

Medienmitteilung

Schweizer Medienkunst: Studer/van den Berg, Maria Guta, Simone C Niquille - Pax Art Awards 2020

Ausstellung: 09.06.-15.08.2021

Eröffnungstage: 09.06-13.06.2021 mit Gratis-Eintritt

Presserundgang: Mittwoch, 09.06.2021, 11:00 Uhr (Bitte melden Sie sich via E-mail an)

Online-Vernissage: Mittwoch, 09.06.2021, 18:00 Uhr via Zoom (bit.ly/HeK_Vernissage)



Studer/van den Berg, Palace for an Entity of Unknown Status (Detail), Rendering, 2021. © Studer/van den Berg

Die Ausstellung Schweizer Medienkunst: Studer/van den Berg, Maria Guta, Simone C Niquille präsentiert Werke der Preisträger*innen der Pax Art Awards 2020. Die drei Künstler*innen werden jeweils in Einzelausstellungen vorgestellt, die parallel zu sehen sind. Von Studer/van den Bergs fiktiven Welten, erschaffen im digitalen Raum, über Maria Gutas Reflexionen über Identität und Selbstdarstellung in den Sozialen Medien bis hin zu Simone C Niquilles spielerischen, aber kritischen Auseinandersetzung mit digitalen Datensätzen, setzen sich die drei Schweizer Künstler*innen mit ebenso unterschiedlichen wie wichtigen Themen auseinander. Aus verschiedenen Perspektiven werfen sie aktuelle Fragestellungen zu Gesellschaft und Technologie auf und erproben mögliche Zusammenhänge und Entwicklungen. Die Künstler*innen konnten durch die Unterstützung der Pax Art Awards neue Arbeiten produzieren, die erstmalig der Öffentlichkeit präsentiert werden.

Studer/van den Berg

Das Künstlerduo Monica Studer (*1960) und Christoph van den Berg (*1962) entwirft, konstruiert und erschafft internetbasierte Räume, interaktive Installationen und digitale Umgebungen mittels Game-Engines. Sie erschaffen Utopien im digitalen Raum, die sich an verschiedenen Medien und Techniken sowie dem Idyllischen der Natur orientieren. Mit ihrem unverwechselbaren Einsatz digitaler Werkzeuge gestalten Sie Mixed-Media-Installationen virtueller Welten. Ihre aussergewöhnlich ausgestatteten Räume, laden die Besucher*innen zum Betreten, Erkunden und Verweilen ein, wie beispielsweise für das Internet-Projekt *Hotel Vue des Alpes*, das Besucher*innen pittoreske Bergferien im Internet ermöglicht, welches bereits 2000 lanciert und 2020 wiederaufgenommen wurde.

Für ihre Präsentation im HeK zeigen die beiden zwei Arbeiten, die zur Reihe der neuen Forschungsprojekte der FOWDIB (Fondation Woodhead for Digital Consciousness) gehören, die in einer parodierend nachahmenden Form wissenschaftliche Fragestellungen digital inszenieren. Zum ersten Mal zu sehen ist die Installation *An Entity of Unknown Status* (2021). In ihr wird die fiktive Geschichte eines Lernalgorithmus erzählt, der in Südamerika entwickelt wurde, dann verschollen war und lange Zeit von einer Gruppe 68er-Aktivist*innen im Amazonas-Regenwald als Gottähnliches Geschöpf verehrt wurde, bevor der FOWDIB ihn für sich reklamierte. Die Installation setzt sich aus verschiedenen Artefakten, u.a. generative Animationen, dokumentarische Texttafeln, Rekonstruktionen der ursprünglichen Präsentation im Amazonas, zusammen, deren Provenienzen laut den Künstlern «aus obskuren Archivquellen» stammen.

Zudem wird die Arbeit *T.R.I.P. Transcendence for Real and Implicit Personalities* (2008) ausgestellt, die mit der Idee eines hypothetischen Forschungsbeitrags zur Drogen-induzierten Bewusstseinsweiterung von digitalen Geräten spielt. Ausgehend von der Behauptung, dass animierte zyklische RGB-Farbverläufe nicht nur bei Menschen, sondern auch bei digitalen Geräten tranceartige Zustände hervorrufen, werden hier verschiedene Formen solcher „Pharmakogramme“ zusammengestellt, mit denen Besucher*innen und Geräte im Ausstellungsraum interagieren können.

Maria Guta

Die in Rumänien geborene und in der Schweiz arbeitende Künstlerin Maria Guta (*1983) stellt häufig Mechanismen der Selbstdarstellung im digitalen Raum in den Fokus ihrer Arbeit. Sie kreiert laufend neue Cyber-Identitäten, die sie sowohl konzipiert und kuratiert, als auch vor der Kamera präsentiert. Guta nutzt gezielt Social-Media-Kanäle und Formate aus der digitalen und webbasierten Pop-Kultur zur Inszenierung und Verhandlung von Rollen und Frauenbildern im Netz. Themen wie Identität und Selbstdarstellung werden immer wieder in von ihr geschaffenen Situationen mit subtilem Humor und gekonnten Referenzen zu sozialen Netzwerken erforscht und aufgezeigt. Mittels Fotografie, Performance, Installationen und immersiven digitalen Werkzeugen, wie beispielsweise Virtual Reality, testet Guta Grenzen und Darstellungsmöglichkeiten aus.

Ihr neues Werk *The Soothsayings of Iris* (2020) ist das Ergebnis ihrer Zusammenarbeit mit der Künstlerin Lauren Huret. Guta spielt die Rolle von Iris, einer New-Age-Guru und Influencerin. Die Arbeit ist inspiriert vom Format «73 Questions», das die Modezeitschrift Vogue für Interviews mit Prominenten verwendet. Iris ist eine fiktive Figur, die verschiedene Facetten von Prominenten verkörpert, die heute in sozialen Netzwerken besonders präsent sind und viele «Follower» haben. Das Video ist eine Beobachtung des Phänomens des Personenkults in der Ära von YouTuber*innen und Selfmade-Influencer*innen und ihres Einflusses auf die Popkultur.

Guta zeigt auch ihre neue Arbeit *Dinner Party* (2021), die während des ersten Covid bedingten Lockdowns in Bukarest gedreht wurde. Das Video reflektiert Fragen im Zusammenhang mit Mechanismen zur Bewältigung von Einsamkeit, Isolation und Angst, die angesichts des Drucks, in Verbindung zu bleiben und verschiedene Rollen in den sozialen Medien zu spielen, auftauchen. Für das Werk nutzt Guta die Chance, ihre unterschiedlichen Online-Persönlichkeiten zu inszenieren und auch miteinander zu konfrontieren. Zusätzlich zu ihren neuesten Videoarbeiten präsentieren wir in der Ausstellung *The Many Lives of Lola Lane* (2018–2021), eine Auswahl von Bildern, die die Künstlerin im Laufe der Jahre für ihren Alter-Ego-Instagram-Account «Dear_Lola_Lane» produziert hat. Als fiktiver Charakter verkörpert Lola Lane Stereotypen von Selbstdarstellungen in den sozialen Medien und hinterfragt gleichzeitig die Kriterien, mit denen wir die Authentizität von Selbstdarstellung beurteilen. Die Bildserie gibt einen Einblick in die Vielzahl an Avataren, die Guta in ihrer Karriere bereits verkörpert hat.

Simone C Niquille

In ihrer künstlerischen Praxis untersucht Simone C Niquille (*1987) in einer spielerisch-kritischen Erkundung den Einfluss digitaler Werkzeuge auf unser heutiges Leben. Niquilles Thema ist, wie sie es ausdrückt, „die Digitalisierung der Biomasse“, das heisst der zunehmende Einfluss des Digitalen auf unser räumliches Sein und unser körperliches Selbst. Unsere physische Welt wird durch Funktionen, Vorurteile und Annahmen, die in Datensätze und Technologien einfließen, geprägt und ermöglicht so das Funktionieren dieser technologischen Werkzeuge. Durch technische Videodokumentationen, Design und

Architekturwerbematerialien behandelt Niquille – immer auch mit einer Prise Humor und einer gleichzeitig kritischen Haltung – die Aufbereitung und Verwendung von Datensätzen und Künstlicher Intelligenz im Alltag.

In der Ausstellung ist ihre Arbeit *Homeschool* (2019) zu sehen. Darin beschäftigt sie sich mit Computervision und der Schwierigkeit, eine Künstliche Intelligenz darauf zu trainieren, Objekte in einer häuslichen Umgebung zu erkennen und zu verstehen. Das Video zeigt die Sprache, die Farbverläufe und die visuellen Filter, mit denen solche Algorithmen trainiert werden, stellt aber gleichzeitig Fragen zur Kategorisierung, kulturellen Voreingenommenheit und der Reduzierung von Objekten auf eine begrenzte Anzahl von Funktionen.

Niquille präsentiert auch ihre neue Videoinstallation *Sorting Song* (2021), die das Thema Computervision erneut aufgreift und somit eine logische Fortsetzung von *Homeschool* ist. *Sorting Song* zeigt Objekte aus dem SceneNet-RGB-D-Indoor-Trainingsdatensatz. Dieser Datensatz wurde vom Imperial College London als eine gross angelegte Sammlung von 3D-Netzen, Grundrissen und Objekten erstellt, die zur Entwicklung von Computervision für zukünftige Haushaltsroboter zusammengestellt wurden. Die Narration wird in Form eines pädagogischen Kinderliedes entwickelt, anhand dessen *Sorting Song* die Protokolle und Daten sichtbar macht, die die digitale Darstellung der Welt prägen.

Die Pax Art Awards werden seit 2018 verliehen. Mit den Preisen werden Schweizer Medienkünstler*innen geehrt, die in ihren Werke Medientechnologien nutzen, beziehungsweise deren Auswirkungen reflektieren. Die Hälfte des Preisgeldes dient dem Ankauf eines Werks durch die Art Foundation Pax für deren Sammlung, mit der anderen Hälfte werden die Preisträger*innen bei der Entwicklung eines neuen Werkes unterstützt, welches im Frühjahr des darauffolgenden Jahres in einer gemeinsamen Ausstellung präsentiert wird.

Die Art Foundation Pax ist eine unabhängige Stiftung zur Förderung der digitalen und medienbasierten Kunst der Schweiz und wird finanziell unterstützt von der Pax. Mit den Pax Art Awards, wegweisenden Preisen für digitale Kunst, ehrt und fördert die Art Foundation Pax in Zusammenarbeit mit dem HeK, medienspezifische Praktiken Schweizer Künstler*innen, deren Werke Medientechnologien nutzen aber auch deren Auswirkungen reflektieren.

Die Ausstellung wird von einem umfangreichen Vermittlungsprogramm vor Ort und online begleitet. Es finden regelmässig Führungen in deutscher, englischer und französischer Sprache statt.

Kurator: Boris Magrini

Die Ausstellung entsteht in Partnerschaft mit



Informationen:

HeK (Haus der elektronischen Künste Basel)
Freilager-Platz 9, 4142 Münchenstein/Basel

Presserundgang: Mittwoch, 09.06.2021, 11:00 Uhr (Anmeldung via elena.kuznik@hek.ch)
Online-Vernissage: Mittwoch, 09.06.2021, 18:00 Uhr via Zoom (bit.ly/HeK_Vernissage)

Eröffnungstage: 09.06-13.06.2021 mit Gratis-Eintritt
Laufzeit: 09.06.-15.08.2021

Öffnungszeiten: Mi-So, 12:00-18:00 Uhr

Eintritt: 9 / 6 CHF (reduziert), Mi-Fr 12:00-13:00 Uhr Happy Hour (freier Eintritt in die Ausstellung)

Öffentliche Führungen: Jeden Sonntag um 15:00 Uhr auf Deutsch

Für mehr Informationen: www.hek.ch

Pressekontakt:

Elena Kuznik

elena.kuznik@hek.ch

+41/(0)61 331 58 41

Über das HeK (Haus der elektronischen Künste Basel)

Das HeK ist das nationale Kompetenzzentrum der Schweiz, das sich mit allen Kunstformen befasst, die sich durch neue Technologien und Medien ausdrücken und diese reflektieren. Mit seiner interdisziplinären Ausrichtung ermöglicht das HeK einer breiten Öffentlichkeit Einblicke in Kunstproduktionen unterschiedlicher Gattungen in der Auseinandersetzung von Kunst, Medien und Technologie. In einem vielfältigen Programm aus Ausstellungen, kleineren Festivalformaten, Performances und Konzerten widmet sich das HeK aktuellen gesellschaftlichen Themen und Fragestellungen sowie technologisch-ästhetischen Entwicklungen. Neben der Veranstaltungs- und Ausstellungstätigkeit beschäftigt sich das HeK mit der Sammlungsmethodik und dem Erhalt digitaler Kunst.