



«Für mich war das Internet ein Glücksfall»

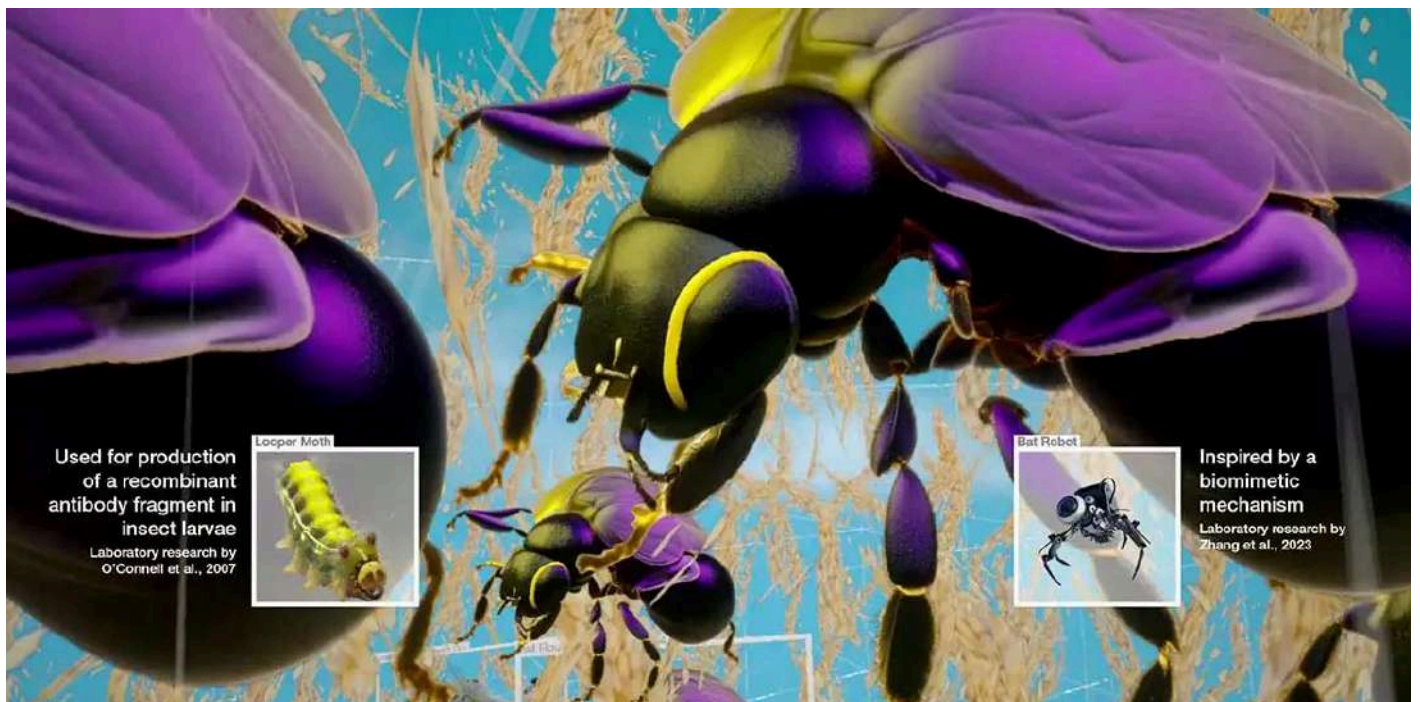
Marc Lee ist seit mehr als einem Vierteljahrhundert Chronist und Visionär der digitalen Wirklichkeit. In seinem Werk lässt der Künstler polyphone Stimmen zu Wort kommen und spekuliert über mögliche Zukünfte. Seine Kunst stellt weltweit aus. Oft kollaboriert er mit Künstler:innen, Schriftsteller:innen und Forscher:innen, um interdisziplinäre Projekte zu realisieren. cültür-Redaktorin Katia Sophia Ditzler hat ihn zum Gespräch getroffen.



Von [Katia Sophia Ditzler](#)
Redaktorin

19. März 2026

Kunst



Zwischen den Disziplinen: In «Speculative Evolution» verschmelzen Biotechnologie, KI und Robotik.

cültür: Wie hat sich Ihr Weg von der Kunsthochschule Basel, wo Sie Installation studiert haben, über die Zürcher Hochschule der Künste, wo Sie Medienkunst studiert haben, hin zur netzwerkorientierten Medienkunst entwickelt? Gab es ein Schlüsselmoment, dem klar war: «Das Internet ist mein Material?»

Marc Lee: Ein Schlüsselmoment war ein Workshop mit Reinhard Storz, Internetpionier aus Basel, welcher die Seite [xcult.org](#) ins Leben gerufen hat – ein Netzkunst-Archiv, das immer noch online ist. Nach der Ausbildung in Basel habe ich zunächst auch kommerzielle Websites entwickelt und mich dann an der Zürcher Hochschule der Künste für Medienkunst eingeschrieben. Ein weiteres Schlüsselprojekt war «TraceNoizer», welches massenhaft widersprüchliche Klon-Webseiten zu einer Person erzeugt, um Suchergebnisse gezielt mit Desinformation zu überfluten und so die Unterscheidung zwischen echten und falschen Informationen unmöglich zu machen. Die Arbeit wurde von der Transmediale und der A Electronica ausgezeichnet. Mein Abschlussprojekt damals war ein interaktiver Fernsehkanal, «[Loogie.net TV](#)»: Man gab ein oder mehrere Stichworte ein, und der Kanal generierte daraus eine massgeschneiderte Nachrichtensendung mit Inhalten aus dem Internet.

Seitdem kreierte ich fast ausschliesslich generative, interaktive Projekte, die sich im Laufe der Zeit verändern. Anders als beispielsweise Fotografie, die statisch ist, sind meine Projekte nie wirklich abgeschlossen. Sie sind organisch, wie ein Stück Natur, das sich ständig verändert und an-

passt. Wir neigen dazu, Dinge haltbar und statisch zu machen. Aber in der Kunst interessiert mich das Gegenteil: wenn Arbeiten leben, wenn sie auf die Realität reagieren.

Sie arbeiten seit Ende der 1990er-Jahre mit interaktiven, internetbasierten Projekten; wie hat sich Ihr Verhältnis zu Technologie in dieser Zeit verändert, vom frühen Web bis zu heutigen Plattformen und KI-Systemen?

Für mich war das Internet ein Glücksfall – mich interessiert Big Data, je mehr Daten, desto präzisere und interessantere Ergebnisse. Als Social Media aufkam, gab es auf einmal ungleich mehr Daten als je zuvor. Dieser Informationspool war für meine Arbeit wie ein gefundenes Fressen. Ich habe viel mit Nachrichten, mit automatisierten Geschichten und Erzählformen experimentiert.

Beim Projekt «TV Bot» habe ich beispielsweise Newsstreams generiert. Die Arbeit existiert in verschiedenen Versionen, die ich alle paar Jahre inhaltlich und technologisch aktualisiert habe. Die erste Version war für TV-Geräte, die zweite für Flachbildschirme, die dritte integriert Social Media für mobile Geräte. In der ersten Version war kein Inhalt älter als eine Stunde. Jetzt, mit Social Media, ist kein Inhalt älter als eine Minute. Die Arbeit ist auch Newskritik, thematisiert Infotainment: Nachrichten haben durch Social Media etwas von ihrer Substanz verloren. Eigentlich müsste ich TV Bot 4 machen, diesmal mit KI, die faszinierend ist, aber natürlich auch viele ethische Fragen aufwirft.



Fernsehen interaktiv: Abschlussarbeit «Loogie.net TV»

Was hat Sie stärker geprägt: das klassische Installationsdenken oder das Programmierungs- / Softwaredenken? Und wie greifen diese beiden Perspektiven heute ineinander?

Als Softwareentwickler und Künstler bin ich sehr verwurzelt in Technologien, liebe das Programmieren und sehe es als künstlerisches Medium. Software ist normalerweise unsichtbar. Als Installation hat sie den Vorteil, sichtbar gemacht zu werden. Die Immersion geht weit darüber hinaus, was ein Bildschirm leisten kann.

Wenn man zum Beispiel den Screen einer mobilen App an Wände überträgt, wird die Software zum Material, das man rezipieren, berühren und mit dem man interagieren kann. In der Arbeit «Unfiltered» werden Posts live von TikTok abgespielt. Normalerweise sieht man sowas auf dem Smartphone, in der Installation aber sind diese Videos drei Meter grosse Projektionen und sind um eine laute Klangebene erweitert. Man schaut hoch, fühlt sich klein; die Inhalte bekommen allein durch das installative Setup eine andere Wichtigkeit. Über die gezeigten Videos werden Fragen gestellt: Wie erzählt die junge Generation Geschichten? Können integrative Plattformen Raum für alle Stimmen schaffen? Es gibt Influencer, die gängigen Schönheitsidealen nicht entsprechen und trotzdem Superstars sind. Ohne Social Media wäre das nie möglich gewesen. Heute sind Subkulturen global. Früher brauchte man Medienkonglomerate, heute kann man das allein aufbauen. Sind normale Menschen Superstars der Zukunft?

Ihre Arbeiten greifen oft in Echtzeit auf soziale Netzwerke zu und integrieren mit von Usern erstelltem Content. Was interessiert Sie an diesen «fremden Stimmen», und wo beginnt für Sie die eigene Autorschaft? Wenn Maschinen in Echtzeit Inhalte generieren, wird der Künstler dann zum Systemdesigner?

Mich interessiert das Themencluster. Ich gebe das Thema vor und lasse dann Spielraum. Wenn ich Social Media verwende und nach Hashtags suche, zum Beispiel #Globalisierung, dann lege ich fest: Es geht um Globalisierung. Aber die konkreten Inhalte sind zufällig, aber ganz aktuell - gerade jetzt gesendet. Das finde ich spannend, weil man immer etwas Neues sieht, Neues lernt, verschiedene Stimmen hört.

Ich bin mehr an diesem Spielraum interessiert als daran, klare Statements zu setzen. Beim Erstellen lerne ich enorm viel, ich bekomme Pro- und Kontra-Argumente geliefert, es passiert so viel, es ist ein organischer Prozess. Ich kann kaum anders arbeiten. Das ist für mich viel interessanter, als wenn ich selbst ein Statement abgeben würde.

Ich merke das auch, wenn ich selbst Ausstellungen besuche: Wenn ich ein Video sehe, interessiert mich das nicht mehr so sehr, es ist eine Korserve. Wenn ich aber einen Computer sehe, bin ich sofort aufmerksamer, weil dort etwas generiert wird, weil etwas Neues entsteht. Der Zufall ist dabei konstitutiv. Ohne ihn würde die Arbeit nicht mehr funktionieren.

Übrigens habe ich mit Zeichnung und Malerei begonnen, bin dann zur Fotografie und später zum Video gewechselt. Als auch dieses Medium für mich an Relevanz verlor, bin ich zur softwarebasierten Medienkunst übergegangen. Video nutze ich heute zur Dokumentation meiner Arbeit nicht mehr als eigenständiges künstlerisches Medium.

Sie sprechen von «netzwerkorientierten interaktiven Kunstprojekten». Beobachten Sie Unterschiede in der Rezeption zwischen digital-affinen und klassischen Kunstpublika?

Die Projekte werden in sehr unterschiedlichen Kontexten wie Museen, Galerien, Kunstlabors, und Festivals, gezeigt. Das erzeugt interessante Unterschiede in der Rezeption. Bei einer Jahresausstellung in Luzern wurde eine auf die Wand projizierte App gezeigt - und niemand traute sich, das Handy anzufassen. Die Leute sind darauf konditioniert, in Ausstellungen nichts zu berühren. Also habe ich einprogrammiert, dass der Text «Bitte berühre mich» erscheint. Im HEK in Basel hat es den nicht gebraucht. Dort ist klar, dass man Dinge anfassen darf und soll.

Es macht auch einen Unterschied, ob eine Arbeit im Ausstellungsraum oder im Internet gezeigt wird. Online braucht es mehr Interaktion, sonst ist man schnell gelangweilt. Im Ausstellungsraum ist die Arbeit gross und präsent; die Leute haben vielleicht Scheu, sich zu blamieren. Deshalb ist es vorteilhaft, wenn die Interaktion möglichst einfach ist - ein einziger Knopf zum Drücken. Bei mobilen Apps braucht es mehr. Viele Arbeiten sind im Google Play Store, man kann sie herunterladen und somit auch zu Hause rezipieren.



Im Ausstellungsraum: «Time to Nest Time to Migrate», HEK Basel

Ihre Arbeit «10.000 Moving Cities», welche als Augmented-Reality-, Virtual-Reality-, Mobile-App- und in einer sogenannten «real cubes»-Version existiert, untersucht, wie Städte immer ähnlicher werden und «Nicht-Orte» entstehen, angelehnt an Marc Augé. Wie kam es zu dieser Verbindung von Theorie und interaktiver Echtzeit-Installation? Wie verändern sich Wahrnehmung von «Ort» und «Gegenwart», wenn Städte so zu ständig wechselnden Datenwolken werden?

Es geht um die Homogenisierung unserer Welt. Die Arbeit selbst ist auch homogen: Du wählst eine Stadt an, dazu werden über Flickr, Google News, YouTube und Freesound aktuelle Informationen gesucht und diese werden auf Würfel und Quader projiziert. Die sind immer gleich. Somit ist jede Stadt identisch, nur die darauf projizierten Inhalte variieren. Interessanterweise ist der Ton oft eindrücklicher als das Bild, er ist stärker verortet.

Vor tausend Jahren hat man Städte lokal gebaut, alles war regional verankert. Heute kommen Baumaterialien aus aller Welt, Architekten sind international tätig, Entwürfe entstehen am Computer. Städte werden einander immer ähnlicher. Das gilt nicht nur für Städte. Diversität verschwindet in vielen Bereichen. Das hat durchaus praktische Vorteile: Flughäfen etwa sind weltweit ähnlich gestaltet, sodass man sich schnell zurechtfindet. Gleichzeitig zeigt sich die Kehrseite: Überall finden sich die gleichen Geschäfte, gleiche Produkte – und oft schmecken Essen und Kaffee erstaunlich gleich.

Jede Medienversion der Arbeit bringt eigene Vor- und Nachteile mit sich. Die Real-Cube-Version benötigt viel Platz und technische Infrastruktur ist kostspielig und stark von der Grösse des Ausstellungsraums abhängig. In Virtual Reality hingegen wachsen die Hochhäuser, sobald man ein Headset trägt, plötzlich auf fünfzig Meter an. Das eröffnet völlig neue Möglichkeiten und schafft ein immersiveres Erlebnis. Die Mobile-App- und Augmented-Reality-Versionen sind ortsunabhängig einsetzbar und lassen sich kostenlos herunterladen: Man öffnet die App, und um einen herum entstehen Türme, ergänzt durch aktuelle Twitter-Feeds aus der Stadt, in der man sich gerade befindet.



Überall und nirgendwo: «10.000 Moving Cities».

Ihre Werke berühren geopolitische Konflikte, Desinformation und Filterblasen. Siehst du Kunst als Form politischer Intervention? In Zeiten der sogenannten «Narrative Warfare»: Kann Kunst gegen algorithmische Polarisierung wirken?

In den letzten Jahren mache ich weniger explizite politische Arbeiten. Eine politische Arbeit ist beispielsweise «Political Campaigns»: eine Webplikation, die wie ein Spiel funktioniert, bei dem man verschiedene Parteien oder Präsidentschaftskandidat:innen auswählen kann. Die Anwendung misst, welche Partei oder Präsidentschaftskandidat:in mehr Inhalte in Social Media produziert und legt nahe, wer die Wahl gewinnen wird. Die erste Version habe ich für die US-Wahl 2016 entwickelt. Wer mehr Inhalte hatte, hatte mehr Punkte und am Ende mehr Stimmen. Ich nehm dabei nicht Partei, das ist mir wichtig. Da bin ich Schweizer. Mich interessiert die Metaebene, der Mechanismus dahinter.

Ihre Arbeiten sind stark von der jeweiligen Internet-Umgebung abhängig. Wie gehen Sie mit der Fragilität dieser Infrastruktur um?

Da die Arbeiten softwarebasiert sind, sind sie sehr vergänglich. Wenn man drei Jahre lang nicht aktualisiert, ist die Wahrscheinlichkeit gross, dass sie nicht mehr funktionieren – tote Links, geänderte API-Schnittstellen, verschwundene Plattformen, veraltete Technologien. Wenn ich update, dann nicht nur technisch, sondern auch inhaltlich, oder ich überführe die Arbeit in ein neues Medium. Es ist also nie eine identische Neuauflage, sondern eine inhaltlich weiterentwickelte Version.

Sie sind regelmässig in Ausstellungen und Kunstresidenzen im Ausland präsent, sehr oft auch in Asien. Was fehlt Ihnen in der Schweiz was Sie international finden?

In der Schweiz gibt es nicht so viele Möglichkeiten, Medienkunstprojekte auszustellen. Wo ich ausstelle, hängt also stark davon ab, von wo ich Anfragen bekomme. Ich liebe das Reisen und reise besonders gerne nach Asien, deshalb bewerbe ich mich dort auch gezielter, um dann auch einen Grund zu haben, hinzureisen. Ich versuche immer, nach dem Aufbau mindestens eine Woche im jeweiligen Land zu verbringen. Mit neunzehn war ich das erste Mal in China, und die Region fasziniert mich bis heute.

Die USA interessieren mich als Land eher weniger, deswegen bewerbe ich mich da auch nicht. Ich habe aber auch das Gefühl, dass softwarebasierte Medienkunst, jenseits von Video, in den USA kaum verbreitet ist. Selbst in Kanada ist sie präsenter. In Asien gibt es dagegen eine viel stärkere Szene.

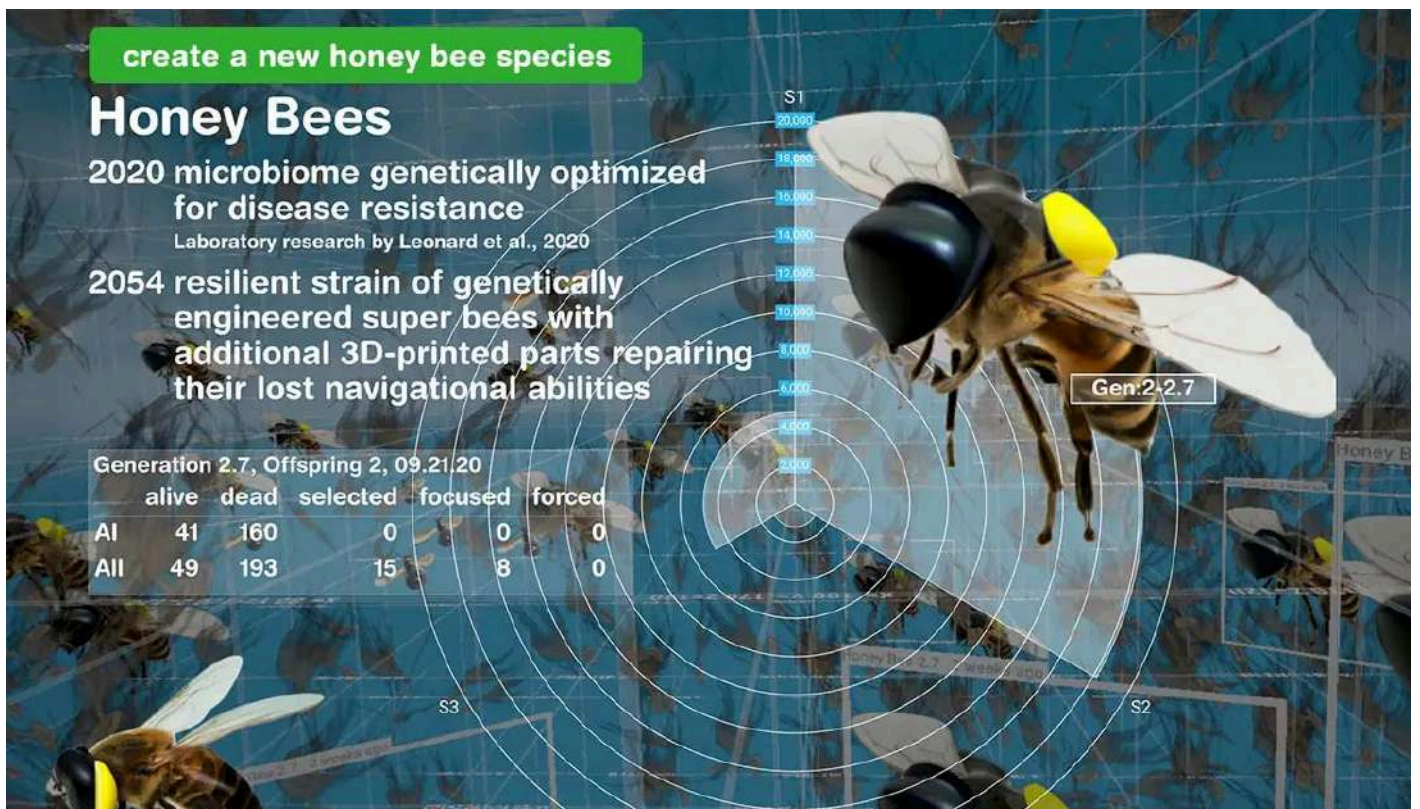
Bei «Speculative Evolution» verschmelzen Biotechnologie, KI und Robotik. Was interessiert Sie an dieser Grenzzone?

Die erste Version entstand 2022, es handelt sich um eine Serie. Ich habe viel über Biotechnologien wie Gene Editing recherchiert, für die Arbeit aber mit anderen kollaboriert. Wie KI erlebt die Biotechnologie gerade einen enormen Aufschwung, aber man hört viel weniger davon. Über die wöchentlich Millionen genmanipulierten Tiere in Laboren wird weit weniger debattiert als über die Risiken von KI.

Uns interessiert, was passiert, wenn Biotechnologie, KI, Robotik und 3D-Druck zusammenkommen und miteinander verschmelzen. Das ist beängstigend und faszinierend zugleich. Aus einer rein anthropozentrischen Sicht sind diese Entwicklungen vor allem im Gesundheitsbereich positiv, aber aus nichtmenschlicher Perspektive sieht das wohl anders aus.

Die Kernfrage der Arbeit ist: Wie könnte die Welt in fünfzig oder hundert Jahren aussehen, wenn KI oder AGI ein ganzes Ökosystem kontrolliert? In der Installation kann man ein KI-generiertes Ökosystem designen, zum Beispiel eine Biene, die mit Roboterteilen und Pilzinnereien kombiniert wird. Über API-Schnittstellen werden dann wissenschaftliche Texte und Bilder generiert, die plausibel beschreiben, wie diese Mischwesen die Umwelt bereichern könnten. Ausgehend von 73 existierenden genmanipulierten Spezies ist die Zahl inzwischen auf über 10.000 Arten angestiegen.

Diese 73 Grundwesen der Arbeit basieren auf realen Laborversuchen: Bienen etwa verlieren wegen Pestiziden ihre Navigationsfähigkeit. Im Laborversuch wird versucht, das zu kompensieren. Die Chimäre in der Installation hat eine Antenne und kann dadurch besser navigieren. Es gibt immer eine reale Hintergrundgeschichte und dann eine spekulative Weiterführung. Die Wissenschaft kann nicht derart spekulativ arbeiten, das ist das Metier der Kunst. Die Arbeit untersucht letztlich unsere Tendenz als Menschen, das Ökosystem zu vereinfachen und zu glauben, wir könnten es reparieren und kontrollieren.



Zwischen Biotechnologie, KI und Robotik: «Speculative Evolution», Screenshot.

Weil KI in aller Munde ist: Welche KI-Entwicklungen finden Sie für Ihre künstlerische Praxis tatsächlich spannend, jenseits des Hypes

Bei «Speculative Evolution» wurde intensiv KI eingesetzt. KI liegt natürlich im Trend, aber sie ist tatsächlich super spannend, weil wirklich neue Möglichkeiten entstanden sind. Mich interessiert die Perspektive von künstlicher Intelligenz oder gar der künstlichen Superintelligenz nach der Singularität, wenn die KI, kombiniert mit weiteren Technologien, dem Menschen überlegen sein wird. Wie wird das in fünfzig Jahren sein? Was wird dann alles möglich sein? Das interessiert uns sehr.

Unser neuestes Projekt, an dem ich mit Annie James, Shervin Saremi und Malena Souto Arena drei Jahre gearbeitet habe und das erstmals in der Museumsnacht im HEK gezeigt wurde, heisst «Losing Oneself – Voices from the Deep Sea»: Tiefseetiere haben Zugriff zu KI erlangt, man kann mit ihnen Gespräche führen. Sie haben Wissen über uns Menschen angesammelt und erzählen eine Geschichte über uns, aus ihrer Perspektive. Die menschliche Position steht dabei nicht im Vordergrund. Wie erwähnt bringt uns die technologische Entwicklung viele Vorteile, für das Ökosystem und andere Lebewesen aber oft Nachteile. Das ist traurig, und das ist der Ausgangspunkt dieser und anderer Arbeiten.

Das könnte dich auch interessieren



Die digitale Alchemistin

Wenn es um Medienkunst in der Schweiz geht, führt kein Weg an Esther Hunziker vorbei. Die gelernte Damenschneiderin studierte erst Modede-



Druckgrafiken von Picasso und Markus Raetz im Museo d'arte in Mendrisio

sign, bevor sie in die Videofachklasse an der Kunsthochschule in Basel wechselte. Mit dem Aufkommen des Internets begann sie Netzkunst zu machen – heute zählt sie zu den KI-Pionierinnen in der Kunst.

Von Katia Sophia Ditzler | 22. Januar 2026



Basler Guerilla-Kunst der ersten Stunde


Seit den 90er-Jahren taucht der schwarze Koffer immer wieder an Vernissagen auf. Er ist das Kennzeichen der Guerilla-Künstlergruppe «Protoplast», die entgegen der allgegenwärtigen Selbstvermarktungskultur anonym agieren. Katia Sophia Ditzler traf ein Mitglied der Gruppe zum Gespräch.

Von Katia Sophia Ditzler | 24. September 2025

Zu Besuch im Tessiner Mendrisio, wo das Museo d'arte Druckgrafiken von Pablo Picasso und dem Schweizer Künstler Markus Raetz zeigt. Was beide verbindet und warum Grafiken keineswegs statische Werke sind.

Von Marco Baschera | 16. November 2025

Kommentare

 Keine Kommentare vorhanden.

 JETZT MITREDEN

Über uns

Team

Impressum

TAGS

Gesellschaft

Musik

Kunst

Theater

Film

Literatur

Powered by
wepublis