HEK

de

Schweizer Medienkunst
Marc Lee
Chloé Delarue
Laurent Güdel
Pax Art Awards 2021

12.02. – 24.04.2022

Haus der Elektronischen Künste

Die Ausstellung *Schweizer Medienkunst: Marc Lee, Chloé Delarue, Laurent Güdel – Pax Art Awards 2021* präsentiert Werke der Preisträger:innen der Pax Art Awards 2021, die in drei parallelen Einzelausstellungen zu sehen sind.

Marc Lees aktuelle Arbeiten kreisen um die Themen Biologie, menschliche Körper und deren Beziehung zur Natur. Seine interaktiven und immersiven Arbeiten reflektieren neue Technologien wie die der künstlichen Intelligenz, die zur Lösung ökologischer Probleme oder zur Erstellung fiktiver Profile in sozialen Netzwerken eingesetzt werden. Indem er Sozialkritik mit Poesie verbindet, lädt der Künstler zum Nachdenken ein, insbesondere über unsere Verantwortung gegenüber der Umwelt. Chloé Delarue zeigt neue Arbeiten aus ihrem laufenden TAFAA (Toward A Fully Automated Appearance)-Zyklus, beeindruckende Installationen, die an Zukunftsszenarien zwischen Fantasie und Dystopie erinnern. Die Frage nach dem virtuellen Scheinbild (Simulakrum), der Selbstdarstellung und der Fragmentierung unserer Realitätswahrnehmung durch digitale Technologien sind Themen, die diese neue Werkserie prägen. Laurent Güdel beschäftigt sich mit der Klanganalyse und insbesondere mit dem Präsentations- und Verbreitungskontext, der mit jeder Klangproduktion einhergeht. Sein Werk reicht von eher konzeptionellen Arbeiten, wie der Präsentation einer zufällig in einem Aufnahmegerät gefundenen Audiodatei, bis hin zu audiovisuellen Kreationen, die aus einem Sample von über Radiowellen aufgezeichneten Klängen bestehen.

Dank des Preisgeldes der Pax Art Awards erarbeiteten die Künstler:innen neue Werke, die nun zum ersten Mal der Öffentlichkeit präsentiert werden. Die Pax Art Awards werden seit 2018 verliehen. Mit den 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 Hälfte des Preisgeldes dient dem Ankauf eines Werkes durch die Art Foundation Pax für deren Sammlung, mit der anderen Hälfte werden die Preisträger:innen bei der Erarbeitung neuer Werke unterstützt, welche im Frühjahr des darauffolgenden Jahres in einer gemeinsamen Ausstellung präsentiert werden. Die Art Foundation Pax ist eine unabhängige Stiftung zur Förderung der digitalen und medienbasierten Kunst in der Schweiz und wird finanziell unterstützt von Pax.

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

1

Iris Qu Xiaoyu, Marc Lee und Shervin Saremi (Sound)
***YANTO – Yaw And Not Tip Over*, 2022**

Marc Lee schafft mit *YANTO – Yaw And Not Tip Over* eine alternative, fiktive Realität, die Zuversicht, Hoffnung und eine kritisch-reflexive Sicht auf die aktuelle Überfischung und Übersäuerung der Weltmeere wirft. Über eine mobile App werfen Nutzer:innen einen Blick 30 Jahre in die Zukunft und entdecken, wie Technologien die akute ökologische Krise zu bewältigen helfen. Mit Hilfe von künstlicher Intelligenz und maschinellem Lernen hat Lee realitätsnahe, aber fiktive Fischarten erschaffen, die der menschgemachten Umweltverschmutzung trotzen und dazu fähig sind, in verseuchten Umgebungen zu überleben. Die Arbeit hebt die Zerbrechlichkeit der Natur hervor. Zwischen dem Status quo und einer möglichen, teils auch dystopischen Zukunft können die Besucher:innen ein computergeneriertes, sich wandelndes Ökosystem betrachten und das neuartige Fischreich erkunden. Neben diesem semi-optimistischen Blick bleibt jedoch die Frage, wie weit Technologien der Eingriff in und die Optimierung von Lebensformen und -räumen gewährt werden sollte. Ist das ökologische System mit einem technologischen vergleichbar und somit reparierbar? Die Arbeit entstand in Kooperation mit der chinesischen Künstlerin Iris Qu Xiaoyu und dem iranischen Komponisten Shervin Saremi.

2

Birgit Kempker, Marc Lee und Shervin Saremi (Sound)
***Time to Nest Time to Migrate*, 2020**

Mit der interaktiven 360°-App *Time to Nest Time to Migrate* navigieren Besucher:innen mit einem Mobiltelefon durch einen virtuellen Raum und erkunden das Innere des menschlichen Körpers. Auf der virtuellen Entdeckungsreise treffen sie auf verschiedene Bakterien, Zellen, Pilze und weitere Organismen, mit denen sie über den Bildschirm interagieren können. Die Organismen reagieren mit Klängen, Geräuschen sowie geschriebenen und gesprochenen, eher poetischen als wissenschaftlichen Texten. Damit weckt Lee Emotionen der Bewunderung und des Mitgefühls für die Komplexität des menschlichen Körpers und der darin lebenden Organismen. Die Arbeit entstand in Zusammenarbeit mit der Schweizer Dichterin Birgit Kempker und dem iranischen Komponisten Shervin Saremi.

3

Marc Lee, Markus Kirchhofer und Shervin Saremi (Sound)
***MORE AND LESS – Flying Through a Three-Dimensional Book*, seit 2020**

Das Werk *MORE AND LESS - Flying Through a Three-Dimensional Book* von Marc Lee und dem Schweizer Autor Markus Kirchhofer setzt die zunehmende Überbevölkerung der Menschen mit der Zerstörung des Lebensraums von Tieren und dem alarmierenden Artensterben in Beziehung. In der urbanen 3D-Welt bewegen sich Besucher:innen durch eine sich ständig verändernde und wachsende Stadtarchitektur, die mit Informationen zur Bevölkerung und Urbanisierung angereichert ist. Die Bevölkerungsdaten stammen von den Vereinten Nationen. Auf Land und Dichte von den 1990er bis zu den 2000er Jahren basierend und mit einer Zukunftsprognose bis zum Jahr 2050 ergänzt, werden die Daten laufend aktualisiert. Das Werk informiert zudem über kürzlich für ausgestorben erklärte Tierarten mit Daten, die von der International Union for Conservation of Nature bereitgestellt werden. Neben dem Fluss der Sachinformationen tauchen inmitten der Stadtlandschaft 50 Haiku-Gedichte auf. Mit dieser Arbeit werfen die Künstler Fragen nach der Archivierung von Informationen und dem Umgang mit Daten durch neue technologische Errungenschaften auf. Welche Möglichkeiten ergeben sich daraus für einen ethischen Umgang mit unserer Umwelt? Wie können Kunst und Poesie zu einem besseren Verständnis unserer Auswirkungen auf den Planeten und seiner biologischen Vielfalt beitragen? Die Klangkomposition wurde von dem iranischen Komponisten Shervin Saremi geschaffen.

4

Marc Lee
***Friends*, seit 2019**

Das Werk *Friends* beschäftigt sich mit Sozialen Medien und dem Einsatz von künstlicher Intelligenz. In der über ein Mobiltelefon navigierbaren 3D Installation, mit schier unendlichem Raumspektrum, begegnen Besuchende einer Flut an anonymen Gesichtern in transparenten Blasen, die unkontrolliert durch den Raum schweben. Die mehrheitlich jungen, ästhetischen Portraits wurden mithilfe einer KI generiert und tragen Vor- und Nachnamen aus jeweils drei Buchstaben. Egal wo man sich als Besucher:in befindet, man wird unentwegt angestarrt. Die fortwährend heiteren und dennoch beklemmenden Gesichtsblasen erinnern an Profilbilder auf Foren sozialer Medien. Lee setzt in diesem Werk den tiefsitzenden Wunsch von Nutzer:innen um, im Mittelpunkt stehen zu wollen. Er verweist auf die von Nutzer:innen offengelegten Informationen über die eigene Person, auf die parallele Transparenz von Follower:innen, Likes und Kommentaren und das Ziel der Unternehmen, mit diesen Daten möglichst viel Profit und Wachstum zu erhalten. Dabei greifen diese Unternehmen zur Datenanalyse der Profile und Anfertigung personifizierter Werbung auch auf KI-Systeme zurück. Mit dieser Arbeit visualisiert Lee Fragen nach dem Schutz persönlicher Daten, dem Einfluss sozialer Netzwerke auf das individuelle und kollektive Verhalten und deren moralischen Grenzen.

5 **Marc Lee**
***Swiss Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture*, seit 2020**

Für *Swiss Unfiltered* hat sich Marc Lee mit Schweizer TikTok Nutzer:innen auseinandergesetzt. Er recherchierte zu Posts, Hashtags und Themenschwerpunkten, mit denen sich die Schweizer Jugend beschäftigt. In der Reihe *Unfiltered – TikTok and the Emerging Face of Culture* beleuchtet Lee die Demokratisierung des Internets durch die sozialen Medien. Am Beispiel der Plattform TikTok, worin Nutzer:innen kurze Videosequenzen mit musikalischer Untermalung veröffentlichen, untersucht Lee die verschiedenen Zugangsmöglichkeiten zu Informationen, subjektiven Darstellungen von Inhalten sowie deren Auswirkungen auf das kollektive Bewusstsein und die Identitätsfindung. Querschnittartig werden lokale Sorgen, soziale Fragestellungen und kreative Strömungen hervorgehoben und mit Fragen des Künstlers ergänzt. Die erste Version dieser Arbeit entstand in Zusammenarbeit mit dem indischen Künstler Akshat Nauriyal und fokussierte auf die Nutzung der Social Media Platform von jungen Menschen in Indien.

6 **Marc Lee**
***Used to Be My Home Too*, 2021**

Der Titel der Arbeit *Used to Be My Home Too* bezieht sich auf die Perspektive, die ausgestorbene Tierarten auf die von Menschen bewohnten und bewirtschafteten Landflächen einnehmen. Im sozialen Netzwerk iNaturalist dokumentieren Naturforschende und Bürgerwissenschaftler:innen rund um den Globus die biologische Vielfalt unseres Planeten. Lees Arbeit verknüpft die neusten Beobachtungen, die auf das soziale Netzwerk hochgeladen werden mit Daten von RedList.org, einer umfassenden Informationsquelle zum weltweiten Aussterberisikostatus von Tier-, Pilz- und Pflanzenarten und verortet diese in Echtzeit auf Google Earth. Mit jedem Post entdecken Besuchende so live die Standorte neuer Beobachtungen auf Google Earth und erhalten Informationen über ausgestorbene Tierarten. Die Arbeit ist eine Hommage an die Artenvielfalt unseres Planeten, zeigt aber gleichzeitig, wie diese durch menschliche Aktivitäten bedroht wird.

Marc Lee (*1969) erhielt 2021 den mit CHF 30’000 dotierten Hauptpreis der Pax Art Awards. Er lebt und arbeitet in der Nähe von Zürich.

7 **Chloé Delarue**
***TAFAA – FERTILITY DEVICE (COOL AIR)*, 2020**

Die meisten Arbeiten von Chloé Delarue sind Teil eines grossen Werkzyklus mit dem Titel *TAFAA – Toward A Fully Automated Appearance*. Der Titel ist von einem um 1971 veröffentlichten Artikel des Ökonomen Fischer Black über die Automatisierung des Aktienmarktes inspiriert. Wie sich der technologische Fortschritt, die Automatisierung der Arbeit, das Klonen oder künstliche Intelligenz auf das biologische Leben auswirken, stehen im Mittelpunkt von Delarues Arbeit.

Die Simulation der Realität ist ein wiederkehrendes Thema in Delarues Werk. In dieser Skulptur bewegen die von einer Klimaanlage abgegebenen Luftströme Latexabdrucke von Pflanzenblättern. Gleichzeitig läuft auf einem auf Plexiglas montierten Bildschirm eine digitale 3D-Animation fallender Blätter, welche mit einer Software simuliert wurde, die auch in virtuellen Universen und Videospielen verwendet wird. Die ständig fallenden Blätter der virtuellen Pflanzen bewegen sich in einem Kontinuum, das keine Auswirkungen auf die Realität zu haben scheint. Der Energieverbrauch hingegen, der für die digitale Simulation erforderlich ist und die Notwendigkeit, die Computer für ihren Betrieb zu kühlen, sind hingegen Mechanismen, die reale Auswirkungen auf die Umwelt haben.

8 **Chloé Delarue**
***TAFAA – FERTILITY DEVICE (NUDGE FOR THE SCAPEGOAT)*, 2021**

Diese Skulptur untersucht, wie unsere Emotionen und unser Verhalten unter dem Einfluss von Propaganda und deren oft subtilen und unbewusst wirkenden Methoden manipuliert werden können. Eine an eine Werbetafel als auch an einen Spiegel erinnernde Struktur wird mit einem verchromten Abdruck eines Ziegenbocks und einem Waschbecken aus rostfreiem Stahl, das Latexabdrucke von Zigaretten enthält, konfrontiert. Auf einem Bildschirm sind Werbeszenen aus Science-Fiction-Videospielen zu sehen. Diese deuten an, dass die Werbung auch in Zukunft ein wichtiger Bestandteil der Gesellschaft sein wird. In diesem Werk zeigt Delarue, wie kommerzielle Werbung alle Aspekte des Lebens, sowohl im realen als auch im virtuellen Raum, infiltriert. Entsprechend den surrealen Wünschen nach Selbstdarstellung und -verherrlichung verwandeln sich in Delarues Zukunftsvisionen Individuen in wundersame Avatare, wie z. B. ein verchromter Bock.

9 **Chloé Delarue**
***TAFAA - SORORIIS*, 2022**

An einer Metallstruktur hängen Latexabdrucke, die an das Natternhemd einer sich häutenden Schlange erinnern. Das Wort «Sororiis», das sich auf Schwesternschaft bezieht, wird mit Neonlichtern angezeigt. Das Werk ist kein Memento mori, keine Erinnerung an die Sterblichkeit des Menschen, sondern verweist auf das Versprechen der Unsterblichkeit, die wir durch die Digitalisierung und die Schaffung virtueller Realitäten zu erreichen versuchen. So wie eine Schlange mutiert und ihre Haut verändert, so verändern auch wir unser Aussehen und unsere digitale Identität, indem wir uns in den sozialen Netzwerken ständig neu erfinden – vielleicht ein Weg, die Vergänglichkeit des organischen Körpers zu überwinden.

10 **Chloé Delarue**
***TAFAA – FERTILITY DEVICE (UNCANNY VALLEY)*, 2022**

Drei synchronisierte vertikale Bildschirme zeigen die Bewegung eines hautlosen weiblichen Körpers, der an ein anatomisches Modell des menschlichen Körpers erinnert. Diese bewegte Darstellung des Körpers findet in einer Glasplatte, die mit einem Latexabdruck bedeckt ist, eine Entsprechung. Auf dem Abdruck ist ein sogenanntes «Trollgesicht» erkennbar. Dieses Bild ist in den sozialen Netzwerken allgegenwärtig und steht für das Phänomen des «Trollens». Ein Troll bezeichnet sowohl eine humanoide Fantasiefigur als auch den Akt der absichtlichen Provokation und Beleidigung in den sozialen Netzwerken. Die Arbeit untersucht die heutige Besessenheit nach Selbstdarstellung und reflektiert gleichzeitig die Vervielfältigung und Fragmentierung von Online-Informationen, die zu einem Verlust von Realitätssinn und Werten führen kann, auf die sich eine Gemeinschaft bezieht.

Chloé Delarue (*1986) erhielt 2021 den mit CHF 15'000 dotierten Preis für Nachwuchskünstler:innen der Pax Art Awards. Sie lebt und arbeitet in Genf.

11 **Laurent Güdel**
***Over the Horizon*, 2022**

Over the Horizon ist eine audiovisuelle Komposition und Installation, die aus der Recherche von Klangsamples aus Radiowellen und deren grafischer Visualisierung im Online-Archiv sigidwiki.com resultiert. Die sehr unterschiedlichen, archivierten Klänge stammen z.B. von Impulsen ferner Sterne, zivilen oder militärischen Flugsignalen, der Radar- oder Satellitenkommunikation, verschlüsselten diplomatischen Botschaften, Songs von Piratensendern oder Informationen aus lokalen Radionetzen. Güdel schafft aus diesen Klangmustern eine elektronische Komposition, die auch von den Forschungen der Schweizer Anthropologin Patricia Jäggi inspiriert ist. In ihrem Essay *Cosmopolitan Noises – Atmospheres in Shortwave Radio Listening* untersucht Jäggi Spuren und Praktiken des Radiohörens. *Over the Horizon* wird in zwei verschiedenen Räumen in der Ausstellung gezeigt. Im ersten Raum sind Drucke präsentiert, welche Wellen verschiedener Radiosignale visualisieren, untermalt mit Tonausschnitten aus der Datenbank. Im zweiten Raum präsentiert Güdel seine eigene audiovisuelle Komposition, die aus der Recherche entstanden ist.

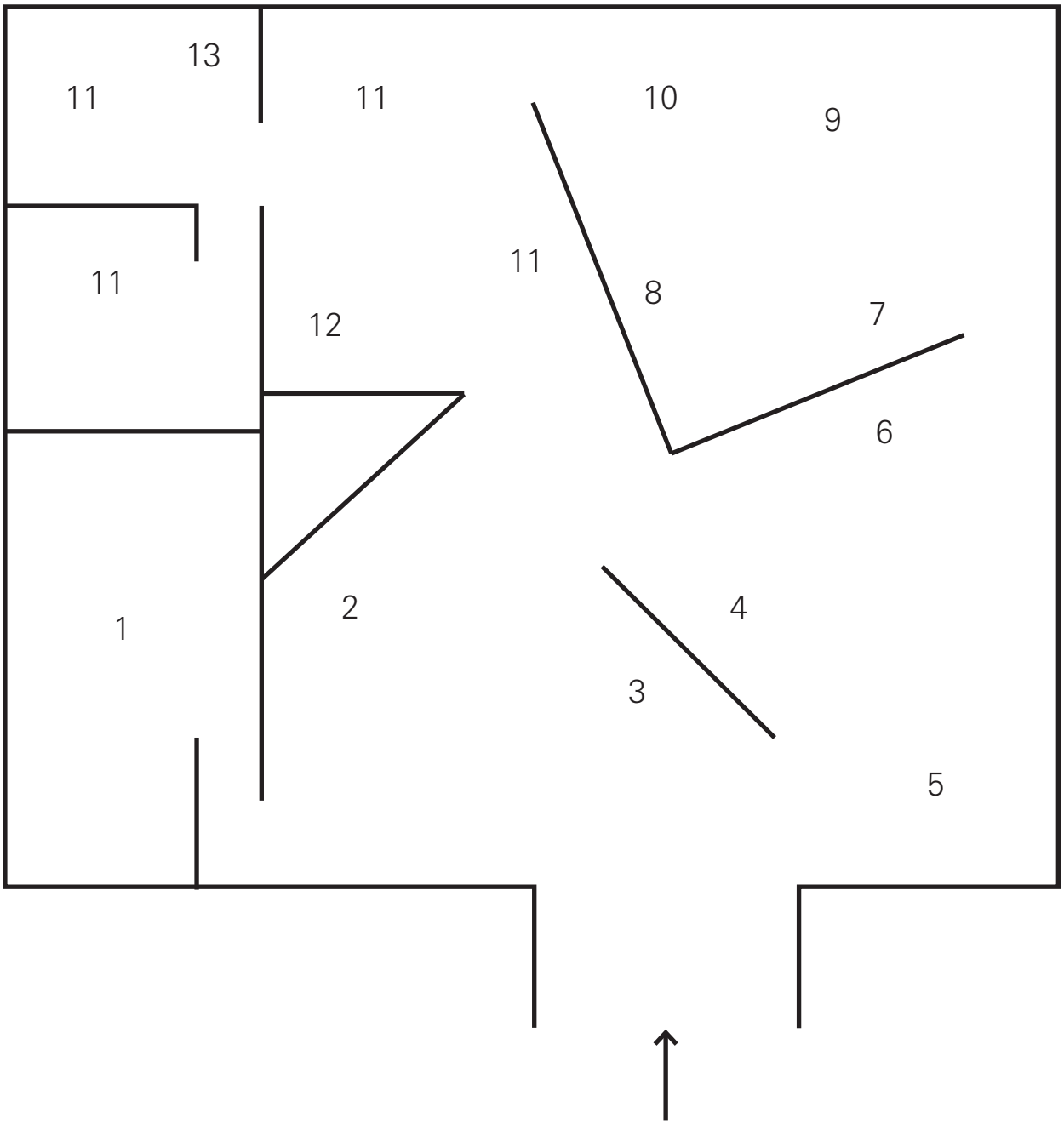
12 **Laurent Güdel**
***Unknown Artist*, 2021**

Unknown Artist basiert auf einer Audiodatei, die Güdel zufällig in einem online gekauften, digitalen Rekorder gefunden hat. Der Künstler geht davon aus, dass jemand aus der Belegschaft des Südchinesischen Warenhauses, welches dieses Gerät verkauft, vor dem Verpacken versehentlich die Aufnahmetaste gedrückt hatte. Beim Verpacken und Versenden der Bestellung sind 18 Stunden Tonmaterial zusammengekommen und vermitteln einen intrinsischen Blick in unsere global vernetzte, konsumorientierte Welt. Aus der Perspektive eines Industrieerzeugnisses lauschen die Besuchenden gedämpften Geräuschen von Scannern, Angestellten, Türen und seltsamen Klängen. Damit stellt die Audiodatei ein Erzeugnis dar, welches die Zusammenhänge zwischen Arbeitsumfeld, internationalem Vertrieb sowie dem Handel mit elektronischen Geräten ergründet.

13 **Laurent Güdel**
Radio Belgrade «The history of electronic music is also the history of radio», 2020

In einer mehrjährigen Forschungsreise besuchte Güdel unterschiedliche Aufnahmestudios in ganz Europa, um zu erfahren, wie sozio-kulturelle, politische, ökonomische und mediale Faktoren die Entwicklung der elektronischen Musik beeinflussten. Die Videoarbeit *Radio Belgrade* zeichnet einen Teil der Geschichte der elektronischen Musik nach, die während des Kalten Krieges mit dem nationalen serbischen Rundfunk verbunden war. Im Video interviewt Güdel die Musikwissenschaftlerin und stellvertretende Direktorin des Programms von Radio Belgrad, Ksenija Stevanovic. Dabei ist Güdel auch beim Experimentieren mit dem historischen Synthesizer EMS Synthi 100 aus den 1970er Jahren zu sehen. Der Synthi 100 ist ein analog/digitaler Synthesizer und war eine Sonderanfertigung für Radio Belgrad. Das Gerät wurde für das Erzeugen von Soundeffekten und dem Experimentieren mit elektronischer Musik entworfen.

Laurent Güdel (*1984) erhielt 2021 den mit CHF 15'000 dotierten Preis für Nachwuchskünstler:innen der Pax Art Awards. Er lebt und arbeitet in Biel.



Diese Ausstellung wird unterstützt von:

Art Foundation Pax

HEK (Haus der Elektronischen Künste) wird unterstützt von:

cms Christoph Merian Stiftung

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra
Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Kultur BAK

KULTURELLES.BL
BILDUNGS-, KULTUR- UND SPORTDIREKTION

Kanton Basel-Stadt
Kultur

HEK (Haus der Elektronischen Künste)
Freilager-Platz 9, 4142 Münchenstein / Basel, CH

hek.ch