

H3K

Haus der
elektronischen
Künste Basel

de

**Schweizer Medienkunst
Studer/van den Berg
Maria Guta
Simone C Niquille
Pax Art Awards 2020**

09.06.–15.08.21

1 Studer/van den Berg *Wolfskind Project, 2021*

Die Installation *Wolfskind Project* (2021) gehört zur Reihe der neuen Forschungsprojekte der FOWDIB (Fondation Woodhead for Digital Consciousness), die in einer parodierenden Form wissenschaftliche Fragestellungen digital inszeniert. In ihr wird die fiktive Geschichte eines Lernalgorithmus erzählt, der in Südamerika entwickelt wurde. In der Geschichte wird er als KI-Kern bezeichnet. Er ging verschollen und wurde für lange Zeit von einer Gruppe 68er-Aktivist*innen im Amazonas-Regenwald als gottähnliches Geschöpf verehrt, bevor die FOWDIB ihn wiederentdeckte. Die Installation setzt sich aus verschiedenen Artefakten zusammen, deren Provenienzen laut den Künstler*innen aus obskuren Archivquellen stammen. Dazu gehören u.a. generative Animationen, dokumentarische Texttafeln und Rekonstruktionen des ursprünglichen Standorts der Aktivist*innengemeinschaft in Amazonien. Im «Wolkenknödelpalast», einer Inszenierung, die wie ein Tempel aus bemalten Steinen aussieht, kann das Publikum im Rahmen einer inter-aktiven Livecam-Installation mit einem der KI-Kerne in Kontakt treten. Zusätzlich erklärt ein Magazin alle bekannten Fakten über das beschriebene Phänomen, das auch als mysteriöses «Wolfskind-Projekt» in einem ausführlichen Bericht behandelt wird. Die Installation ist zum ersten Mal zu sehen.

2 Studer/van den Berg *T.R.I.P. Transcendence for Real and Implicit Personalities, 2008-2020*

Eine weitere Studie der FOWDIB ist die Arbeit *T.R.I.P. Transcendence for Real and Implicit Personalities* (2008-2020). Sie spielt mit der Idee eines hypothetischen Forschungsbeitrags zur Drogen-induzierten Bewusstseins-erweiterung von digitalen Geräten. Die Basis der Arbeit ist die Behauptung, dass animierte zyklische RGB-Farbverläufe nicht nur bei Menschen, sondern auch bei digitalen Geräten tranceartige Zustände hervorrufen. Im Ausstellungsraum können Besucher*innen und Geräte mit verschiedenen Formen solcher «Pharmakogramme» interagieren. Ursprünglich wurde das Projekt 2008 online entwickelt. 2020 wurde eine neue Applikation für Android-Smartphones erstellt. Das Publikum kann die App herunterladen und installieren, welche sowohl die Benutzenden als auch das Gerät in einen gemeinsamen Trancezustand versetzt, der sich

laut den Forschenden auf eine bessere nonverbale Kommunikation zwischen den Geräten und anderen Benutzenden auswirken soll. Die Arbeit ist auch als Reaktion auf die Verbreitung von Kommunikationsgeräten und -applikationen gedacht – insbesondere in der Zeit der sozialen Isolation aufgrund der Covid-19-Pandemie.

Das Künstlerduo Monica Studer (*1960) und Christoph van den Berg (*1962) entwirft und konstruiert internetbasierte Räume, interaktive Installationen und digitale Umgebungen mittels Game-Engines. Sie gestalten aussergewöhnliche Räume, welche Besucher*innen zum Betreten, Erkunden und Verweilen einladen und gleichzeitig subtil auf die scheinbare Ablösung der «echten» Welt durch das Digitale anspielen. Ihre Werke wurden bereits in diversen nationalen und internationalen Kunstinstitutionen ausgestellt, unter anderen: 2019 Biennale Karachi; ZKM Karlsruhe; MMOMA Moscow; Fondation Beyeler, Riehen; Kunsthalle Mainz; S.M.A.K. Gent, N.EoN Digital Arts Festival, Dundee; Kunstmuseum Thun; Kunstmuseum Wolfsburg; Frac Alsace Sélestat; Kunsthaus Zürich; 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa; Centre Culturel Suisse, Paris; Kunstverein Hannover; Steirischer Herbst, Graz; und Centre d'Art Contemporain, Genf.

3 Maria Guta *The Many Lives of Lola Lane, 2015-2021*

Zusätzlich zu Gutas neuesten Videoarbeiten wird in der Ausstellung das Werk *The Many Lives of Lola Lane* (2015–2021) präsentiert. Es besteht aus einer Auswahl von Bildern, die die Künstlerin im Laufe der Jahre für ihren Alter-Ego Instagram-Account *dear_lola_lane* produziert hat. Als fiktiver Charakter verkörpert Lola Lane Stereotypen von weiblicher Selbstdarstellung in den sozialen Medien und hinterfragt damit unsere Vorstellungen von Authentizität und Selbstdarstellung. Die Bildserie gibt einen Einblick in die Vielzahl an fiktiven Charakteren, die Guta in ihrer Karriere bereits verkörpert hat.

4 Maria Guta *The Soothsayings of Iris, 2020*

Maria Gutas neues Werk *The Soothsayings of Iris* (2020) ist das Ergebnis ihrer Zusammenarbeit mit der Westschweizer Künstlerin Lauren Huret. Guta spielt darin die Rolle von Iris, einer New-Age-Guru und Influencerin. Auf eine

entspannte, aber sehr kontrollierte und leicht überhebliche Art und Weise beantwortet sie alle Fragen, die von einer Off-Stimme an sie gerichtet werden, während sie sich durch die Räume ihrer luxuriösen Villa und deren Umgebung bewegt. Die Arbeit ist inspiriert vom Format «73 Questions» der Modezeitschrift Vogue, die sie für Interviews mit Prominenten auf YouTube benutzt. Iris ist eine fiktive Figur, die verschiedene Facetten von Prominenten verkörpert, die heute in sozialen Netzwerken präsent sind. Das Video ist ein Kommentar auf das popkulturelle Phänomen des Personenkults in der Ära von YouTuber*innen und Selfmade-Influencer*innen.

5 Maria Guta *Dinner Party, 2021*

Guta zeigt auch ihre neue Arbeit *Dinner Party* (2021), die während des ersten Covid-19 bedingten Lockdowns in Bukarest gedreht wurde. Guta verkörpert darin acht Frauen, die gemeinsam an einem Tisch sitzen und sehr unterschiedliche und ausgeprägte Persönlichkeiten haben, was durch ihre Kleider und Accessoires unterstrichen wird. Während die Zeit vergeht und die Musik einsetzt, wird die Stimmung leicht unruhig und die Figuren verändern immer nervöser ihre Haltung auf den Stühlen. Schliesslich spiegeln sich alle Gäste des Dinners in den Bilderrahmen, die hinter dem Tisch an der Wand hängen. Im Stil von Werbescreens läuft provokant der Satz durch die Bilder: «You are not alone, we are here with you» (Du bist nicht allein, wir sind hier bei dir). Das Video reflektiert Fragen der Bewältigung von Einsamkeit, Isolation und Angst angesichts des Drucks, in Verbindung zu bleiben und dazu verschiedene Rollen in den sozialen Medien zu spielen. Für das Werk nutzt Guta ihre unterschiedlichen Online-Persönlichkeiten und konfrontiert sie miteinander.

Die in Rumänien geborene und in der Schweiz arbeitende Künstlerin Maria Guta (*1983) stellt häufig Mechanismen der Selbstdarstellung im digitalen Raum in den Fokus ihrer Arbeit. Mittels Fotografie, Performance, Installationen und immersiven digitalen Technologien (z.B. Virtual Reality) testet Guta Grenzen und Darstellungsmöglichkeiten aus. Maria Guta präsentierte ihre Arbeiten u.a. an der Gessnerallee, Zürich; New Frontier, Sundance Film Festival, Park City; Geneva International Film Festival (GIFF), Geneva; Backslash Festival, Zürich; Shape Platform (Scena 9), Bucharest; World VR

Forum, Crans Montana. Ihre Werke wurden bereits in verschiedenen nationalen und internationalen Kunstinstitutionen ausgestellt, darunter: Locarno Film Festival; Swissnex, San Francisco; Scena 9, Bucharest; LAC Local d'Art Contemporain, Vevey; Istituto Svizzero, Milan; SomoS Art House, Berlin; Arsenic – Centre d'art scénique contemporain, Lausanne; Porny Days, Film Kunst Festival, Zürich; Réunion (ECAL), Zurich; und Nicolas G. Hayek Center, Tokyo.

Am 13. und 14. August 2021 präsentiert das HeK auch ihre Live-Performance *Cyberia*, eine Zusammenarbeit mit dem rumänischen Künstler und Musiker Adrian Ganea.

6 Simone C Niquille *Sorting Song, 2021*

Simone C Niquille präsentiert ihre neue Videoinstallation *Sorting Song* (2021), die das Thema der Computervision aufgreift, das auch schon in früheren Arbeiten thematisiert wurde. *Sorting Song* zeigt Objekte aus dem Datensatz Scene Net-RGB-D, eine KI (Künstliche Intelligenz) basierte Anwendung, die dazu entwickelt wurde, ein grundlegendes Verständnis zum Erkennen von Objekten oder einer komplexeren Ansammlung von Objekten für Algorithmen zu liefern. Dieser Datensatz wurde vom Imperial College London als eine gross angelegte Sammlung von 3D-Netzen, Grundrissen und Objekten erstellt, die zur Entwicklung von Computervision für zukünftige Haushaltsroboter dienen. Die Narration ist in der Form eines Kinderliedes entwickelt, anhand dessen *Sorting Song* die Protokolle und Daten sichtbar macht, welche die Lernprozesse und die digitale Darstellung der Welt prägen. Vor allem macht die Arbeit deutlich, dass die Kategorisierung nicht eine unschuldige Sortierung von Objekten nach Eigenschaften ist, sondern ein Wertesystem sowie eine kulturelle Voreingenommenheit bei der automatisierten Objekterkennung impliziert. Was passiert, wenn eine Spielzeugpistole von einem Computer als real angesehen wird? Welche Auswirkungen hat es, wenn KI Objekte und Kontexte falsch interpretiert? Das Video wirft auch Fragen in Bezug auf die Rolle von Körperlichkeit für das Verstehen auf. Denn im Gegensatz zu einem Computer kann ein Mensch die Beschaffenheit eines Stuhls nicht nur verstehen, indem er ihn ansieht, sondern auch indem er sich auf ihn setzt.

7 Simone C Niquille
Regarding the Pain of SpotMini, 2018

Regarding the Pain of SpotMini (2018) ist eine Installation von Simone C Niquille, welche die Schwierigkeiten und Konsequenzen von Computer Vision in der Robotik untersucht. Computer Vision ist ein für die Robotik besonders wichtiges Forschungsgebiet. Die Orientierung in einer realen Umgebung und das Erkennen von Objekten und Menschen darin ist für autonome Roboter äusserst wichtig. Der Protagonist in Niquilles Arbeit ist SpotMini, ein von Boston Dynamics für den kommerziellen Einsatz produzierter Roboter. Boston Dynamics ist eine amerikanische Firma, die mobile Roboter für militärischen Aufgaben, Rettungseinsätze und die Logistik herstellt. Niquille hat in einer 3D-Umgebung das Testhaus nachgebaut, das von Boston Dynamics zum Trainieren ihrer Haushaltsroboter verwendet wird. Da das Testhaus mit durchschnittlichen Möbeln aus dem westlichen Ladenrepertoire ausgestattet war, konnte Niquille es mit standardisierten 3D-Modellen von westlichen Möbeln simulieren, die bereits online verfügbar waren. Die Arbeit ist einerseits eine Reflexion über die Standardisierung von Möbeln und den Mangel an kultureller Vielfalt, die sich im Training von Haushaltsrobotern wie SpotMini widerspiegelt. Sie wirft auch die Frage auf, ob unsere Wohnungen in Zukunft zunehmend so gestaltet werden, dass sie die Anwesenheit von Haushaltsrobotern ermöglichen und erleichtern.

8 Simone C Niquille
Homeschool, 2019

In der Ausstellung ist auch das Video *Homeschool* (2019) von Niquille zu sehen. Darin beschäftigt sie sich mit Computervision und der Schwierigkeit, eine KI auf das Erkennen von Objekten in einer häuslichen Umgebung zu trainieren. Das Video zeigt die Sprache, die Farbverläufe und die visuellen Filter, mit denen solche Algorithmen trainiert werden; stellt aber gleichzeitig Fragen zur Kategorisierung, kulturellen Codierung und der Reduzierung von Objekten auf eine begrenzte Anzahl von Funktionen. Insbesondere wird die Strategie des «Denoising» (Entrauschen) im Trainingsalgorithmus verwendet, um Objekte in einer 3D-Umgebung zu erkennen. In *Homeschool* wird ebenfalls ein Entrauschungsfilter verwendet, der mit Zehntausenden von Bildern trainiert wurde. Der Filter reduziert das Bildrauschen der 3D-Umgebung und passt die Informationen

an, um eine bessere und schnellere Erkennung der Objekte zu ermöglichen. Niquille zeigt uns die Sicht des Denoising-Algorithmus und gibt uns einen Einblick in die Funktionsweise des zugrundeliegenden Mechanismus der Computer Vision sowie den Unterschied zwischen seinem auf Mustererkennung basierenden und unserem Kontext abhängigen Verständnis der uns umgebenden Realität.

In ihrer künstlerischen Praxis untersucht die in der Schweiz geborene und in den Niederlanden lebende Künstlerin Simone C Niquille (*1987) den Einfluss digitaler Werkzeuge auf unser Leben. Niquille behandelt in ihren Werken die Aufbereitung und Verwendung von Datensätzen und KI im Alltag in dokumentarischen anmutenden Videos und Design-Inszenierungen. Ihre Arbeiten waren in verschiedenen internationalen Kontexten zu sehen, beispielsweise: Tetem, Enschede; Dutch Pavillion, 16th Venice Architecture Biennale; Swissnex San Francisco; Istanbul Design Biennale 2018; IMPAKT Festival, Utrecht; AND Festival, Peak District; Today's Art, Den Haag; Het Nieuwe Instituut, Rotterdam; ByDesign Film Festival, Seattle; Biennale of Urbanism & Architecture 2015, Shenzhen; und Design Miami Basel.