

HEK

de

Haus der
elektronischen
Künste Basel

Digitale Abstraktionen

07.04. - 22.05.2016

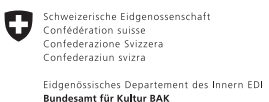
Die Ausstellung wird unterstützt von:



cms
Christoph Merian Stiftung

prohelvetia

Das HeK (Haus der elektronischen Künste Basel) wird unterstützt von:

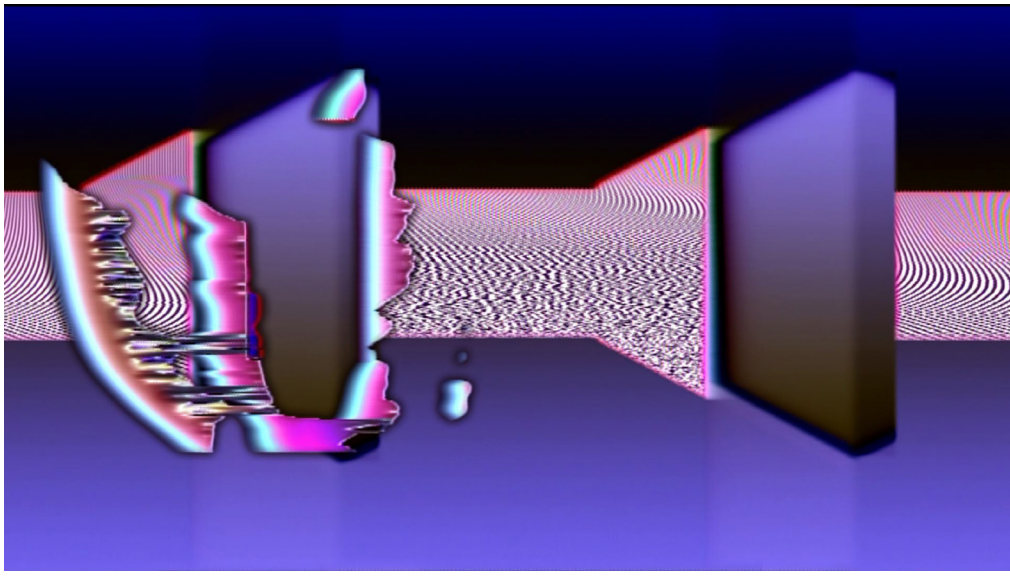


cms
Christoph Merian Stiftung



hek.ch

Digitale Abstraktionen



Sabrina Ratté, Visites Possibles, Screenshot, 2014

Digitale Abstraktionen

07.04. - 22.05.2016

In unserem Alltag sind wir umgeben von komplexen digitalen Strukturen. Wir starren immer und überall auf Bildschirme und Displays. Digitale Bilder, Klänge und Geräusche scheinen heute unsere Wahrnehmung zu dominieren und haben Einfluss auf unser soziales Verhalten.

Dabei wird die Logik und Funktionsweise hinter den Computersystemen für uns zunehmend unwichtiger und unverständlicher. Die komplexen Strukturen und Mechanismen des Digitalen verschwinden hinter glatten Oberflächen, die unsere physische Welt scheinbar nahtlos ins Virtuelle erweitern.

Die Ausstellung fragt nach dem ästhetischen Potenzial unserer digitalen Welt und schaut hinter die Oberfläche der Bildschirme und Displays. Der Anspruch der abstrakten Kunst des 20. Jahrhunderts auf Autonomie, die mit der Ablösung einer reinen Abbildfunktion einherging, hat damit heute keine Gültigkeit mehr. Mit der Reflexion unserer technologischen, digitalisierten Welt, stehen die neuen programmierten abstrakten Bildwelten nicht mehr nur für sich selbst, sondern beziehen sich auf die zugrundeliegenden Logiken und Strukturen einer vom Computer erzeugten Realität.

Die künstlerischen Positionen der Ausstellung umkreisen das Thema des Abstrakten mit unterschiedlichen Herangehensweisen: sie erschaffen animierte, programmierte Architekturen, welche die Auswirkungen digitaler Technologien auf unser Raumverständnis und die Eröffnung neuer Bildwelten hinterfragen. Andere audiovisuelle Werke spielen mit der Ästhetik computergenerierter Realitäten und machen deren inhärente Prozesse durch Fehler und Störungen sichtbar. In grossformatigen Projektionen, interaktiven Installationen, zwei- und dreidimensionale Bildformen, Objekten und Videoclips erzeugen sie sinnliche Kompositionen und immersive Erlebnisräume. Durch künstlerische Apps wiederum sind die Besucher eingeladen eigene Abstraktionen zu generieren.

Eine mechanische Schalttafel, ehemals genutzt als Display in einem Bus, dient dem Künstlerduo

1 **Gysin & Vanetti** (CH) in *Dots 4* als Display für ihre Abstraktionen. Das Punkte-Raster, das ursprünglich der Ankündigung von Verkehrslinien und Ortsnamen diente, programmieren sie zu abstrakten Formen und Klangmustern um. *Dots 4* thematisiert den Punkt als einfachstes Zeichen und elementarste Form. Durch die Umprogrammierung ist keine inhaltliche Interpretation der Zeichen mehr erkennbar, stattdessen rückt durch die abstrakte Komposition aus Klängen und geometrischen Formen das Zeichenhafte unseres Alltags in den Vordergrund.

Reinterpretation von Realität ist auch das Thema der folgenden Arbeiten, wobei hier der Aspekt der Raumwahrnehmung und des Eröffnens neuer digitaler Bildräume im Vordergrund steht. In der Arbeit

2 *Here and Now* (2013/2016) von **Karin Lustberger** (CH) schweben zwei künstliche Hände über den Köpfen der Besucher und nehmen mit Funkkameras den Raum unter sich ins Visier. Dabei folgen sie eigentümlichen Bewegungen, deren Ziel und Funktion nicht festzumachen ist. Statt der erwarteten projizierten Abbildung des Raumes fliegt, blinkt und rauscht ein grellbuntes verzerrtes Bild über die Wand. Nicht die Übertragung der aufgenommenen Realität steht im Vordergrund, sondern die Quelle des Bildes und damit der Apparat der Kamera. Lustberger übersetzt das maschinell erzeugte Bild durch bewusst erzeugte Störungen in ein abstrakt wahrnehmbares Bild-Tongefüge.

In *Earth* setzt sich **Esther Hunziker** (CH) mit dem Programm Google Earth auseinander. Das vorhandene Datenmaterial, das eine räumliche Simulation der Welt suggeriert, dient ihr als Fundus, in welchem sie abstrakte und verschobene Formen entdeckt und technologisch definierte Räume aufdeckt. Die simulierte Realität stellt sich als eine konstruierte, technisch programmierte Struktur heraus, die durch die kreative Verschiebung der Perspektive ein eigenes ästhetisches Potenzial entwickelt.

4 *Untitled* von **Alexandra Navratil** (CH) führt die Betrachter durch leere, weisse, abstrakte Innenräume, die an unpersönliche Wartezonen in Geschäftsgebäuden, Flughäfen oder Malls erinnern. Die Bilder haben eine futuristische Anmutung und gleichzeitig eine unheimliche Ausstrahlung, da keine Spuren menschlicher Belebung im Bild zu finden sind. Navratils abstrakte Welt huldigt auf übersteigerte Weise dem Fetischismus eines Fortschrittsglaubens durch die zunehmende Digitalisierung, die alle Bereiche unseres Lebens durchdringt.

5 **Sabrina Ratté** (CAN) generiert in *Visites Possibles* ebenfalls digitale Räume, deren architektonische Beschaffenheit von realen Architekturen und Landschaften inspiriert sind. Sie transformiert und verfremdet von ihr hergestellte Fotos und Videos so stark, dass daraus abstrakte elektronische Formen bzw. neue digitale Realitäten entstehen. Verbunden mit einer hypnotischen Klangkomposition entwickeln die Bilder einen Sog, der die Betrachter sinnlich in die abstrakte Bildwelt eintauchen lässt.

Den politischen Aspekt der digitalen Verfremdung thematisiert die Arbeit **6** *Facial Weaponization Suite: Fag Face Mask* von **Zach Blas** (USA). Seine pinkfarbene Maske versammelt die Daten von 45 Männern zu einem gemeinsamen Gesicht und macht eine Gesichtserkennung und damit auch eine Auswertung und Nutzung der damit verbundenen Daten unmöglich. Die Maske wird zum Protestmittel, die nicht nur die eigene Identität versteckt oder adaptiert, sondern eine Botschaft von Diversität verkündet. Formal streng sind die abstrakten

7 *Lost Hours* von **Nicolas Sassoon** (FR) angelegt, in denen er Lichtstimmungen auf Wasserflächen zu verschiedenen Tageszeiten in digitale Muster und Farben übersetzt. Seine digitalen Animationen bewegen sich zwischen der groben Pixelästhetik

früherer Computerspiele und der organischen Anmutung von Gewebestrukturen. *Lost Hours* ist Teil der Reihe *patterns*, die potenziell unendliche algorithmische Bewegungen und Formenvariationen durchdekliniert.

8 **Rafaël Rozendaal** (NL) spielt in *Abstract Browsing Weavings* mit den Wahrnehmungsgewohnheiten unseres digitalen Alltags. Mittels eines von ihm programmierten Google Chrome Plugins verwandeln sich alle besuchten Websites in bunte abstrakte Bilder, wobei die zugrundeliegende Struktur der Website als Kompositionskonzept für das abstrakte Bild dient. Das Programm bestimmt die Anordnung und Auswahl der Formen und Farben und somit kann jeder aus seinen Nutzungsgewohnheiten im Internet abstrakte Kunst kreieren. Mithilfe des Jacquard Webverfahren, das auf Lochkarten beruht, liess Rozendaal die schönsten Kompositionen als Wandteppiche produzieren.

Die Visualisierung abstrakter Daten ist Thema der beiden folgenden

9 *Between Biological and Digital Identity* von **Lazar Jeremic** (CH) beinhaltet Datensätze, die seine biologische Identität beschreiben, andere erfassen die Identität seines Computers und ein weiterer Datensatz zeigt seine digitalen Verhaltensmuster. In der visuellen Interpretation der Daten entspricht jeweils ein Pixel einem Datencharakter, einem Chromosom, einem Kalendereintrag oder einer Systemdatei. Farblich nach Funktionen getrennt entstehen abstrakte Bilder, die auf die digitale und biologische Identität verweisen.

10 Auch **Elisabeth Ritschard** (CH) visualisiert in *Parametermodulationen* Daten. Sie programmiert mathematische Funktionen und animiert einen Durchmesser zu immer anderen Variationen von Bewegung. Das Formenrepertoire an schrumpfenden, wachsenden, verharrenden, vibrierenden oder verschwindenden Kreisen verweist auf universelle Fragen nach der Wirkung von Bewegung. Mit wissenschaftlicher Präzision untersucht Ritschard die Beschaffenheit künstlich hergestellter programmierter Bewegtbilder, reduziert diese auf ihre Grundform und fragt nach deren Wirkungen auf unsere Sinne.

Strukturen, algorithmische Systeme und technologische Entwicklungen beschäftigen das

11 Künstlerkollektiv **Lab[au]** (BEL). In *OrigamiPenrose* beziehen sie sich auf die mathematische Untersuchung von Mustern und Flächen. In geometrischen Formen angeordnet ergründen sie mittels elektronisch bewegter kinetischer Papiere binäre Strukturen, die zwischen heiss und kalt, Farbe oder keiner Farbe, zwischen bewegten und nicht bewegten, zwischen zwei- und dreidimensionalen Zuständen changieren. In der strengen algorithmischen Logik entstehen dennoch Assoziationen zu Natur und den Strukturen organischen Lebens.

Kunsthistorische Referenzen stehen im Fokus der beiden nachfolgenden Arbeiten. **Pier Giorgio de Pinto** (CH) wählt in *His [3D] Great Day of the Wrath* ein historisches Gemälde als Ausgangspunkt seiner GIF-Animation. Das gleichnamige Gemälde von John Martin (1851-1853) erzählt von der Zerstörung Babylons durch eine Naturkatastrophe und bezieht sich auf die Zeit des industriellen Aufstiegs Londons als Grossstadt und den Folgen der technologischen Entwicklung. Wie der Titel schon andeutet, setzt De Pinto das zweidimensionale Bild in Bewegung und dehnt durch die entstandene Dreidimensionalität das Bild der Apokalypse in der Zeit aus. Die abstrakte Komposition übersetzt den ursprünglichen Inhalt in eine symbolische universale Metapher von der Kraft der Natur über die des Menschen.

13 **Quayola** (IT) erforscht in seiner Arbeit *Topologies bildnerische Kompositionen klassischer Gemälde von Velazquez (Las Meninas, 1656) und Tiepolo (Immacolata Concezione, 1733) mit digitalen Mitteln. Er wandelt sein Ausgangsmaterial mittels Software in fließende, rhythmische*

Animationen um. Es entstehen hybride Räume aus Bild und Klang, deren Anmutung zwischen Malerei, Skulptur und Film zu verorten ist. Die abstrakten Strukturen haben letztlich keine direkte Referenz mehr zur ursprünglichen Abbildung. Quayola schreibt die klassische Ästhetik und die Faszination der kunsthistorischen Werke mit digitalen Mitteln fort.

Politisch motiviert ist wiederum die Arbeit von **Femke Herregraven** (NL). In *Precarious Marathon* werden vier digitale Charaktere durch jeweils einen Bildschirm und einen Lautsprecher repräsentiert. Sie basieren auf Chatbots, textbasierten Dialogsystemen, gespeist von Datenbanken. Die fiktiven Charaktere der Chatbots bestehen aus einem schlaflosen Künstler, einem Kunstkritiker, einem Hochfrequenzhändler und einem Moderator. Das von ihnen geführte Gespräch aus Bildern und Tönen kann aufgrund seiner digitalen Beschaffenheit unendlich lang dauern. Herregraven schafft eine abstrakte Fiktion, die durch ihre technische Produktion die abstrakten Verbindungen zwischen Kunst und Wirtschaft anschaulich macht und in welcher der Galerist bereits durch den Hochfrequenzhändler ersetzt wurde.

15 Dem Thema Bildräume ist die Arbeit *TXT2IMG* von **Ted Davis** (USA/CH) verpflichtet, ein Programm, das aus Textnachrichten Bilder generiert und aus ihnen einen Glitch macht. Durch das Senden einer SMS an die Nummer des Künstlers (**+41 (0) 76 226 3336**) aktiviert der Besucher das Werk und ein abstraktes Bild wird sichtbar. Schrift wird zur algorithmischen Datenquelle, die als Bild interpretiert wird. Der Besucher kann innerhalb der vom Künstler programmierten Regeln experimentieren und den Raum mit Farbmustern füllen. *TXT2IMG* ist nachts auch im Café Frühling in Kleinbasel zu sehen.

Der Populärkultur verpflichtet ist der Animator **Cyriak** (GB), der für seine Videoclips wie *Cows Cows* vorgefundenes Bildmaterial aus dem Internet als Material für seine ornamentalen Bildverfremdungen verwendet. Er manipuliert Abbildungen von Kühen zu irrwitzigen surrealen Kompositionen, die er mit mitreissender Musik hinterlegt, welche an Arcade-Automaten erinnert und auf einer weiteren Ebene den spielerischen Zugang und die Freude am Manipulieren und Gestalten betont.

Das Studio **Zeitguised** (DE) arbeitet zwischen Design und Kunst und ist bekannt für seine farbenfrohen, liquiden abstrakten Animationen. *Comme des Organismes* bezieht sich auf die Formensprache der Frühjahrskollektion des Modelabels 'Comme des Garçons' und verwandelt diese in bunte organische Strukturen, deren Klänge mikroskopische Bewohner des textilen Materials evozieren. Im Musikvideo *Till It's Gone* treffen mathematische, geometrische Formen auf die programmierte Musik von Steve Bug. Abstrakte Formen werden im Musikvideo *Creme Theme* von 'Mouse on Mars' körperlich spürbar und provozieren durch Farb- und Lichteffekte die menschlichen Wahrnehmungsgrenzen.

18 **Rainer Kohlberger** (AT) fokussiert in seine Arbeiten auf die physische Erfahrung digitaler Ton- und Bildstrukturen. *Never Comes Tomorrow* setzt die algorithmische Funktionsweise des Computers in einer raumgreifenden immersiven audiovisuellen Komposition in Szene. Die Arbeit konfrontiert die Betrachter mit digitalem Rauschen und elektronischen Störsignalen. Diese normalerweise als Fehler wahrgenommenen Effekte imitiert Kohlberger durch bewusste Programmierung. Im abstrakten Produktionsprozess versetzt er Linien und Formen in Schwingungen und macht die algorithmische Funktionsweise als Raumerfahrung körperlich erfahrbar. Seine Abstraktion spiegelt die Ästhetik unserer digitalen Gesellschaft, in der sogar die scheinbare Stille vom Rauschen erfüllt ist.