

HeK

Haus der
elektronischen
Künste Basel

de

Die Ausstellung unREAL wird als Koproduktion und in Zusammenarbeit mit dem Chronus Art Center in Shanghai realisiert und ist nach der Präsentation im HeK dort vom 12. November 2017 bis zum 25. Januar 2018 zu sehen.

Kurator_innen: Sabine Himmelsbach und Zhang Ga

Künstler_innen: aaajiao, AES+F, LaTurbo Avedon, Ralf Baecker, Daniel Canogar, Cod.Act, Heather Dewey-Hagborg, Kerstin Ergenzinger, Claudia Hart, Pe Lang, Rollin Leonard, Rosa Menkman, Lorna Mills, Harvey Moon, Carsten Nicolai, Eva Papamargariti, Zahra Poonawala, Sabrina Ratté, Fito Segrera, Rick Silva & Nicolas Sassoone, Phillip David Stearns, Daniel Temkin, Wang Yuyang

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



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Kultur BAK



Kanton Basel-Stadt
Kultur

cms
Christoph Merian Stiftung

KULTURELLES.BL 
BILDUNGS-, KULTUR- UND SPORTDIREKTION

hek.ch

unREAL. Die algorithmische Gegenwart

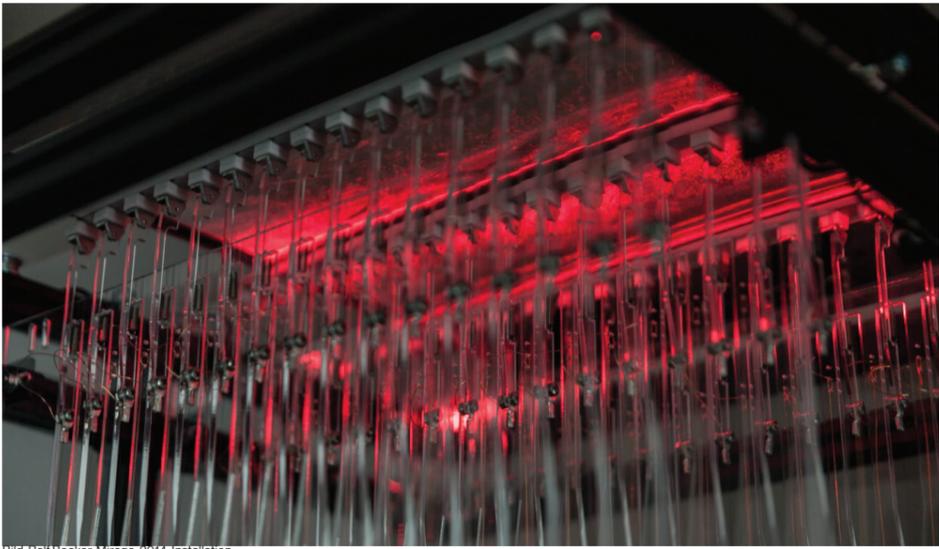
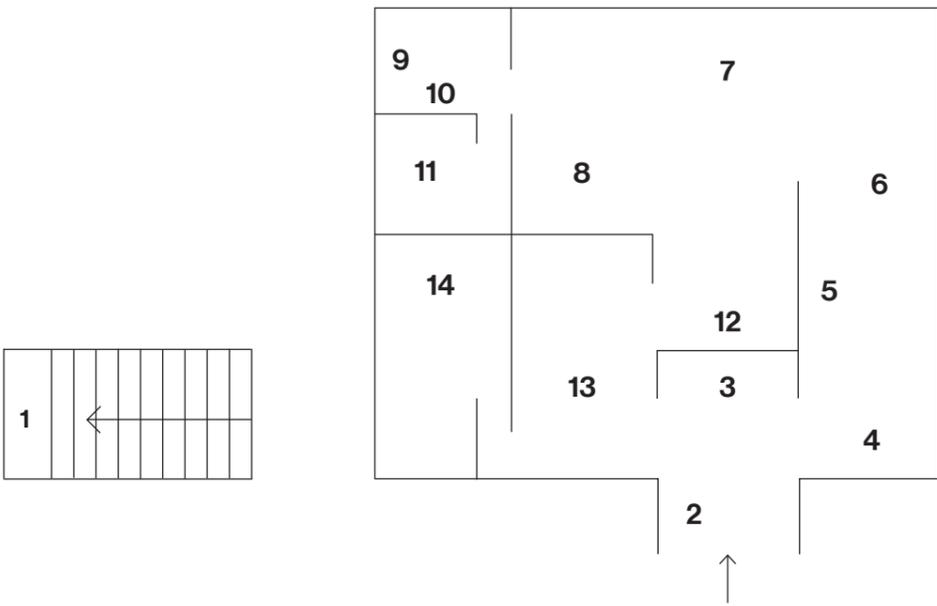


Bild: Half Becker, *Mirage*, 2014, Installation

unREAL. Die algorithmische Gegenwart

08.06.2017 - 20.08.2017



Mit dem Aufkommen einer massenhaften Nutzung des Internets und dem allgegenwärtigen Einsatz von digitalen Geräten haben ein technologisch konstruiertes Zeit- und Raumkontinuum unsere Vorstellung von Zeitlichkeit und Räumlichkeit, von Arbeit und Spiel, von Politik und Ökonomie weitgehend umgestaltet. Die Realität hat ein neues Niveau an Komplexität erreicht, dass sich einer leichten Kategorisierung und Bedeutungszuschreibung widersetzt. Die Werke in der Ausstellung unterstreichen die oft verborgene Materialität von Bits und Bytes. Sie bringen die algorithmischen Prozesse in den Vordergrund, die unsere digitale Gegenwart konstituieren.

1 Daniel Canogar *Ripple*, 2014

Das generative Video *Ripple* des spanischen Künstlers Daniel Canogar konfrontiert uns mit dem kontinuierlichen Informationsstrom unserer digitalen Welt. Wann immer ein neues Video auf die Online-Nachrichtenplattform von CNN hochgeladen wird (ca. alle 10 Minuten), erscheint es am oberen Ende des Screens und löst sich bei seiner Bewegung über die Bildfläche langsam in abstrakte Farbstreifen auf. Globale Nachrichten verleihen dem Werk seine Gestalt, wobei es ständig mutiert und sich niemals wiederholt. Abstraktion dient Canogar als Methode, den unaufhörlichen Strom der elektronischen Nachrichten als soziales Gewebe zu erfassen, vergleichbar einer gewebten Textur.

2 Heather Dewey-Hagborg *Stranger Visions*, 2012-2013

Für ihre Installation *Stranger Visions* kreierte die amerikanische Künstlerin Heather Dewey-Hagborg Porträts basierend auf genetischem Material, das sie an öffentlichen Orten sammelte und in einem Genlabor bearbeiten lies. Unabsichtliche Spuren wie ein ausgespuckter Kaugummi sind ihr Ausgangsmaterial für eine forensische DNA-Phänotypisierung. Ihre Arbeit macht auf verblüffende Weise deutlich, wie exakt ein menschliches Antlitz aufgrund nur weniger DNA-Spuren rekonstruiert werden kann. Dewey-Hagborg verweist auf das bedrohliche Potenzial biologischer Überwachung, die heute bereits vielfältig eingesetzt wird.

3 Pe Lang *modular | n° 1*, 2017

Der Schweizer Künstler Pe Lang entwirft kinetische Skulpturen, die die Gesetze der Physik neu interpretieren und mit ihnen spielen. *modular | n° 1* besteht aus mehreren Gittern aus festgeschraubten horizontalen Silikondrähten, auf denen mehrere Dichtungsringe montiert sind. Die Drähte werden durch einen Mechanismus zum Rotieren gebracht, so dass sich die Ringe entlang der Achsen der Drähte bewegen. Die spezielle Interaktion zwischen Drähten und Ringen, ihre Form, ihre Materialeigenschaften und ihre elektrostatische Aufladung führen dazu, dass sich die Ringe in eine bestimmte Richtung bewegen. Wenn zwei Ringe aufeinanderprallen, ändern sie ihre jeweilige Richtung, während sie die optische Illusion erzeugen, sie hätten den Weg des jeweils anderen durchkreuzt.

4 Zahra Poonawala *The Fool's Ballad*, 2016

The Fool's Ballad ist eine interaktive Klanginstallation, bei der ein aus Keramik bestehender Lautsprecher, der auf einem sich drehenden Gerät montiert ist, die Wörter eines Liedes aussendet, das von einer Sopranstimme gesungen wird. Der Lautsprecher folgt der Bewegung des Betrachters, indem er sich dreht und seine Position und seine musikalische Reaktion justiert - so, als würde er sich entsprechend eines Dialogs mit dem menschlichen Zuschauer so verhalten. Mit diesem Werk erkundet die Schweizer Künstlerin Zahra Poonawala das Verhältnis zwischen Klang und Raum. Sie ermöglicht dem Betrachter, Klang als etwas zu erfahren, das ein Volumen hat, das man überschreiten und mit dem man physisch interagieren kann.

5 Daniel Canogar *Small Data*, 2014-2016

In seiner Werkserie *Small Data* widmet sich der spanische Künstler Daniel Canogar alten elektronischen Geräten wie Festplatten, Scannern, Gameboys oder DVDs, die Teil unseres digitalen Alltags geworden sind. Projektionen auf diese Geräte hauchen diesen scheinbar neues Leben ein und lassen persönliche und kollektive Erinnerungen an ihre Nutzung und Funktionalität lebendig werden. Canogar beschäftigt sich in seinen Werken mit Fragen der Erinnerung und des kulturellen Gedächtnisses in einer Zeit, in der wir dieses unseren fragilen elektronischen Geräten übergeben. Mit dem Verlust dieser Geräte wird auch ein Teil dieser Erinnerungen verloren sein.

6 Kerstin Ergenzinger *Wanderer-Spacetime Poetry*, 2017

In der Installation der deutschen Künstlerin Kerstin Ergenzinger, die in Zusammenarbeit mit Daniel Canty und Thom Laepple entstanden ist, bewegen sich kleine Thermodrucker als 'Wanderer' über im Raum verspannte Papierstreifen und erzeugen dabei dynamisch während des Verlaufs der Ausstellung eine Zeichnung. Durch die technische Modifikation und Programmierung der Künstlerin erscheinen uns die technischen Geräte als mechanische Wesen und erwecken den Anschein, autonom zu agieren. Ergenzinger beschäftigt sich in ihren Werken mit Fragen der Wahrnehmung und dem Verhältnis von Körpern zu ihrer Umgebung. In *Wanderer* gelingt ihr das mit einer einfachen Verschiebung - nicht mehr das Papier bewegt sich wie üblich durch eine Pressrolle, sondern die Thermodrucker entlang der Papierstreifen.

7 Wang Yuyang *Plato's Polyhedron*, 2017

Platon sprach über die geometrische Form des Dodekaeders mit einer esoterischen Doppelsinnigkeit: «Die Götter benutzten [es], um die Konstellationen des gesamten Himmels zu gestalten.» Der chinesische Künstler Wang Yuyang versucht mit *Plato's Polyhedron* vermutlich endlose Permutationen eines Gegenstands oder aber die Unendlichkeit des ganzen

Universums zu erzeugen, und zwar auf eine ziemlich wörtliche Art und Weise. Durch den Mechanismus einer Computer kontrollierten Zugkraft verändert der aus 12 LED-Leuchtröhren bestehende Kubus kontinuierlich seine Form. Er dehnt sich aus oder zieht sich zusammen, er verkrümmt sich oder sinkt zusammen und bleibt dabei unmerklich beständig und dennoch unerwartet determiniert. Der Wandel ist das einzige unveränderbare Axiom in diesem animierten kubischen Wesen, das mit einer lebensechten Kraft ausgestattet ist, die ständig vorwärts drängt.

8 Carsten Nicolai *reflex*, 2004

Der deutsche Künstler und Musiker Carsten Nicolai kreiert Installationen, die die Schnittstellen zwischen Kunst, Wissenschaft und Musik erkunden. Sein Werk *reflex* ist eine vielflächige Skulptur, die den Betrachter zum Betreten einlädt. Auf jeder Seitenfläche der Skulptur, die jeweils aus einem aufgespannten Polyester-Material besteht, sind Hochfrequenz-Piezolautsprecher befestigt, die von einem Computer erzeugtes gefiltertes weisses Rauschen ausstrahlen. Der auf diese Weise in der Skulptur generierte Klang erzeugt den Eindruck, dass es sich bei dem Polyeder um ein belebtes Objekt handelt. Wie bei vielen seiner Werke stimuliert der Künstler die menschliche Wahrnehmung und spielt auch hier mit synästhetischen Phänomenen.

9 aaajiao, *Limited Landscape, Unlimited Floating*, 2015

Bei *Limited Landscape, Unlimited Floating* schwebt der Querschnitt einer Landschaft in der Luft. Die im 3D-Druck erzeugte Form ist eine klar umrissene Manifestation, die aus einem Pixel-Matrix-Algorithmus resultiert. Mit einem leichten Anschlag beginnt die 3D-Landschaft zu rotieren. Das mit einer magnetischen Schwebevorrichtung ausgestattete Objekt kann auf diese Weise auf unbestimmte Zeit schweben.

10 aaajiao, *Obj. 4*, 2016

Obj. 4 ist dagegen ein gänzlich digitales Objekt. Ein auf dem Bildschirm erzeugtes Kristallmineral leuchtet in einem ausschließlich computerbasierten Licht, das ansonsten in der physikalischen Welt nicht zu erzeugen ist. Mit diesen beiden Werken lädt der chinesische Künstler aaajiao den Betrachter in ein Universum ein, das auf vertraute Weise fremd und zugleich auf eine seltsame Weise vertraut ist. In ihm kann die Wirklichkeit unwirklich und die Wahrheit auf eine verstörende Weise ambivalent sein.

11 Cod.Act, *πTon/2*, 2017

πTon/2 ist eine Klanginstallation, die aus einem langen Gummischlauch besteht, der von einem Motor angetrieben wird, und die wie eine mechanische Schlange aussieht. Die organisch wirkende Form erzeugt Klänge aufgrund ihrer eigenen Struktur und ihrer Materialien, während sie sich gegen die sie umgebenden Wände, die sie begrenzen, windet, an sie

stösst und auf sie aufrallt. Der Klang wird anschließend elektronisch verstärkt. Wird die Arbeit als Performance gezeigt, entsteht eine weitere Interaktionsebene zwischen menschlichen Performern und dem Gerät. Das Künstlerduo Cod.Act besteht aus den beiden Schweizer Künstlern André und Michel Décosterd, die in ihren Werken Möglichkeiten erforschen, wie Klangexperimente mit visueller Forschung kombiniert werden können.

12 Fito Segrera *1 & N chairs*, 2017

In dem Werk des kolumbianischen Künstlers Fito Segrera fotografiert eine motorisierte Kamera das Bild eines sich vor Ort befindenden Stuhls. Das Bild wird von einem kognitiven Computersystem analysiert. Anschliessend übersetzt dieses das Bild in eine textliche Beschreibung, die auf einem Bildschirm dargestellt wird. Der Text dient darüber hinaus auch als Suchanfrage für die Online-Suche nach Bildern, die der Beschreibung entsprechen. Das daraus resultierende Bild wird auf einem weiteren Bildschirm wiedergegeben. Jedes Mal sieht die Kamera den Stuhl auf dynamische Weise aus einem anderen Winkel und sendet eine differenzierte Interpretation des Objekts, und zwar manchmal auf eine skurrile anmutende Weise. Während der Konzeptkünstler Joseph Kosuth die semantische Integrität in seinem bahnbrechenden Werk *One and Three Chairs* im Sinne des Post-Strukturalismus der 1960er Jahre thematisierte, betrachten computerbasierte Wahrnehmung und Mustererkennung die versteckte Anspielung von Kosuth mit einer um das 6-fache erhöhten Komplexität.

13 Ralf Baecker *Mirage*, 2014

In der Installation *Mirage* des deutschen Künstlers Ralf Baecker wird, basierend auf in Echtzeit gelieferten Daten, eine synthetische Landschaft erzeugt, die die konstanten minimalen Veränderungen des Magnetfelds der Erde interpretiert und anschaulich macht. Ein autonom agierender Lernalgorithmus registriert die Daten des Magnetfelds und generiert Variationen des vorher analysierten Signals. Baecker baut dafür einen Projektionsapparat, der Prinzipien der Optik und der neuronalen Netzwerkforschung nutzt. Durch die konstanten Signalfluktuationsen gleicht die Projektion einer Landschaft, die durchwandert wird.

14 TRANSFER Download

Die installativen Werke der Ausstellung werden durch das Projekt TRANSFER Download ergänzt, das als immersive Umgebung konzipiert wurde. Ein Dutzend Kunstwerke, von virtueller Realität, algorithmisch erzeugten Videos bis hin zu webbasierten Werken, werden in einer Videoinstallation präsentiert. Das Programm dieser Installation wurde von der TRANSFER Gallery in New York konzipiert und für die Ausstellung im HeK adaptiert.