

Jahresprogramm 2021

Shaping the Invisible World – Digitale Kartografie als Werkzeug des Wissens

03.03. - 23.05.2021, Online-Vernissage: Mittwoch, 03.03.2021, 19:00 Uhr

Die internationale Gruppenausstellung Shaping the Invisible World untersucht anhand von Kartografie die Repräsentationsformen der Karte als Werkzeuge zwischen Wissen und Technologie. Die teilnehmenden Künstler*innen verhandeln in ihren Werken die Bedeutung der Karte als Massstab einer digitalen, technologischen und globalen Gesellschaft.

Künstler*innen: Studio Above&Below, Tega Brain & Julian Oliver & Bengt Sjöln, James Bridle, Persijn Broersen & Margit Lukács, Bureau d'études/ Collectif Planète Laboratoire, fabric | ch, Fei Jun, Total Refusal (Robin Klengel & Leonhard Müllner), Trevor Paglen, Esther Polak & Ivar Van Bekkum, Quadrature, Jakob Kudsk Steensen



*Jakob Kudsk Steensen, Primal Tourism, 2016, Still Image,
Photo credit: Jakob Kudsk Steensen, Courtesy of the artist*

Schweizer Medienkunst: Studer/van den Berg, Maria Guta, Simone C. Niquille – Pax Art Awards 2020

09.06. - 15.08.2021, Eröffnung: Mittwoch, 09.06.2021, 19:00 Uhr

Mit den 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 oder deren Auswirkungen reflektieren. Die Preisträger*innen der Pax Art Awards 2020, Studer/van den Berg, Maria Guta und Simone C. Niquille, präsentieren neue Werke.



*Studer/ van den Berg, Passage Park #5: Beeline, 2016, Interaktive Projektion /
interactive projection, Screenshot, (c) Studer / van den Berg*

Radical Gaming: Immersion Simulation Subversion

01.09. - 14.11.2021 Eröffnung: Mittwoch, 01.09.2021, 19:00 Uhr

Die Gruppenausstellung präsentiert Künstler*innen, die sich mit den Strukturen, Technologien und der Ästhetik einer globalen Gaming-Industrie beschäftigen, deren gängige Narrative und Stereotypen sie subversiv untergraben. Die Arbeiten sind geprägt durch einen unkonventionellen Umgang mit den Möglichkeiten der Immersion und Interaktion, die für Videospiele charakteristisch sind. In der Aneignung dieses Mediums kreieren die Künstler*innen alternative Perspektiven auf Identitätskonstruktion, Genderfragen und gesellschaftlichen Wandel.

Künstler*innen: Danielle Brathwaite-Shirley, Leo Castañeda, Keiken, Mikhail Maksimov, Cassie McQuater, Nicole Ruggiero, Theo Triantafyllidis, Lu Yang, u.a.



Theo Triantafyllidis, Pastoral (Video Game), 2019, screenshot. Courtesy the Artist and The Breeder Gallery, Athens

Regionale 22

28.11.2021-02.01.2022, Eröffnung: Samstag, 27.11.2021

Im Rahmen der Regionale präsentieren wir zeitgenössische Kunst aus der trinationalen Region. 18 Institutionen aus drei Ländern (Schweiz, Deutschland und Frankreich) zeigen jeweils zum Jahresende künstlerische Positionen aus der Region Basel sowie aus Südbaden und dem Elsass.



Installationsansicht der Regionale 21 – Expanded Video Works, Katrin Niedermeier, h.o.m.e., 2020, Foto: Ivana Kresic