

Die Pax Art Awards 2020

Bereits zum dritten Mal werden in diesem Jahr die Pax Art Awards vergeben. Die Preisverleihung findet am 17.09.2020 um 19.00 Uhr im HeK Basel statt. Mit den Kunstpreisen ehrt und fördert die Art Foundation Pax in Zusammenarbeit mit dem HeK, Haus der elektronischen Künste Basel, eine medienspezifische Praxis von Schweizer Künstlerinnen und Künstlern, deren Werke Medientechnologien nutzen beziehungsweise deren Auswirkungen reflektieren.

Der Hauptpreis in Höhe von CHF 30'000 geht an das **Künstlerduo Studer / van den Berg** für ihre avancierte und langjährige Arbeit im Feld der Medienkunst. Die Künstler erhalten CHF 15'000 als Preisgeld und Unterstützung bei der Produktion einer neuen Arbeit. Weitere CHF 15'000 dienen dem Erwerb eines Werks für die Sammlung der Art Foundation Pax. **Zwei weitere Preise** werden an junge, aufstrebende Medienkunschtschaffende vergeben. Jeweils CHF 15'000 inkl. Preisgeld und Ankauf erhalten **Maria Guta** aus Neuchâtel sowie die Schweizer Künstlerin **Simone C. Niquille**, die in Amsterdam lebt.

Die Jury der Pax Art Awards 2020 zeichnet **Monica Studer** (1960 in Zürich) und **Christoph van den Berg** (1962 in Basel) für ihr breites Schaffen der letzten Jahrzehnte aus, das sich stets durch die einzigartige Nutzung von digitalen Werkzeugen ausgezeichnet hat. Mithilfe von Game-Engines, Computer-Renderings, digitalen Echtzeit-Umgebungen, internetbasierten Räumen, interaktiven Installationen, VR-Anwendungen und künstlicher Intelligenz entwerfen, kreieren und konstruieren die Künstler Mixed-Media-Setups für digitale Utopien. Diese Szenarien ermöglichen es den Betrachter*innen, ungewöhnlich ausgestattete virtuelle Umgebungen zu betreten, und laden ein, sich in diesen hybriden Räumen wiederzufinden.

Studer / van den Berg erforschen das Digitale als eine neue Ästhetik für Umwelt- und Raumwahrnehmung. Sie nutzen die Möglichkeiten neuer Technologien, um die Grenzen der digitalen Erfahrung zu erforschen und zu untersuchen, wie sie in der heutigen Kultur vermittelt werden. Ihre digitalen Settings sind geprägt von typisierten Formen einer einfachen oder amorphen Natur. Ein Unterton von Künstlichkeit illustriert die Fantasien, die durch technische Innovationen entstanden sind, deren kulturelle Lesart noch zu definieren ist. In ihren Installationen der Serie Passage Park (2014 – 2017), eines Werkkomplexes, der aus mehreren interaktiven Szenen besteht, werden Gegenstände verschiedener Art wie aus einem Lagerbestand ausgewählt und nach dem Zufallsprinzip in den Szenen platziert, um den Benutzer*innen eine bizarre und ungewöhnliche Atmosphäre zu enthüllen.

Während ihres gesamten künstlerischen Schaffens scheinen Studer / van den Berg immer wieder die Möglichkeit infrage zu stellen, dass wir nicht mehr in der «realen» physischen Welt leben und dass es ein allgegenwärtiges Gefühl gibt, dass das Digitale die Oberhand gewonnen hat, indem es sich den Einfluss von Computer- und Netzwerktechnologien zunutze macht, die unser Leben verändert haben. Darüber hinaus fragen sie in ihrer Arbeit danach, wie weit die

Technologie in die Darstellung des Realen einfließen kann oder ob sich Natur in einer unwirklichen Verbindung mit Technologie manifestieren kann.

Die Jury der Pax Art Awards freut sich, **Maria Guta** (1983 in Rumänien) mit einem von zwei Pax Art Awards für eine aufstrebende Stimme in der Medienkunstszene der Schweiz auszuzeichnen. Im Zentrum der Arbeit von Guta stehen Mechanismen der Selbstdarstellung. Sie platziert sich sowohl hinter als auch vor der Kamera und konstruiert und kuratiert fortwährend alternative Cyber-Identitäten. Ihre Videoarbeit *Commercial Break* (2020) ist ein Werbespot eines fiktiven Unternehmens, das Identitätsalternativen für exklusive Kunden anbietet. Hier ist alles möglich: Teleportation, Körperoptimierung, erweiterte Gehirnkapazität. Ihre Arbeit verweist humorvoll auf den ständigen Druck der persönlichen Inszenierung und Selbstdarstellung in den sozialen Medien unserer heutigen digitalen Gesellschaft. Wir sind sowohl die Akteure als auch die Regisseure unserer eigenen Cyber-Identitäten.

In ihren Arbeiten lotet Guta die Möglichkeiten und Grenzen von Fotografie, Performance, Installation, sozialen Medien und immersiven digitalen Werkzeugen aus. Eine ihrer jüngsten interaktiven und immersiven Virtual-Reality-(VR-)Installationen. *Interlooped* (2019), wurde im letzten Jahr am Sundance Film Festival sowie am Locarno Film Festival gezeigt. Es handelt sich um eine Multi-User-VR-Live-Erfahrung, bei der die Benutzer*innen in Echtzeit mit dem Körper der Performance-Künstlerin interagieren können. Hologramme beider Körper werden live in den virtuellen Raum übertragen und vervielfältigt, bis es für die Teilnehmer*innen schwierig ist, zu erkennen, welche Person die reale ist. Guta ist in der Welt der VR gut bewandert, da sie früher Kuratorin des Jahresgipfels des World VR Forum in Crans-Montana in der Schweiz war. Mit subtilem Humor und einem präzisen Einblick in die Mechanismen der Selbstdarstellung schafft sie Situationen, in denen der Begriff der Identität erforscht werden kann.

Den Preis für aufstrebende Talente im Bereich Medienkunst vergibt die Jury an die Schweizer Künstlerin **Simone C. Niquille** (1987 in Zug). Ihre Arbeit entfaltet sich wie eine spielerisch-kritische Auseinandersetzung mit den digitalen Werkzeugen, die unsere physische Welt zunehmend prägen, und den Annahmen, Vorurteilen und anderen Abstraktionen, die in die Datensätze einfließen, die das Funktionieren dieser Werkzeuge ermöglichen. Ihre Arbeit *Homeschool* (2019) ist eine Animation, die auf der Untersuchung von synthetischen Trainingsdatensätzen für Computer Vision in Innen-räumen basiert. *Safety Measures* (2018) untersucht die Geschichte und die Zukunft ergonomischer Software und standardisierter menschlicher Masse. Die Arbeit wurde für die 16. Architekturbiennale in Venedig beauftragt.

In mehreren Langzeitprojekten, die sowohl tiefgreifende Forschungsinitiativen als auch freche, ästhetische Versuche sind, untersucht Niquille, wie sie es ausdrückt, «die Digitalisierung der Biomasse» – das heisst den zunehmenden Einfluss des Digitalen auf unser räumliches Sein und unser körperliches Selbst. Sie definiert den häuslichen Raum als Frontlinie dieses Gerangels und erforscht ihn in Videoarbeiten, die geschickt rekonstruieren, welche Annahmen es Bilderkennungssystemen erlauben, in unsere Lebensräume zu sehen, sie zu gestalten und darin zu

interagieren. Die Künstlerin greift dabei auf ihre tief verwurzelte Kenntnis der verschiedenen Stränge und historischen Schichten der visuellen Populärkultur zu, die unsere Bilder von häuslichem Raum geformt hat, sodass es den Betrachtenden oft schwerfällt, Darstellung und Realität auseinander-zuhalten. Mit einem Hauch von Slapstick sowie mit elegantem Design, Architektur-Werbematerialien und trockenen, jedoch informativen, wissenschaftlichen und technischen Videodokumentationen verleiht Niquille ihrem Werk, das zu den tiefgründigsten Erkundungen des Einflusses digitaler Werkzeuge auf unser heutiges Leben zählt, den zusätzlichen Biss.

Jurymitglieder 2020:

Mónica Bello, Head of Arts at CERN, Genf

Nicolas C. Bopp, Präsident Stiftungsrat Art Foundation Pax, Basel

Carmen Weisskopf, Künstlerin, Zürich / Berlin

Luc Meier, Direktor La Becque Résidence d'artistes, La Tour-de-Peilz

Sabine Himmelsbach, Direktorin HeK, Basel

Fausto De Lorenzo, De Lorenzo Art and Museum Management & Consulting GmbH, Basel

Die Preisverleihung findet im HeK statt. Die für die Sammlung der Art Foundation Pax angekauften Werke der Preisträger*innen werden im Rahmen der Preisverleihung ausgestellt.

Im Frühjahr 2021 werden während einer Ausstellung im HeK bestehende und neue Werke der drei Preisträger*innen gezeigt.

Pax Genossenschaft

Die Pax, Schweizerische Lebensversicherungs-Gesellschaft AG, ist ein schweizerisches Traditionsunternehmen mit Sitz in Basel, dessen Gründung auf das Jahr 1876 zurückgeht. Die Geschäftstätigkeit von Pax fokussiert ausschliesslich auf Lösungen für die Private und die Berufliche Vorsorge im Schweizer Markt. Pax baut auf nachhaltiges Wachstum durch eine faire und verantwortungsvolle Geschäftspolitik. Denken und Handeln sind geleitet durch die Prinzipien Glaubwürdigkeit und Weitblick. Die Verantwortung als Firma nimmt Pax auch extern ernst. Das Unternehmen engagiert sich für die Blockchain Competition und die Swiss Student Sustainability Challenge. Die Art Foundation Pax ist das jüngste gesellschaftliche Engagement. Sie wurde Ende 2017 ins Leben gerufen als unabhängige Stiftung zur Förderung der digitalen und medienbasierten Kunst in der Schweiz.

HeK (Haus der elektronischen Künste Basel)

Das Haus der elektronischen Künste Basel (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 Auseinander-setzung 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 Sammlungs-methodik und dem Erhalt digitaler Kunst.

Für Informationen zum Schutzkonzept sowie zur Anfahrt: www.hek.ch

Weitere Informationen zur Art Foundation Pax: www.artfoundationpax.ch

Pressekontakt:

PS :(PR), Petra Schumacher

T. +41 (0)62 873 01 39

petra.schumacher@ps-pr.com