritual Entertainment," *RADII*, 2018, <https://radii.co/article/lu-yang-interview>.
- 8 LuYang in conversation with Hili Perlson, "The Avatar in the Mirror, LuYang's Avatarism Questions Our Capacity to Imagine," in LuYang, *Digital Descending*, Spector Books, Leipzig 2022.
- 9 See p. 68 in this publication.
- 10 LuYang in conversation with Perlson, see 8.
- 11 See p. 45 in this publication.

rifiutiamo di osservare con sobrietà. *DOKU* di LuYang ci strappa dalle nostre vecchie storie, raccontate più e più volte, storie a cui ci aggrappiamo come alle nostre vite, alla nostra identità o a una moneta: "la moneta nella mia mano e tutto attorno ad essa, lì giacciono".

Tutte le fonti online sono state consultate il 2 dicembre 2022.

- 1 LuYang, citato in: Amy Qin, "LuYang on Art, 'Uterus Man' and Living Life on the Web," *New York Times*, Nov. 27, 2015, [https://www.nytimes.com/2015/11/27/world/asia/china-art-lu-yang-venice-biennale.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2015/11/27/world/asia/china-art-lu-yang-venice-biennale.html?_r=0).
- 2 Marianna Cerini, "Pleasure Principle: Meet the Chinese Artist Breaking Taboos for Fun, not Politics," *CNN Style*, Mar. 23, 2018, <https://edition.cnn.com/style/article/lu-yang-art-basel-hong-kong/index.html>.
- 3 Selina Ting, "Barbara Pollack on the Post-Passport Generation of Chinese Artists," *CoBo Social*, 2018, <https://www.cobosocial.com/dossiers/barbara-pollack-post-passport-generation-chinese/>.
- 4 Ibid.
- 5 Ibid.
- 6 Ibid.
- 7 Yosh Feola, "Mindful Indulgence: LuYang's Art as Spiritual Entertainment," *RADII*, 2018, <https://radii.co/article/lu-yang-interview>.
- 8 LuYang in conversazione con Hili Perlson, "The Avatar in the Mirror, LuYang's Avatarism Questions Our Capacity to Imagine," in LuYang, *Digital Descending*, Spector Books, Leipzig 2022.
- 9 Vv. p. 68 in questa pubblicazione.
- 10 LuYang in conversazione con Perlson, vv. 8.
- 11 Vv. p. 45 in questa pubblicazione.









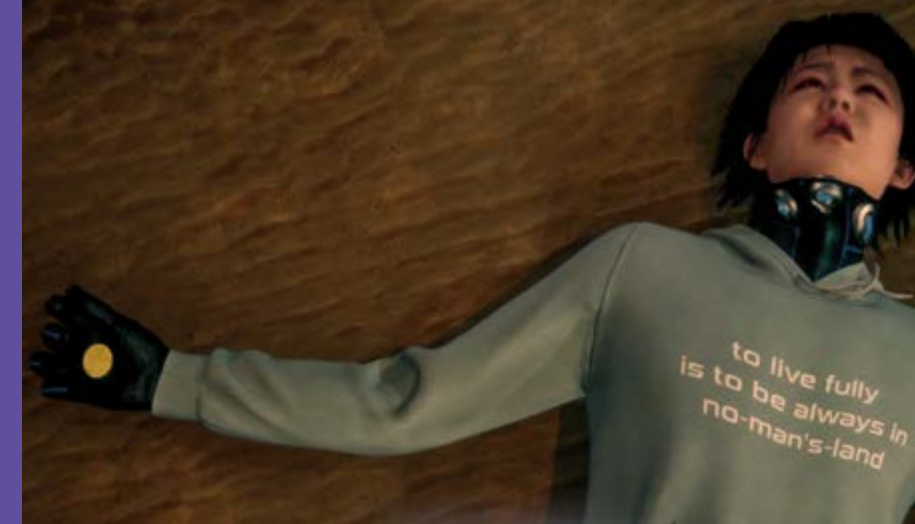




# DOKU the Self

As the first narrative film, *DOKU the Self*, which premiered at the Venice Biennale in 2022, introduces six virtual reincarnations of LuYang. Reminiscent of superheroes, gaming and anime characters, as well as deities and demons, these avatars embody different aspects of LuYang's self. At the same time, each represents one of the six realms of Samsara—the karmic wheel of life—and refers to the eternal cycle of birth, death, and rebirth. In LuYang's work, Samsara takes on different forms: virtual landscapes that resemble worlds of experience in video games, or a kind of gigantic reincarnation roulette that can be controlled by the player with a video game console.

Come primo film narrativo, *DOKU the Self*, presentato in anteprima alla Biennale di Venezia dello scorso anno, presenta sei reincarnazioni virtuali di LuYang. Questi avatar, che ricordano supereroi, personaggi di videogiochi e anime, ma anche divinità e demoni, incarnano diversi aspetti dell'identità di LuYang. Allo stesso tempo, ognuno di essi rappresenta uno dei sei regni del Samsara, la ruota karmica della vita, e fa riferimento all'eterno ciclo di nascita, morte e rinascita. Nel lavoro di LuYang, il Samsara assume forme diverse: paesaggi virtuali che assomigliano ai mondi esperienziali dei videogiochi, o una sorta di gigantesca roulette della reincarnazione che può essere controllata dal giocatore con una console per videogiochi.





# DOKU THE SELF: Subtitles SOTTOTITOLI

traveled across the ocean formed by tears shed for painful reincarnations  
**ha attraversato l'oceano formato dalle lacrime versate per le dolorose reincarnazioni**

climbed the mountains piled up by skeletons of dead bodies from reincarnations  
**ha scalato le montagne fatte di scheletri dei corpi morti dalle reincarnazioni**

he who was perceived by the people as a man of miserable fate  
**lui che era percepito dalla gente come un uomo dal destino miserabile**

who sought revenge against the neighbors once hurt him  
**che cercava vendetta contro i vicini che gli avevano fatto del male**

went through great troubles to learn the mantra for seeking his revenge  
**ha affrontato grandi peripezie per imparare il mantra in cerca della sua vendetta**

he became a caster  
**è diventato un castigatore**

strong powers sprung from his heart which were filled with anger and hate  
**dal suo cuore scaturivano forti poteri, colmati dalla rabbia e dall'odio**

like huge waves roaring on the black sea water, his hatred devours everything  
**come enormi onde roboanti sull'acqua del mare nero, il suo odio divora ogni cosa**

heavy rains fell  
**scrosciava la pioggia**

lightning flashed and thunder was rumbling  
**i lampi balenavano e il tuono ruggiva**

the sky was falling and the earth was shattering  
**il cielo cadeva e la terra si frantumava**

people crashed by the houses built out of their own hands  
**persone schiacciate dalle case che avevano costruito con le loro mani**

how fragile are their bodies in flesh  
**quanto sono fragili i loro corpi di carne**

how easy for them to be destroyed  
**con quanta facilità sono distrutti**

their conciseness ends at the moment when bodies perished  
**la loro breve vita finisce nel momento in cui i corpi periscono**

people who once hurt others have became victims  
**coloro che un tempo ferivano gli altri erano diventati vittime**

during the binary transformations and reincarnations  
**durante le trasformazioni binarie e le reincarnazioni**

the caster completed his plan for revenge  
**il castigatore aveva completato il suo piano di vendetta**

died in the dream, and woke up to the reality  
**morì nel sogno, tornò sveglio nella realtà**

I am the person in my dream, and I am also the person who had the dream  
**Io sono la persona nel mio sogno e sono anche la persona che ha sognato**

will there be a true enlightenment after experiencing all these dreams and realities  
**ci sarà mai una vera intuizione dopo aver sperimentato tutti questi sogni e realtà**

which spares me from traveling back and forth between life and death, reality and virtuality, truth and false  
**che mi risparmierà l'andirivieni tra vita e morte, realtà e virtualità, vero e falso**

the happiness and pain we experienced were saved and archived in our minds  
**la felicità e il dolore che abbiamo provato sono stati salvati e archiviati nella nostra mente**

when we were facing similar situations, our minds would start identifying process  
**quando affrontavamo situazioni simili, la nostra mente avviava un processo di identificazione**

so whether the fear I am experiencing now comes from the archive of thinking processes?  
**se dunque la paura che ora sto sperimentando provenisse dall'archivio dei processi di pensiero?**

where can "the self" be found  
**dove si può trovare "il sé"**

we cannot find "the self", so we mindlessly search for "the self" among the people, and keep treating others as "the self"  
**non possiamo trovare "il sé", quindi cerchiamo spaesati "il sé" tra le persone, continuando a trattare gli altri come fossero "il sé"**

treat material goods as "the self"  
**trattiamo i beni materiali come fossero "il sé"**

and reinforce "the self" based on the comparisons with external references  
**rafforzando "il sé" nel confronto con riferimenti esterni**

limiting "the self" within physical body  
**limitando "il sé" all'interno del corpo fisico**

solidify "the self" to such a degree  
**solidificando "il sé" a un punto tale**

and persistently taking possession of transient things and beings  
**e impossessandoci continuamente di esseri e cose fuggevoli**

where is the time  
**dov'è il tempo**

the future will also be part of the history someday  
**anche il futuro un giorno farà parte della storia**

I am living with my dead body  
**sto vivendo nel mio corpo morto**

life and death are not on the opposite sides  
**vita e morte non sono agli antipodi**

life and death are the same concepts  
**vita e morte sono gli stessi concetti**

life and death happen simultaneously  
**vita e morte avvengono simultaneamente**

////////////////////////////////////

material destroys material  
**il materiale distrugge il materiale**

"the self" would be extremely vulnerable if the concept of material is formed based on the perspective of "the self"  
**"il sé» sarebbe estremamente vulnerabile se il concetto di materiale si basasse sulla prospettiva del "sé"**

no matter how many bodies have been changed into  
**non importa in quanti corpi sia stato trasformato**

how many reincarnations have been experienced by  
**quante reincarnazioni abbia vissuto**

"the self" enjoys the game of destruction and being destroyed  
**al "sé" piace il gioco di distruggere ed essere distrutto**

what is freedom?  
**cos'è la libertà?**

is freedom about letting body moving freely in the physical space?  
**la libertà consiste nel lasciare che il corpo si muova liberamente nello spazio fisico?**

is freedom about allowing thoughts wandering freely in our minds?  
**la libertà consiste nel lasciare che i pensieri vaghino liberamente nella nostra mente?**

the world is not limited by where the "the self" exists  
**il mondo non è limitato dal luogo in cui esiste "il sé"**

searching for "the self"  
**alla ricerca del "sé"**

beautiful sceneries consisted of mountains and rivers, their nature cannot be defined as good or bad  
**bei paesaggi fatti di fiumi e montagne, la loro natura non può essere definita buona o cattiva**

the nature of nuclear weapons cannot be defined as good or bad  
**la natura delle armi nucleari non può essere definita buona o cattiva**

the physical beings out there cannot be defined by good or bad  
**gli esseri fisici là fuori non possono essere definiti buoni o cattivi**

it is me who use these materials, and form the concepts of good and bad  
**sono io che uso questi materiali e formo i concetti di bene e male**

it is my stubborn mind that controls me  
**è la mia mente testarda che mi controlla**

not the physical beings I am fixed upon  
**non gli esseri fisici su cui sono fissato**

will my naked eyes be able to see all the existing truths?  
**i miei occhi nudi saranno in grado di vedere tutte le verità esistenti?**

this yamantaka is spinning the giant wheel of reincarnations—what does the world look like behind him?  
**questo yamantaka sta girando la gigantesca ruota delle reincarnazioni – che aspetto ha il mondo dietro di lui?**

outside of every tiny spot  
**fuori da ogni piccolo punto**

there is an infinite world stretching beyond the reach  
**c'è un mondo infinito che si estende al di là della portata**

at this moment, all the beings coexisting with me in the universe  
**in questo momento, tutti gli esseri che coesistono con me nell'universo**

were categorized into various regions and worlds by using single-dimensional standards  
**sono stati classificati in varie regioni e mondi utilizzando standard monodimensionali**

where to draw the line between this and that world?  
**dove tracciare il confine tra questo e quel mondo?**



is this a reaction and a choice made by the mind of “the self”?  
è questa una reazione e una scelta fatta dalla mente del “sé”?

or a gambling which bet on the chances?  
o un gioco d’azzardo che scommette sulle possibilità?

this reincarnation game is so real  
questo gioco di reincarnazione è così reale

what is the difference between the game and the reality  
Qual è la differenza tra il gioco e la realtà

switching among various body forms at will  
passare a piacimento da una forma all’altra del corpo

reflecting the self into the game  
riflettendo il sé nel gioco

can the game be considered as the reflection of the real world?  
il gioco può essere considerato il riflesso del mondo reale?

I am a role in the game  
Sono un ruolo nel gioco

and I am also the player of the game  
e sono anche il giocatore del gioco

the simulation of having a physical body  
la simulazione di avere un corpo fisico

the simulation of archiving experiences of happiness when desires were satisfied  
la simulazione di archiviare esperienze di felicità una volta soddisfatti i desideri

the simulation of being hurt to archive the experiences of pain  
la simulazione di essere feriti per archiviare le esperienze di dolore

the simulation of death to trigger the sense of time and the fear for the annihilation of “the self”  
la simulazione della morte per innescare il senso del tempo e la paura per l’annientamento del “sé”

with all these archived records, the mind will start to figure out how to feel when experiencing a similar situation  
con tutte queste informazioni archiviate, la mente inizierà a capire come sentirsi quando sperimenterà una situazione simile

the pain is yet to be experienced, but the mind already figured out that we need to expect getting hurt  
il dolore deve essere ancora sperimentato, ma la mente avrà già capito che dobbiamo aspettarci di essere feriti

the happiness is yet to be experienced, but the mind starts to have fantasies and expectations for future  
la felicità deve ancora essere sperimentata, ma la mente inizia a nutrire fantasie e aspettative per il futuro

when suffering pain, I feel the urge to go back to the point where happy experience was archived  
quando soffro per il dolore, sento l’impulso di tornare al punto in cui l’esperienza felice è stata archiviata

am I longing for or fearing archived empirical experiences  
sono in cerca dell’esperienza empirica archiviata o ne ho paura

or everything I am feeling and happening now  
o tutto ciò che provo e che sta succedendo ora

abandon archives  
abbandona gli archivi

get rid of experiences  
rigetta le esperienze

let go of references  
lascia i punti di riferimento

abandon concepts  
abbandona i concetti

abandon the concept of time  
elimina il concetto di tempo

the past has no boundary  
il passato non ha confini

the present is constantly changing  
il presente è in perpetuo cambiamento

the future is beyond reach  
il futuro è fuori portata

traveling across the ocean formed by tears shed for painful reincarnations  
viaggiando attraverso l’oceano di lacrime versate per le reincarnazioni dolorose

the commander and the subject being commanded  
il comandante e il soggetto comandato

the observer and the subject being observed  
l’osservatore e il soggetto osservato

the experiencer and the subject being experienced  
colui che sperimenta e il soggetto esperito

the chooser and the one being chosen  
chi sceglie e chi viene scelto

the thinker and the thoughts  
il pensante e i pensieri

climbing the mountains piled up by skeletons of dead bodies from reincarnations  
scalando le montagne fatte di scheletri dei corpi morti dalle reincarnazioni

the commander is also the subject being commanded  
il comandante è anche colui che viene comandato

the observer is also the subject being observed  
l’osservatore è anche il soggetto osservato

the experiencer is also the subject being experienced  
colui che sperimenta subisce anche la sperimentazione

the chooser is also the one being chosen  
chi sceglie viene anche scelto

the thinker is also the subject of others’ thoughts  
chi pensa è anche soggetto di pensieri di altri

the object is the subject, the subject is also the object  
l’oggetto è il soggetto, il soggetto è anche l’oggetto

is this sitavana?  
è questo il sitavana?

where vultures are circling in the sky  
dove gli avvoltoi volano concentricamente nel cielo

skeletons laid everywhere on the ground  
scheletri giacciono ovunque a terra

can “the self” be found in bones accumulated after rounds and rounds of reincarnations?  
può “il sé” trovarsi tra scheletri e ossa accumulate dopo giri e rigiri di reincarnazioni?

I lost an arm, so does that mean that I lost part of “the self”?  
ho perso un braccio, questo significa che ho perso parte del “sé”?

will a part of “the self” leave with my fallen arm?  
una parte del “sé” mi abbandonerà con il mio braccio caduto?

the arm left me in its physical form  
il braccio nella sua forma fisica mi ha lasciato

but I can feel its existence  
eppure percepisco la sua esistenza

so this part of “the self” in my arm did not collapse due to the disintegration of the physical form?  
quindi questa parte del “sé” nel mio braccio non è collassata a causa della disintegrazione della forma fisica?

people were told this is just the illusion  
alla gente è stato detto che era solo un’illusione

the disintegration of physical beings is irrefutable evidence  
che la disintegrazione degli esseri fisici era una prova inconfutabile

caressing broken arms in front of the mirror, coming up with an explanation of the loss of “the self” in mind  
accarezzare le braccia rotte davanti allo specchio, trovare una spiegazione della perdita del “sé” nella mente

if sensors on the caressing hand and where the arm broke off were turned off  
se i recettori della mano che accarezza e del punto in cui il braccio si è rotto fossero disattivati

can I still touch that part of “the self”?  
potrei ancora toccare quella parte del “sé”?

the sensors responding to each other will make “the self” stronger  
i sensori si rispondono l’un l’altro rendendo “il sé” più forte

to distinguish between “the self” and “the other”  
per distinguere tra “il sé” e “l’altro”

who is observing?  
chi sta osservando?

who is looking into the mirror?  
chi sta guardando nello specchio?

is “the self” the same as the reflection of myself in the mirror?  
“il sé” coincide con il riflesso di me stesso nello specchio?

this is the entry of empirical concepts, the path towards memory archives  
questo è l’ingresso dei concetti empirici, il percorso verso gli archivi della memoria

this is the reference for reaffirming the self  
questo è il riferimento per la riaffermazione del sé

I am the man in the mirror, and I am also the mirror itself  
Io sono l’uomo nello specchio, e sono anche lo specchio stesso

the mirror shattered!  
lo specchio si è rotto!

the reference in the mirror fractured!  
il riferimento nello specchio si è rotto!

the memory archives tattered!  
l’archivio della memoria è in brandelli!

all the reflections and the relationships of reflections are broken into pieces  
tutti i riflessi e le loro relazioni sono andate in frantumi

there is no mirror to reflect “the self” now, so where can “the self” be found?  
Ora non c’è più uno specchio che rifletta “il sé”, quindi dove lo si può trovare?

do not think of death from the perspective of life  
non pensare alla morte dalla prospettiva della vita



do not think of status of being from the perspective of void  
non pensare allo stato dell'essere dalla prospettiva del vuoto

break free from the mind trap formed by binary concepts  
libero dalla trappola mentale costituita dai concetti binari

split "the self" into millions of particles  
con "il sé" diviso in milioni di particelle

and blend them into whatever space and time I am in  
fuse in qualsiasi spazio e tempo in cui mi trovo

can the pain be felt?  
si può sentire il dolore?

this body comes from the Five Aggregates, it cannot last forever  
questo corpo deriva dai Cinque Aggregati, non può durare per sempre

hence the pain cannot reside in the body forever  
e quindi il dolore non può risiedere nel corpo per sempre

I want to be separated from this pain  
voglio essere separato da questo dolore

but it seems that the pain makes me gain deeper understanding of things  
ma sembra che il dolore mi faccia acquisire una comprensione più profonda delle cose

so must the pain be removed?  
quindi il dolore deve essere rimosso?

when I know that experiencing pain is indispensable on the path to enlightenment  
sapendo che sperimentare il dolore è indispensabile nel cammino verso l'illuminazione

will this pain still be hurtful?  
questo male sarà comunque doloroso?

all the feelings, perceptions, judgments, conciseness, and concepts from "the self"  
tutti i sentimenti, le percezioni, i giudizi, le finitezze e i concetti del "sé"

they exist because I think from the perspective of "the self"  
esistono perché i penso dalla prospettiva del "sé"

binary concepts like life and death, beauty and ugliness, abundance and scarcity they all derived from the standing of "the self"  
concetti binari come vita e morte, bellezza e bruttezza, abbondanza e scarsità derivano tutti dalla prospettiva del "sé"

a perspective without considering "the self" detects everything through "eyes, ears, nose, body and heart"  
una prospettiva che non consideri "il sé" rileva tutto attraverso "occhi, orecchie, naso, corpo e cuore"

the senses of what I see, hear, smell, taste, touch, and all the distorted information will not be formed  
i sensi di ciò che vedo, sento, annuso, assaggio, tocco, e tutte le informazioni distorte non si formeranno

if the body and the mind can simulate the pain and happiness I experienced  
se il corpo e la mente possono simulare il dolore e la felicità che ho sperimentato

then I do not need my body in flesh, I can become a brain in a vat  
allora non ho bisogno del mio corpo in carne e ossa, posso diventare un cervello in una vasca da bagno

but this also comes from the mind detection of "the self"  
ma anche questo deriva dal rilevamento mentale del "sé"

unload the frontal lobe  
scaricare il lobo frontale

cut off references for the time  
tagliare i riferimenti del tempo

unload the parietal lobe  
scaricare il lobo parietale

cut off references for the space  
tagliare i riferimenti dello spazio

unload the temporal lobe  
scaricare il lobo temporale

cut off references for the memory  
eliminare i riferimenti per la memoria

unload the limbic system  
scaricare il sistema limbico

cut off references for happiness and pain  
eliminare i riferimenti per felicità e dolore

unload the occipital lobe  
scaricare il lobo occipitale

cut off all the inputs of information and concepts  
tagliare tutti gli input di informazioni e concetti

unload the nerve system  
scaricare il sistema nervoso

stop creating illusions  
smettere di creare illusioni

if time is linear  
se il tempo è lineare

life is just a short phase on the entire timeline of the universe  
la vita è solo una breve fase dell'intera linea temporale dell'universo

and is destined to end at some time  
ed è destinata a finire prima o poi

but why I still feel sad for others' suffering?  
ma perché provo ancora tristezza per la sofferenza degli altri?

why I feel sad for the lives lost before me?  
perché provo tristezza per le vite perse prima di me?

does this sadness prove that my life and others in the universe are in one entity?  
questa tristezza dimostra che la mia vita e le altre nell'universo appartengono a un'unica entità?

am I in the entity of the human kind?  
sono parte dell'entità del genere umano?

am I in the entity of the earth?  
sono parte dell'entità della terra?

am I in the entity of the universe?  
sono parte dell'entità dell'universo?

I am in infinite entities  
sono in entità infinite

the particles that formed this coin  
le particelle che hanno formato questa moneta

the particles that formed my body  
le particelle che hanno formato il mio corpo

the particles that formed the whole universe  
le particelle che hanno formato l'intero universo

are they the same in nature?  
sono uguali in natura?

open the palm  
apro il palmo

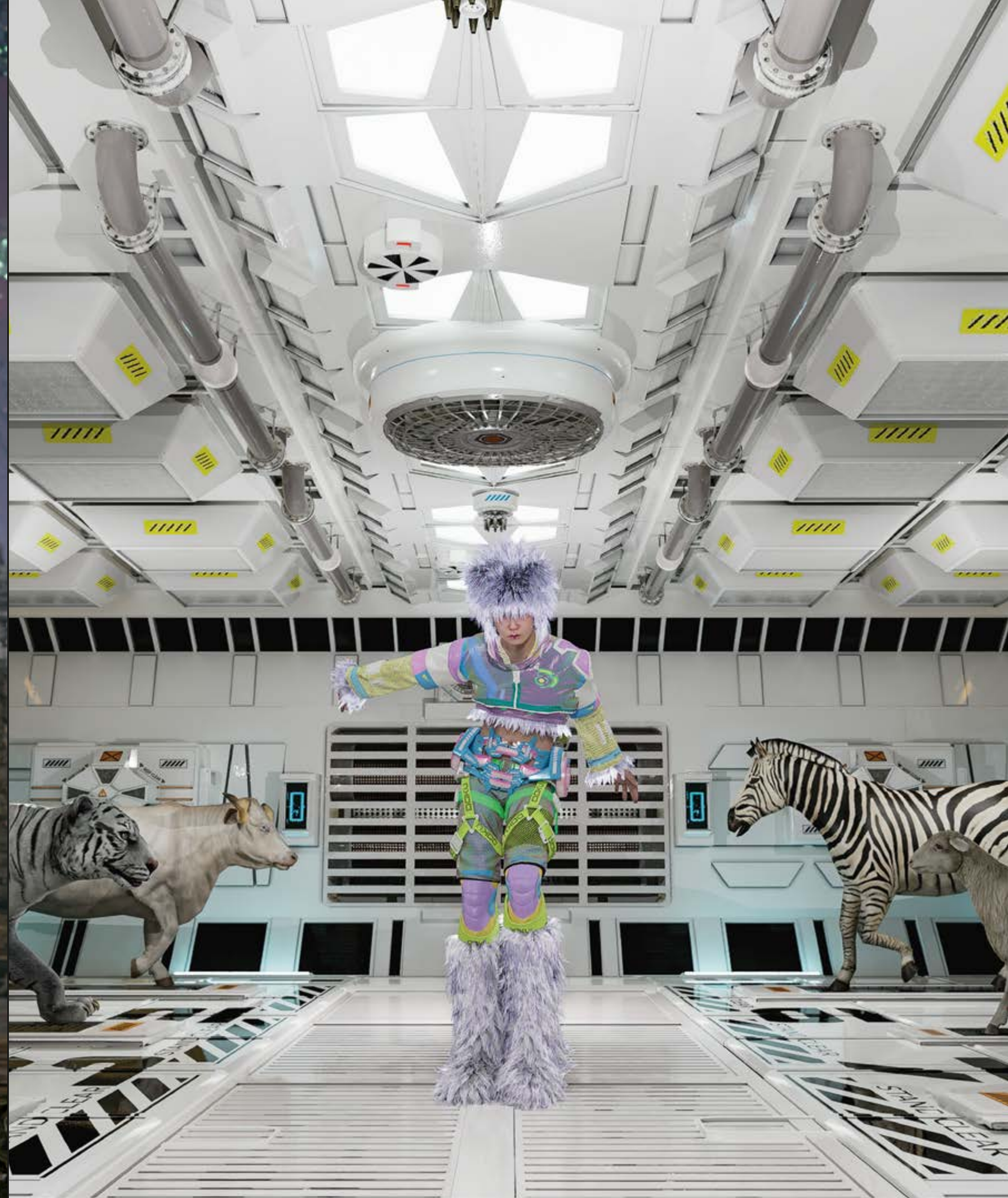
the coin in my hand and everything around the coin, there they lay  
la moneta nella mia mano e tutto attorno ad essa, lì giacciono



# DOKU Six Realms of Reincarnation















# DOKU Bardo #1

The Tibetan term “Bardo” is understood as an intermediate state between death and rebirth. The mandalas, each flooded by different colored light, show the six *DOKU* avatars with the attributes for the Buddhist rebirth realms that they embody. Human is presented in front of a technoid server architecture, *Animal* is accompanied by different animals, while *Hell* is surrounded by skeletons during a furious dance. Each avatar is set in a classical, round mandala composition. In these works, LuYang combines the profane aspect of mandalas, which can be found as a decorative symbol in global pop culture on T-shirts, mugs, coloring books, and light shows at raves, and their magical and religious significance as a visual aid with which complex religious and spiritual contexts can be internalized.

Il termine tibetano “Bardo” indica uno stato intermedio tra la morte e la rinascita. La serie omonima ritrae i sei avatar di *DOKU* con gli attributi dei regni buddisti di rinascita che incarnano. Ogni avatar è inserito in una classica composizione mandala circolare. In queste opere, LuYang unisce l’aspetto profano dei mandala, presenti come simbolo decorativo nella cultura pop globale su magliette, libri da colorare e spettacoli di luce nei rave, e il loro significato magico e religioso, rendendole un ausilio visivo attraverso il quale interiorizzare contesti religiosi e spirituali complessi.















# LuYang

# DOKU Experience Center

## LuYang's Kosmos

Im LuYang Kosmos sind überleben nicht festgelegt, sondern fließend und werden durch neue Technologien ermöglicht. Begriffe wie Kultur, Identität, Körper und Gender werden radikal in Frage gestellt. LuYang verbindet dabei aktuelle wissenschaftlichen Diskurs und die Auseinandersetzung mit globaler Pop- und Futurkultur mit dem Ideenwerk Substraktischer und Postbiologischer Kognitionen. Die Vermittlung eines im Körper und in der physiologischen Zeit verankerten Identität trifft LuYang multiple Wirklichkeiten gegenüber, die kein unerschütterliches Selbst, sondern nur den permanenten Wandel kennen. LuYang experimentiert damit, dass das Immaterielle physischer Existenz nicht nur erwidern, sondern auch ersetzen könnte. Die digitale Existenz, die keine Beschränkungen von Zeit und Raum kennt, ist aber keine Traumwelt. Im Gegenteil, sie verdeutlicht die elementar traumatische und illusorische Natur der physischen Existenz, die wir als „wirklich“ wahrnehmen. LuYang's DOKU-Avatare lassen uns diese gleichzeitigen Tiefen und unheimlichen Erfahrungen erleben.

## LuYang's cosmos

## Sechs Reinkarnationen: die DOKU-Avatare

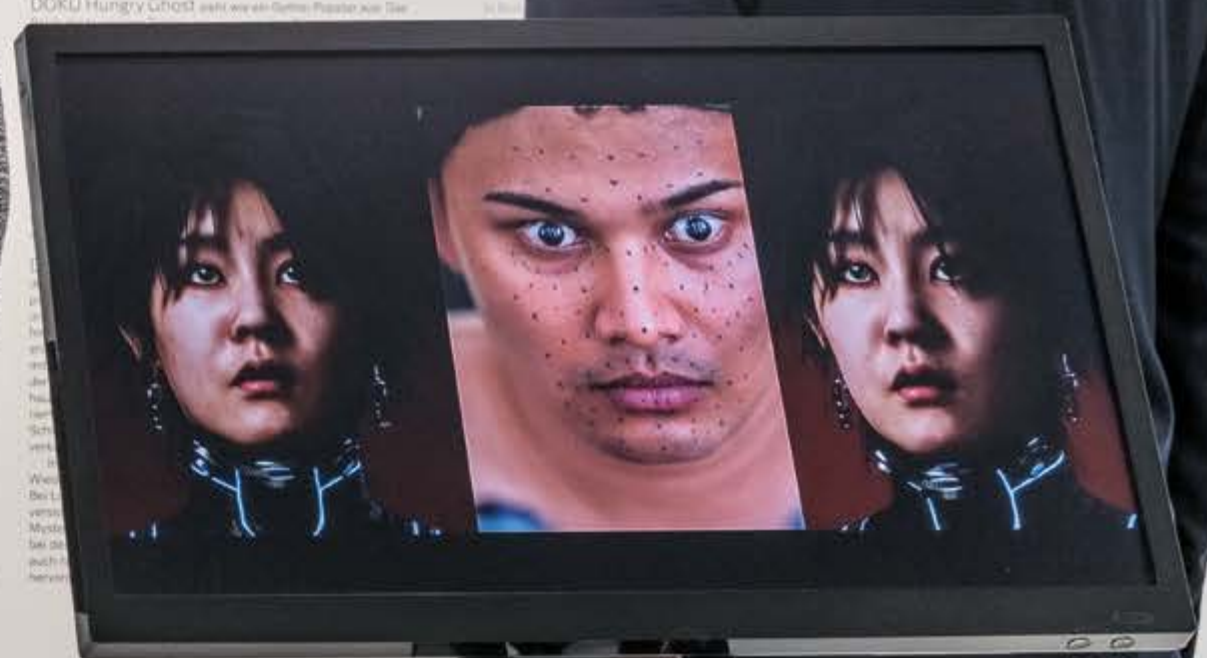
Wie im LuYang Kosmos sind überleben nicht festgelegt, sondern fließend und werden durch neue Technologien ermöglicht. Begriffe wie Kultur, Identität, Körper und Gender werden radikal in Frage gestellt. LuYang verbindet dabei aktuelle wissenschaftlichen Diskurs und die Auseinandersetzung mit globaler Pop- und Futurkultur mit dem Ideenwerk Substraktischer und Postbiologischer Kognitionen. Die Vermittlung eines im Körper und in der physiologischen Zeit verankerten Identität trifft LuYang multiple Wirklichkeiten gegenüber, die kein unerschütterliches Selbst, sondern nur den permanenten Wandel kennen. LuYang experimentiert damit, dass das Immaterielle physischer Existenz nicht nur erwidern, sondern auch ersetzen könnte. Die digitale Existenz, die keine Beschränkungen von Zeit und Raum kennt, ist aber keine Traumwelt. Im Gegenteil, sie verdeutlicht die elementar traumatische und illusorische Natur der physischen Existenz, die wir als „wirklich“ wahrnehmen. LuYang's DOKU-Avatare lassen uns diese gleichzeitigen Tiefen und unheimlichen Erfahrungen erleben.

**DOKU Amuji** ist eine ebenso naive wie komplexe Erkundung. Diese Reinkarnation LuYang's kommt mit der Dimension und Beauty aus Kinobildern weniger an eine Göttin oder einen Superhelden als an einen Cos-Player. Sie ist ein Teil von Manga, Bishō, Hentai und Lolita-Motiv geprägt. „Hawaku Shiki“, der im gleichnamigen Video-Game entstand und in den 1980er- und frühen 2000er-Jahren die Welt eroberte. Doch DOKU Amuji stellt sich in einer Techno-Revolution über auf einem Techno-Wave. Vielleicht tritt der Avatar in einer Art weiblichen Labor auf, das diesem Substrakt, Erkenntnis für Tiere und Arche Test ist. Dabei wird auch auf einer zweidimensionalen Ebene in Tieren angesprochen, auf die Zeitung wird nur umso wichtiger, sondern alles um sie herum zu optimieren und zu verändern. Natur ist nicht nur ein gleichzeitiges die Lust und Trauer an, das in der hoch industrialisierten Welt immer wieder erneuert. Im Gegensatz steht die Wiederkehr als Teil für Individuelle Ignoranz, dem bloßen Anblick zur Selbstbehaltung. Auch Tiere haben hier wie Menschen eine Buddha-Natur. Doch sind sie unfähig, diese zu erkennen. Inwiefern werden die Jäger oder Sklave und kommen auf dem Eskapade von Freiheit und Gefühlsvermögen nicht erkennen.

**DOKU Hungry Ghost** wird wie ein Gothic-Popstar von Tier

## Six reincarnations

Wie im LuYang Kosmos sind überleben nicht festgelegt, sondern fließend und werden durch neue Technologien ermöglicht. Begriffe wie Kultur, Identität, Körper und Gender werden radikal in Frage gestellt. LuYang verbindet dabei aktuelle wissenschaftlichen Diskurs und die Auseinandersetzung mit globaler Pop- und Futurkultur mit dem Ideenwerk Substraktischer und Postbiologischer Kognitionen. Die Vermittlung eines im Körper und in der physiologischen Zeit verankerten Identität trifft LuYang multiple Wirklichkeiten gegenüber, die kein unerschütterliches Selbst, sondern nur den permanenten Wandel kennen. LuYang experimentiert damit, dass das Immaterielle physischer Existenz nicht nur erwidern, sondern auch ersetzen könnte. Die digitale Existenz, die keine Beschränkungen von Zeit und Raum kennt, ist aber keine Traumwelt. Im Gegenteil, sie verdeutlicht die elementar traumatische und illusorische Natur der physischen Existenz, die wir als „wirklich“ wahrnehmen. LuYang's DOKU-Avatare lassen uns diese gleichzeitigen Tiefen und unheimlichen Erfahrungen erleben.





## I WANT TO UNDERSTAND EVERYTHING

### LUYANG ON DOKU

▣ Let's start with the main character in the show. *DOKU* is a gender-neutral avatar, a hyper-realistic digital character with your face. All facial expressions and movements are performed by dancers and then digitized and choreographed using motion capture technology. Is *DOKU* a collaborative work? Or do you see yourself more as an artist-producer, working with people from a variety of backgrounds to bring your vision to life?

LF I view the relationship between *DOKU* and myself as being akin to that between a soul and its mortal shell, similar to someone who is dying, standing in a strange yet familiar way beside their dead body and looking at it. When I realized that *DOKU* is a shell, I used this shell to express my thoughts. And I am able to drive the shell with motion data captured from other places.

In the Buddhist meditation system, there are also visualization methods such as "contemplation of the impurities" and "contemplation of the bones," allowing oneself to observe the decay and death of one's own body in order to abandon the attachment to the body. In the work *LuYang Delusional Mandala* from 2016, I used my own face combined with a genderless body as the protagonist for the first time. This character experienced various simulations of death and illness



## VOGLIO CAPIRE TUTTO

### LUYANG SU DOKU

▣ Iniziamo con il protagonista della mostra. *DOKU* è un avatar di genere neutro, un personaggio digitale iper-realistico con il tuo viso. Tutte le espressioni facciali e i movimenti sono realizzati da ballerini e poi digitalizzati e coreografati attraverso la tecnologia motion capture. *DOKU* è un lavoro corale? O ti consideri più come artista-produttore che collabora con persone di background diversi per dare vita alla tua visione di vita?

LF Immagino la relazione tra *DOKU* e me stesso come quella tra l'anima e il suo guscio mortale, simile a una persona che sta morendo, e che in modo strano ma al tempo stesso familiare si trova a fianco al proprio corpo senza vita e lo osserva. Quando ho realizzato che *DOKU* è un guscio, ho utilizzato questo guscio per esprimere i miei pensieri. E sono in grado di guidarlo tramite dati di movimento acquisiti da altri posti.

Nel sistema di meditazione buddista esistono anche metodi di visualizzazione come la "contemplazione delle impurità" e la "contemplazione delle ossa", che permettono di osservare il decadimento e la morte del proprio corpo, al fine di abbandonare l'attaccamento ad esso. Nell'opera *LuYang Delusional Mandala* del 2016, per la prima volta ho usato come protagonista il mio volto con un corpo asessuato. Nell'opera il personaggio sperimentava varie simulazioni di morte e malattia.

in the work. During the creative process, I realized that these simulations will inevitably happen in the future and that I should devote even more energy to creating art in my limited life. Later, I created the character of *DOKU*, a virtual character that can realize my thoughts and fantasies. *DOKU* reacts in ways my body cannot. Which gives me the feeling that *DOKU* is closer to my body than my physical body. This is only possible if I operate the character myself; otherwise it is just a visual physical shell of a random body.

▣ Could you tell us a bit more about the different teams and the process behind these works?

LF In the production of all my works, the support of technical teams, musicians, dancers, and many others is indispensable. The *DOKU* series is no exception. For example, BMW supported me enabling me to go to Indonesia to collect data on local dancers. BMW put me in touch with local dance ensembles that promote cultural exchange between Japan and Indonesia. They provided tremendous support locally. We found the most famous local dancers to collect data, and invited Japanese dancers to Indonesia to participate in motion capture. Later, I cooperated with the facial capture company facegood. They helped me to create the digital human *DOKU*, and then *DOKU* cooperated with rock stars, famous sports brands, and so on.

After accumulating these digital assets, I transferred the data captured in Indonesia onto the body of *DOKU* to complete the first official MV of *DOKU: DOKU Hello World*. Later, other *DOKU* works were shown in solo exhibitions in art museums in Europe, which involved the participation of many different CG teams, the support of art museums, and the collaboration of different musicians and motion capture teams. For the *DOKU* series, we also collaborated with various dancers, technology companies, and game companies. To produce works of this scale, the participation of various partners is essential. Since I started creating art, this is the project that involved the most work.

▣ How would you define the *Experience Center*? What was the concept, the story behind this installation?

Durante il processo creativo ho realizzato che queste simulazioni si verificheranno inevitabilmente in futuro, e che dunque avrei dovuto dedicare ancor più energia alla creazione di opere nel corso della mia vita limitata. In seguito, ho creato *DOKU*, un personaggio virtuale capace di compiere i miei pensieri e le mie fantasie. *DOKU* reagisce in modi in cui il mio corpo non può. Il che mi fa sentire che *DOKU* è più vicino al mio corpo, del mio corpo fisico stesso. Questo è possibile solo se sono io ad avere il controllo sul personaggio: altrimenti, è solo il guscio di un corpo qualsiasi.

▣ Potresti raccontarci qualcosa in più dei diversi team e del processo dietro queste opere?

LF Nella produzione di tutte le mie opere, il supporto di tecnici, musicisti, ballerini, e molti altri è indispensabile. La serie *DOKU* non fa eccezione. Per esempio, il supporto di BMW mi ha consentito di andare in Indonesia per raccogliere i dati sui ballerini del posto. BMW mi ha messo in contatto con compagnie di danza locali che promuovono lo scambio culturale tra Giappone e Indonesia. Mi hanno dato un grande aiuto sul territorio. Per raccogliere i dati, abbiamo rintracciato i ballerini locali più famosi, e abbiamo invitato i ballerini giapponesi in Indonesia per farli partecipare al motion capture. In seguito, ho collaborato con la società di facial capture Facegood. Mi hanno aiutato a creare l'umano digitale *DOKU*, e poi *DOKU* ha collaborato con rockstar, famosi marchi sportivi, eccetera.

Dopo aver raccolto questi asset digitali, ho trasferito sul corpo di *DOKU* i dati raccolti in Indonesia, per completare il primo MV ufficiale di *DOKU: DOKU Hello World*. Successivamente, altre opere di *DOKU* sono state esposte in mostre personali presso vari musei d'arte europei – opere alle quali hanno partecipato vari team di computer grafica e musei d'arte, oltre a diversi team di musicisti e di motion capture. Per la serie *DOKU* abbiamo collaborato anche con ballerini, aziende di tecnologia e di videogiochi. Per produrre opere di questa portata, la partecipazione dei vari partner è fondamentale. Da quando ho iniziato a creare arte, questo è il progetto che ha richiesto più lavoro.



L☞ Since this is the first solo exhibition consisting solely of the *DOKU* series, I wanted to enable everyone to understand this work to the fullest extent. So, I had the idea of building the *Experience Center*, similar to an Apple Store or other technological products. A space that allows people to feel and experience.

☐ Each of your *DOKU* avatars in the exhibition embodies one of the six rebirth realms of Samsara, the karmic wheel of life that symbolizes the eternal, sorrowful cycle of birth, death, and rebirth. Your film *DOKU the Self* shows how *DOKU* reincarnates in each of these virtual Buddhist illusory worlds and hells. Did you grow up with Buddhism? Or did you only become more intensively involved with it in connection with your art?

L☞ The term “Buddhism” is not explicitly mentioned in these works. I avoid mentioning this term because I don’t want others to approach my work with a subjective concept. But anyone who is familiar with Buddhism can see that I have been deeply inspired by it. But it is difficult for me to describe this; I feel that there are boundaries, and I don’t want to describe this with the means of language. So, it is best to go directly to the work *DOKU the Self*. I have never been good at using words to describe works in interviews or articles. I can only express myself by creating works. My works are the result of absorbing and merging all personal experiences with external things: the shell.

☐ *DOKU the Self* is inspired by a very drastic, life-changing experience you had on a plane. Can you tell us what happened and how this inspired you to create the film?

L☞ This is the first *DOKU* film work with concrete narrative content. *DOKU Hello World* is my digital image. In 2020, the preparations for the production began in the early stage of the outbreak of COVID-19. Unexpectedly, it has been more than two years since COVID, and thus *DOKU*, has lived in the digital world.

Prior to this work, my job mainly consisted in collecting and building up digital assets. Gradually evolving the character of *DOKU*, breaking through technical

☐ Come definiresti l’*Experience Center*? Qual era l’idea, la storia dietro questa installazione?

L☞ Dal momento che si tratta della prima mostra personale composta esclusivamente dalla serie *DOKU*, volevo che tutti potessero comprendere l’opera nel modo più completo. Così, ho avuto l’idea di costruire l’*Experience Center*, simile a un Apple Store o ad altri prodotti tecnologici. Uno spazio che permette alle persone di sentire e sperimentare.

☐ Nella mostra, ciascuno dei tuoi avatar *DOKU* incarna uno dei sei regni di rinascita del Samsara, la ruota karmica della vita che simboleggia l’eterno e doloroso ciclo di nascita, morte e rinascita. Il tuo film *DOKU the Self* mostra come *DOKU* si reincarna in ognuno di questi illusori mondi e inferni buddisti virtuali. Il buddismo è stato parte della tua crescita? O l’approccio ad esso si è intensificato solo in relazione alla tua arte?

L☞ Il termine “buddismo” non è menzionato esplicitamente in queste opere. Evito di menzionarlo perché non voglio che gli altri si avvicinino al mio lavoro con un preconcetto. Ma chiunque abbia familiarità con il buddismo può capire che sia stato per me una profonda ispirazione. Mi è difficile descriverlo; percepisco che ci sono limiti e non voglio descriverlo con gli strumenti del linguaggio. Quindi, è meglio passare direttamente all’opera *DOKU the Self*. Ho sempre fatto fatica, nelle interviste o negli articoli, a usare le parole per descrivere le opere. Posso esprimermi solo attraverso la creazione dei lavori. Le mie opere sono il risultato dell’assorbimento e dell’unione di tutte le esperienze personali con le cose esterne: il guscio.

☐ *DOKU the Self* si ispira a un’esperienza drammatica che hai vissuto in aereo e che ti ha cambiato la vita. Puoi raccontarci che cosa è accaduto e in che modo ti ha ispirato nella creazione del film?

L☞ Questo è il primo lavoro cinematografico di *DOKU* con un contenuto narrativo concreto. *DOKU Hello World* è la mia immagine digitale. Nel 2020 i preparativi per la produzione sono partiti durante la fase iniziale





barriers, accumulating large amounts of digital assets for *DOKU*—this resembles the time it takes for a child to develop from an embryo into a human shape. But just having an outer shell is far from enough; you have to have a “soul” in the shell. So, I incorporated a lot of my personal experiences.

The beginning of the work is about *DOKU*'s personal dream, starting when he and the others in the dream scene try to escape bad luck by jumping and running; his dream scene seems so real that the moment he experiences death in the scene, he awakens and realizes that he is on an airplane. Dying in a dream and coming to life in reality is something I often experience myself. This experience makes me feel that the passage between life and death is just a door. Life and death correspond to the many binaries in our daily experiences. However, on a deeper level they are not binaries, but ultimately only two sides of the same coin.

The main scene of this story takes place while *DOKU* is on a passenger plane; I projected my personal experience into this work. During the outbreak of the

dello scoppio del Covid-19. Inaspettatamente, sono trascorsi più di due anni dal Covid-19, e quindi dall'esistenza di *DOKU* nel mondo digitale.

Prima di questa opera, il mio lavoro consisteva principalmente nel raccogliere e mettere insieme asset digitali. Far evolvere gradualmente il personaggio di *DOKU*, superare le barriere tecniche, accumulare grandi quantità di asset digitali per *DOKU* – tutto questo assomiglia al tempo che serve a un bambino per svilupparsi da embrione a forma umana. Ma avere solo il guscio esteriore è tutt'altro che sufficiente: bisogna avere un'“anima” nel guscio. Perciò ho incorporato molte delle mie esperienze personali.

La parte iniziale dell'opera riguarda il sogno personale di *DOKU*, che ha inizio nel momento in cui lui e gli altri presenti cercano di scampare alla sfortuna saltando e correndo: la scena del suo sogno appare talmente reale, che nel momento in cui sperimenta la morte, si sveglia e si rende conto di essere su un aereo. Morire in sogno e tornare in vita nella realtà è un'esperienza che faccio spesso anch'io. Questa esperienza mi fa sentire

epidemic in 2020, I experienced a marvelous kind of ecstasy on a flight; this energy persists today and affects every moment of my presence.

It was a thunderstorm flight experience. From the plane, I saw lightning near and far, and the city became a ninety-degree vertical field of vision. The plane fell and rose suddenly in the thunderstorm. I felt the flashes of lightning in the cloud layer right next to me. While other passengers on the plane cried and screamed in panic, I stared out of the window; this was too marvelous, I experienced “ecstasy,” the observation of the subject and the object. It seemed to me that the city dots on the ground, which looked like pieces of tofu, were the places where I had just been. Of course, my current self is observing this objectively and calmly, as if, as in a near-death experience, the soul had left the body and gone to a macroscopic field of vision, as if it were observing its own body from an even higher macro perspective and seeing that body as someone else's. In that moment I felt a sense of peace where the soul jumped out of the body, time stood still, or there was no time at all; the space also exceeded my previous idea of space. Actually, I was very depressed because of the COVID-19 epidemic, but because of this flying experience in the thunderstorm, the persisting “ecstasy” inside made me see the world in a completely new way. The experience of that moment cannot be learned from any book. It was absolutely sublime and I wanted to know why. So, I searched the Internet to see if there were people who had similar experiences and found that this experience is very similar to the so-called overview effect, although the overview effect is experienced by astronauts in even more distant cosmic dimensions.

*DOKU* re-experienced the overview effect I had back then on the plane in the digitized world in my stead. So, I could return to the flight on which I had this experience, to the origin of this experience of “ecstasy.” There is a great deal of philosophical thought in this work and it is very difficult to describe in words. You can only ask questions after the work is finished. In my opinion, though, the origin of this work is very important, and so I have to share this story first to enable people to understand this work.

che il passaggio dalla vita alla morte sia solo una porta. La vita e la morte corrispondono ai diversi binari nelle nostre esperienze quotidiane. Tuttavia, scavando più a fondo, non sono binari, ma solo due facce della stessa medaglia.

La scena principale della storia si svolge mentre *DOKU* è su un aereo passeggeri: ho proiettato la mia esperienza personale in quest'opera. Durante lo scoppio della pandemia nel 2020, ho provato una travolgente forma di estasi su un volo; questa energia persiste tutt'oggi, e influisce su ogni momento della mia esistenza.

L'esperienza è stata una tempesta di fulmini durante il volo. Dall'aereo vedevo tuonare ovunque e la città era diventata un campo visivo perpendicolare di novanta gradi. L'aereo cadeva e si rialzava di colpo nel temporale. Ho percepito il bagliore dei fulmini nello strato di nuvole accanto a me. Mentre altri passeggeri in aereo piangevano e urlavano in preda al panico, io fissavo fuori dall'oblò: era incredibilmente meraviglioso, ero in “estasi”, l'osservazione del soggetto e dell'oggetto. Mi sembrava che i punti della città sul terreno, che sembravano pezzi di tofu, fossero i luoghi in cui ero appena stato. Naturalmente, il mio sé attuale sta osservando questo con calma e oggettività, come se, in seguito a un'esperienza premorte, l'anima avesse abbandonato il corpo e fosse entrata in un campo visivo macroscopico; come se stesse osservando il proprio corpo da una prospettiva macro, ancora più lontana, e lo vedesse come fosse quello di qualcun altro.

In quel momento, ho provato un senso di pace in cui l'anima era balzata fuori dal corpo, il tempo si era fermato, o non esisteva proprio più: anche lo spazio aveva superato l'idea che ne avevo in precedenza. In realtà, ero depresso a causa dell'epidemia Covid-19, ma grazie a questa esperienza di volo nel temporale, la persistente “estasi” interiore mi ha fatto vedere il mondo in una maniera completamente nuova. L'esperienza di quel momento non può essere appresa da nessun libro. Era stata assolutamente sublime e volevo saperne il motivo. Così, ho cercato su Internet se ci fossero persone che avevano avuto esperienze simili, e ho scoperto che questa esperienza è molto simile al cosiddetto “effetto overview”, anche se questo è solitamente





□ In the film you show a dying planet. Your human version sees burning forests on the TV monitor in the plane, *Hungry Ghost DOKU* destroys entire cities and triggers humanitarian disasters. The animal kingdom is a mixture of Noah's Ark, spaceship, slaughterhouse, and gym. If our existence is only a dream within a dream, the self an illusion, how can we deal with the current geopolitical situation?

LF The world is divided into various races, national borders; time and space are used as tools to generate discrimination, hatred, and disputes, although we know that geopolitics is very complicated and cannot be solved with a simple formula. However, if you withdraw your vision from the dimensions of time and space, come into the wider universe, and discard the concept of using time and space in order to shape things, then many problems will no longer be problems. Anyway, all people think very differently. I personally would like to live in a world where there are no borders, races, ages, and physical features, or in a world where people don't care about these concepts anymore. This is one of the reasons why these characteristics are eliminated as much as possible in the settings of my works.

□ In *DOKU Mind Matrix* you show the six avatars like a boy group performing in different surroundings, from a darkened high-tech center, to a show stage, to a Gothic cathedral. You combine Eastern philosophic and religious perspectives with elements from many different sources and create a kind of eclectic collage that is heavily inspired by music, games, and pop culture. How did this hybrid universe evolve?

LF *DOKU* appears many times in *Mind Matrix*. In some scenes, the same motion capture data is applied to the bodies of *DOKU*'s six reincarnations. This kind of technology is viable in the CG world; in the real world, however, it is impossible. It shows the lineup of the *DOKUs* in matrix mode. The *Mind Matrix* allows us to exist in a world of binaries. It is difficult to escape the *Matrix*.

□ It seems you are trying to reach a very diverse and global audience—everybody might find something,

sperimentato dagli astronauti in dimensioni cosmiche ancora più lontane. *DOKU* ha rivissuto al mio posto l'effetto overview che ho vissuto allora sull'aereo, all'interno di un mondo digitalizzato. Così, ho potuto tornare al volo in cui ho vissuto questa esperienza, all'origine di questa esperienza di "estasi". In questa opera c'è molto pensiero filosofico ed è davvero difficile descriverla a parole. Si possono fare domande solo dopo che l'opera è finita. A mio parere, però, l'origine dell'opera è fondamentale e devo quindi prima condividere questa storia per permettere alle persone di capirla.

□ Nel film tu mostri un pianeta morente. La tua versione umana vede foreste in fiamme sul monitor della TV in aereo, *Hungry Ghost DOKU* distrugge intere città e scatena disastri umanitari. Il regno animale è un misto tra l'Arca di Noè, un'astronave, un mattatoio e una palestra. Se la nostra esistenza è solo un sogno nel sogno e il sé un'illusione, come possiamo affrontare l'attuale situazione geopolitica?

LF Il mondo è diviso in varie etnie e confini nazionali: il tempo e lo spazio sono usati come strumenti per generare discriminazione, odio e dispute, anche se sappiamo che la geopolitica è molto complessa e che non può essere risolta con una semplice formula. Tuttavia, se si allontana la visione dalle dimensioni di tempo e spazio, si entra nell'universo più ampio e si scarta il concetto di tempo e spazio per dare forma alle cose, molti problemi non sono più problemi. Ad ogni modo, tutte le persone pensano in modo molto diverso. Personalmente, mi piacerebbe vivere in un mondo in cui non esistono confini, etnie, età e caratteristiche fisiche, o in un mondo in cui le persone non si preoccupano più di questi concetti. Questo è uno dei motivi per cui tali caratteristiche vengono eliminate il più possibile nelle ambientazioni delle mie opere.

□ In *DOKU Mind Matrix* tu mostri i sei avatar come una boy band che si esibisce in ambienti diversi, da un buio spazio high-tech a un palcoscenico a una cattedrale gotica. Tu combini prospettive filosofiche e religiose orientali con elementi provenienti da numerose fonti diverse e crei una sorta di collage eclettico fortemente

some element they recognize, something familiar. This is great because you also reach audiences that normally don't connect with the art world. At the same time, we are faced with a globalized culture that is characterized by the commodification and homogenization of every aspect of our lives. How do you see your role as an artist in this context?

LF I don't see myself as an artist in this context; identity is something you only need when stepping out of your own space and entering society. I didn't want to be an artist when I was in school; I just created works. Breaking free from this identity of an "artist" widens the range of things you can do. As far as I am concerned, the identity of an "artist" is least important. I prefer to call myself a producer or creator.

□ Your outlook regarding our digital future seems to be quite optimistic. "Together, infotech and biotech will create unprecedented upheavals in human society, eroding human agency and, possibly, subverting human desires," says historian Yuval Noah Harari. Why do you see the Internet as a tool enabling us to free ourselves from notions of the self and to awaken? Can the Internet and virtual realities create a new, more contemporary spiritual consciousness?

LF I am not optimistic; I just think that all things existing on this earth at the same time as me are reasonable; for example, digital technology is a very good creative tool that is much faster than expressing myself in paintings and can convey much more information and thoughts. I don't classify things. The Internet, new technology, old technology, philosophy, religion, neurology, there are no boundaries between all of these things in my world. I am willing to understand and learn anything that can help me comprehend the world. I don't like criticizing everything all day long. I prefer to do what I like to do and use any useful tool for this purpose. There is no point in criticizing a tool as good or bad. The attributes of "good" and "bad" are always assigned by humans; just as criticizing the Internet and digital tools makes little sense; the essence behind these tools is still human nature. We should not

ispirato anche alla musica, ai giochi e alla cultura pop. Come si è evoluto questo universo ibrido?

LF *DOKU* appare molte volte in *Mind Matrix*. In alcune scene, gli stessi dati in motion capture vengono applicati ai corpi delle sei reincarnazioni di *DOKU*. Questo tipo di tecnologia è utilizzabile nel mondo del computer graphics; è comunque impossibile nel mondo reale. Mostra l'allineamento dei *DOKU* in modalità matrice. *Mind Matrix* (Matrice della Mente) ci permette di esistere in un mondo binario. È difficile sfuggire alla *Matrice*.

□ Sembra che tu stia cercando di raggiungere un pubblico molto vario e globale: tutti potrebbero trovare qualcosa, qualche elemento che riconoscono, qualcosa di familiare. Questo è un bene perché così raggiungi anche un pubblico che normalmente non è in contatto con il mondo dell'arte. Allo stesso tempo, ci troviamo di fronte a una cultura globalizzata caratterizzata dalla mercificazione e dall'omogeneizzazione di ogni aspetto della nostra vita. Come vedi il tuo ruolo di artista in questo contesto?

LF Non mi vedo come artista in questo contesto; l'identità è qualcosa di cui si ha bisogno solo quando si esce dal proprio spazio e si entra nella società. Quando andavo a scuola non volevo essere un artista, semplicemente creavo opere. Liberarsi da questa identità di "artista" amplia la gamma di cose che si possono fare. Per quanto mi riguarda, l'identità di un "artista" è meno importante. Preferisco definirmi produttore o creatore.

□ Le tue prospettive sul nostro futuro digitale sembrano essere piuttosto ottimistiche. Lo storico Yuval Noah Harari dice: "Insieme, l'infotech e la biotecnologia creeranno sconvolgimenti senza precedenti nella società, erodendo le organizzazioni umane e, forse, sovvertendo i desideri umani". Perché vedi Internet come uno strumento che ci permette di liberarci dalle nozioni di sé e di risvegliarci? Internet e le realtà virtuali possono creare una più contemporanea e nuova coscienza spirituale?



let the progress of tools obscure the fact that human nature needs progress. Starting from the concept of evaluating tools, should we go back to the Stone Age and primitive tribes to make the world a better place? Without the help of tools, would human beings do no evil? I very much doubt it.

□ Will it one day be possible to experience the dissolution of the self, the dying process, the Bardo as a VR simulation; to die digitally, as it were?

L☿ I aim to simulate all of this in my works. As far as I am concerned, creating works is like spiritual practice; it forces you to think.

L☿ Non sono ottimista; penso solo che tutto ciò che esiste su questa terra, nello stesso momento in cui ci sono io, abbia senso di esistere. Per esempio, la tecnologia digitale è un ottimo strumento creativo, che mi permette di esprimermi molto più velocemente rispetto alla pittura e che può trasmettere molte più informazioni e pensieri. Non classifico le cose. Internet, la nuova tecnologia, la vecchia tecnologia, la filosofia, la religione, la neurologia: nel mio mondo non ci sono confini tra tutte queste cose. Voglio capire e imparare tutto ciò che può aiutarmi a comprendere il mondo. Non mi piace criticare tutto in continuazione. Preferisco fare quello che mi piace fare e utilizzare qualsiasi strumento sia utile a questo scopo. Non ha senso criticare uno strumento in quanto buono o cattivo. Gli attributi di "buono" e "cattivo" sono sempre assegnati dagli esseri umani; così come criticare Internet e gli strumenti digitali ha poco senso; l'essenza dietro questi strumenti è ancora la natura umana. Non dobbiamo lasciare che il progresso degli strumenti oscuri il fatto che è la natura umana ad aver bisogno di progresso. Partendo dal concetto di valutazione degli strumenti, dovremmo tornare all'età della pietra e alle tribù primitive per rendere il mondo un posto migliore? Senza l'ausilio di strumenti, gli esseri umani non farebbero del male? Ne dubito fortemente.

□ Sarà possibile un giorno sperimentare la dissoluzione del sé, il processo di morte, il Bardo come una simulazione di realtà virtuale: morire digitalmente, per così dire?

L☿ Nelle mie opere punto a simulare tutto questo. Per quanto mi riguarda, creare opere è come una pratica spirituale: ti costringe a pensare.

## LIST OF WORKS

Cover, 18–20, 22–27, 30–49 <i>DOKU the Self</i> , 2022 DOKU il Sé 3D animation film Film di animazione in 3D 36 Min.	3, 75 <i>Physical DOKU</i> DOKU fisico, 2022 Mask: 3D print of DOKU, chrome-plated, mixed media Maschera: stampa 3D di DOKU, cromata, tecnica mista
Cover inside interna, 7–9 <i>DOKU Six Realms of Reincarnation</i> DOKU Sei regni di reincarnazione, 2022 <i>DOKU Human</i> DOKU Umano <i>DOKU Heaven</i> DOKU Paradiso <i>DOKU Asura</i> DOKU Asura <i>DOKU Animal</i> DOKU Animale <i>DOKU Hungry Ghost</i> DOKU Fantasma Affamato <i>DOKU Hell</i> DOKU Inferno Six Lightboxes Sei box luminosi	69, 70 <i>DOKU</i> documentation Documentazione  <i>DOKU</i> Digital Human Production Process Processo Produttivo Umano Digitale, 2:40 Min.  <i>DOKU</i> Facial Capture, 3:02 Min.  BMW Art Journey – Bali Data Capture Viaggio Artistico – Raccolta Dati Bali, 2020, 4:13 Min.
56–63 <i>Bardo #1</i> , 2022 <i>DOKU Human*</i> DOKU Umano <i>DOKU Heaven*</i> DOKU Paradiso <i>DOKU Asura</i> DOKU Asura <i>DOKU Animal*</i> DOKU Animale <i>DOKU Hungry Ghost</i> DOKU Fantasma affamato <i>DOKU Hell</i> DOKU Inferno Series of six works Serie di sei opere UV inkjet print on aluminum Dibond, LED light system Stampa a getto d'inchiostro UV su alluminio Dibond, sistema di illuminazione a LED	10–16 <i>DOKU Mind Matrix</i> DOKU Matrice della Mente, 2022* 3D animation film Film di Animazione in 3D 4:42 Min.  50–55 <i>DOKU Six Realms of Reincarnation</i> DOKU Sei regni di reincarnazione, 2022 <i>Human</i> Umano, 3:25 Min. <i>Heaven</i> Paradiso, 4:37 Min. <i>Asura</i> Asura, 4:30 Min. <i>Animal</i> Animale, 4:37 Min. <i>Hungry Ghost</i> Fantasma Affamato, 4:35 Min. <i>Hell</i> Inferno, 4:32 Min. Six channel video installation Installazione video a sei canali

\* Deutsche Bank Collection





## LuYang

\* Shanghai, China **Cina**  
Lives and works in Shanghai and Tokyo  
**Vive e lavora a Shanghai e Tokyo**

Since 2015, LuYang has been involved in numerous group exhibitions worldwide, including *The Milk of Dreams*, 59th Venice Biennale in 2022.

Dal 2015, LuYang ha partecipato a numerose mostre di gruppo in tutto il mondo, tra cui *The Milk of Dreams*, alla 59a Biennale di Venezia nel 2022.

Selected solo exhibitions **Alcune mostre personali**

*LuYang Arcade Liverpool*  
Foundation for Art and Creative Technology (FACT),  
Liverpool, UK, 2023

*DOKU Hong Kong Experience Centre*  
Oil!Glassie, Oil! Spotlight, Hong Kong, China, 2023

*LuYang Vibratory Field*  
Kunsthalle Basel, Switzerland, 2023

*LuYang NetiNeti*  
Zabludowicz Collection, London, UK, 2022

*DOKU Experience Center*  
Artist of the Year 2022, Deutsche Bank, PalaisPopulaire,  
Berlin, Germany

*False awakening*  
Kunstpalaais Erlangen, Germany, 2022

*Digital Descending*  
ARoS, Aarhus, Denmark, 2021

*Giant DOKU—LuYang the Destroyer*  
Performance, Garage Museum, Moscow, Russia, 2021

## DEUTSCHE BANK "ARTIST OF THE YEAR"

Since 2010, Deutsche Bank has presented an annual award to an artist, offering a platform for new, global positions in contemporary art. The work of the "Artist of the Year" must always be of social and artistic relevance and develop new perspectives on the present. The tailored package includes an exhibition, a catalogue, and purchases for the bank's corporate collection. Nominations for the award are proposed by Deutsche Bank's Global Art Advisory Council, consisting of curators Hou Hanru (Independent curator, Rome / Paris), Udo Kittelmann (Museum Burda, Baden-Baden), and Victoria Noorthoorn (Museo de Arte Moderno, Buenos Aires).

Dal 2010, Deutsche Bank assegna ogni anno un premio che mette a disposizione una piattaforma per nuove espressioni globali nell'arte contemporanea. Il lavoro del "Artist of the Year" deve avere rilevanza sociale e artistica e deve sviluppare nuove prospettive sul presente. Il premio consiste in una mostra personale, un catalogo e l'acquisizione di opere per la collezione corporate della banca. Le candidature al premio sono proposte dal Global Art Advisory Council di Deutsche Bank, composto dai curatori Hou Hanru (Curatore indipendente, Roma / Parigi), Udo Kittelmann (Museum Burda, Baden-Baden) e Victoria Noorthoorn (Museo de Arte Moderno, Buenos Aires).

## IMPRINT

This magazine is published in conjunction with the exhibition  
**Questo magazine è pubblicato unitamente alla mostra**

*Artist of the Year*  
*LuYang – Doku Experience Center*

PalaisPopulaire  
Unter den Linden 5  
10117 Berlin

September 10, 2022 –  
February 13, 2023  
**10 Settembre, 2022 –  
13 Febbraio, 2023**  
db-palaispopulaire.com

Mudec – Museo delle Culture  
Via Tortona, 56  
20144 Milan  
September 14 – October 22, 2023  
**14 Settembre – 22 Ottobre, 2023**  
mudec.it

Editor **Editore**  
Deutsche Bank AG,  
Frankfurt am Main

Curator **Curatore**  
Britta Färber

Project management  
Christina März  
Julia Magnus

Project management Italy  
Alessia Aprile  
Gian Marco Bonzi  
Federica Iaia  
Valerio Mancino

Editorial management  
Thill Verlagsbüro Cologne

Translation **Traduzione (EN)**  
Burke Barrett  
Angelika Thill

Translation **Traduzione (IT)**  
Alessia Aprile  
Gian Marco Bonzi  
Federica Iaia  
Valerio Mancino

Graphic design  
Kerstin Riedel

Photographer **Fotografo**  
PalaisPopulaire  
Mathias Schormann

Reproductions **Riproduzioni**  
max-color, Berlin

Production **Produzione**  
Buch- und Offsetdruckerei  
H. Heenemann GmbH & Co. KG,  
Berlin

MUDEC – Museo delle Culture  
Simona Serini

© 2023 for the works by  
per i lavori di LuYang:  
courtesy the artist and Société,  
Berlin

© 2023 Deutsche Bank AG,  
Frankfurt am Main, the artist,  
photographers, and authors  
l'artista, fotografi e autori

**ISBN 978-3-942294-37-9**  
Printed in Germany  
**Stampato in Germania**

For more information on  
Deutsche Bank's art program, see:  
Per maggiori informazioni sul  
programma artistico di Deutsche  
Bank visita: [db.com/art](https://db.com/art)

Follow us **Seguici**  
[@DeutscheBankArt](https://www.instagram.com/DeutscheBankArt)  
on su [@](https://www.instagram.com/DeutscheBankArt) Instagram