

HEK

Haus der
elektronischen
Künste Basel

de

**Addie Wagenknecht:
Liminal Laws**

14.09.2016 - 06.11.2016

hek.ch

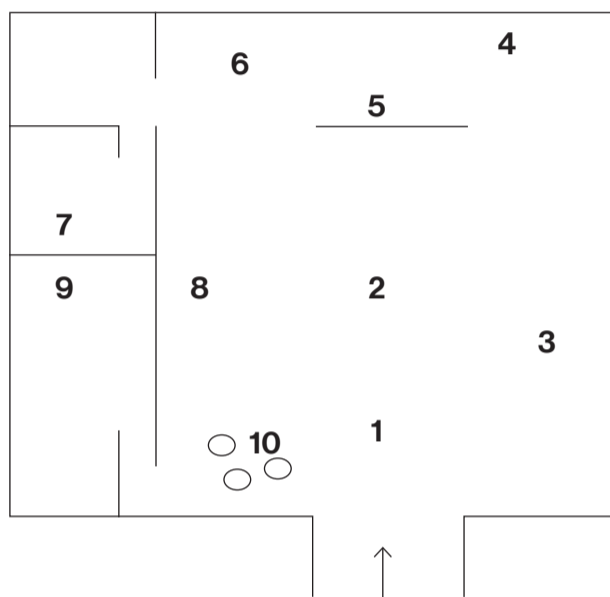
Addie Wagenknecht: Liminal Laws



Bild: Addie Wagenknecht

Addie Wagenknecht: Liminal Laws

14.09.2016 - 06.11.2016



Die amerikanische Künstlerin Addie Wagenknecht gehört zu einer neuen Generation von Künstler_innen, die sowohl als Hacker_innen und Aktivist_innen tätig sind und deren technologische Fähigkeiten und Interesse an Technologie auch ihr künstlerisches Schaffen inspirieren. Ihre Werke, von Skulptur bis hin zu Netzprojekten, sind sinnlich und poetisch und thematisieren gleichzeitig drängende sozialkritische Fragen und Probleme unserer Zeit. Trotz ihrer oft vordergründigen Schönheit und des Humors vieler Werke, erzeugen sie auch eine Art von Unbehagen, welches uns nachdenken lässt über den Einfluss von Medientechnologien auf die Gesellschaft.

Der Ausstellungstitel 'Liminal Laws' bezieht sich auf Schwellen, Grenzziehungen oder auf die Auflösung von Grenzen. Subtil konfrontiert uns Wagenknecht in ihren Werken mit Ein- und Ausschlüssen technischer oder gesellschaftlicher Systeme und mit unserem Verhältnis zu einer global vernetzten Onlinekultur. Sie beschreibt eine Krise der Intimität. 'Liminal Laws' behandelt daher nebst Grenzen auch die zunehmende Spannung und das Fehlen menschlichen Erlebens in einer Gesellschaft, in der mehr mit Computern und Smartphones interagiert wird, als mit unseren Mitmenschen.

Die Ausstellung Addie Wagenknecht: Liminal Laws wird unterstützt von:

Ernst und Olga Gubler-Hablützel Stiftung

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

cms
Christoph Merian Stiftung

Kanton Basel-Stadt
Kultur

kulturelles.bl
Kanton Basel-Landschaft
Bildung, Kultur und Sportdirektion

1 Glass Ceiling, 2015
Die Werkreihe *Glass Ceiling* verweist auf die gleichnamige englische Metapher (zu deutsch 'gläserne Decke'), die sich in den 1980ern gebildet hat. Sie spricht unverblümt die bedrückende Realität an, dass stereotypische Geschlechterrollen einen Einfluss auf die beruflichen Möglichkeiten von Frauen haben. Auf der Karriereleiter wird ihnen durch diese gläserne Decke der Weg zu einflussreichen Positionen versperrt. Wagenknecht macht diese unsichtbare Grenze sichtbar: das Waffenarsenal, das der Frau in unserer Gesellschaft bleibt, hinterlässt Angriffsspuren an den Panzerglasscheiben. Kritik, Sex und Gewalt sind zweiseitige Schwerter, die die Angreifende selbst genauso verletzen können. Die Tatsache, dass die Panzerglasscheiben keinen einzigen Kratzer aufweisen, lässt ihr Versagen laut werden und Wut und Ohnmachtsgefühle aufkommen. Der Kampf erscheint aussichtslos; doch Aufgeben kann niemals die Folge sein.

2 While you were sleeping, 2016
While you were sleeping ist eine Referenz auf eines der Symbole unserer Zeit - die Drohne als unbemanntes Flugobjekt (UAV - unpiloted aerial vehicle), wie sie in Ländern wie den USA, im Yemen, im Nahen Osten oder in Teilen Osteuropas als mobiles Überwachungsgerät zum Einsatz kommt. Das technische Objekt gibt keinerlei Rückschluss auf dessen Absichten, geschweige denn auf dessen Aktionen; um den Technikhistoriker Melvin Kranzberg zu zitieren: „Technology is neither good nor bad; nor is it neutral.“ (1986) Von Netzkabeln festgehalten, wird das latente Aktionspotential der von Wagenknecht simulierten Drohne deutlich. Indem Wagenknecht das anonyme und undurchsichtige Objekt in seiner ganzen Grösse sichtbar macht, konfrontiert sie uns mit dessen eigentlichem Zweck - dem Ausspionieren und potentiellen Töten im Auftrag von politischen Interessen. Mit ihrer Installation arbeitet Wagenknecht gegen die Rhetorik einer scheinbar sicheren und sauberen Technik des Militärs, die es schafft, sich der menschlichen Verantwortung zu entziehen.

3 Black Hawk Powder, 2014
Black Hawk Powder ist eine Reihe von Action Paintings, die Wagenknecht seit 2007 produziert. Anstelle eines Pinsels verwendete die Künstlerin eine Miniatur-Drohne, gesteuert durch simple Flugsteuerungskommandos wie ‚barrel roll‘ (Fassrolle), ‚take off‘ (Abheben) und ‚land‘ (Landen). Die Werke verbinden Gegensätzliches durch ihre einerseits farbenfrohe Ästhetik und der andererseits bedrohlichen Thematik, die durch die involvierten Drohnen, die vor allem in der Überwachungstechnologie zum Einsatz kommen, angesprochen wird. Zu den jüngsten Werken gehören Arbeiten auf Papier, die Hitze- und UV-sensible Pigmente integrieren und die frühen Versuche mit flüssigen Acrylfarben auf Leinwand erweitern.

4 Still Alive, 1-3, 2015
In Anknüpfung an das traditionsträchtige Genre des Stillebens, untersuchen die Arbeiten der Serie *Still Alive* das Thema aus einer zeitgenössischen Perspektive. Humorvoll wird mit unserer Konsum- und Wegwerfgesellschaft abgerechnet und die Frage unserer Vergänglichkeit und unseres Vermächtnisses in den Raum gestellt. Die Fotografien der Serie basieren auf vorgefundenem Bildmaterial und Gemälden der holländischen Malerin Rachel Ruysch (1664-1750), eine der anerkanntesten weiblichen Künstlerinnen ihrer Zeit, deren Bilder inzwischen als Public Domain zur Verwendung freigegeben wurden.

Entstanden in Zusammenarbeit mit Aiala Hernando.

5 Waiting, 2013
Loading, Rebooting, Buffering - die unserem Leben auferlegten digitalen Pausen sind üblicherweise mit Spinnrädern, Fortschrittsbalken oder Prozentzahlen repräsentiert. *Waiting* analysiert diesen banalen Teil unseres Alltags durch die Konzentration auf eine graphische Repräsentation, die uns beim Warten begleitet und die helfen soll, uns die Wartezeit zu verkürzen. Die clevere psychologische Manipulation des simpel drehenden Spinnrades mit dem Versprechen, dass hinter dem undurchsichtigen Interface der Maschine gearbeitet wird, und es nicht einfach zu einem technischen Stillstand gekommen ist, wird durch dieses Werk ironisch überhöht. Gleich drei grossformatige Screens präsentieren die Warteschleife als genuine künstlerische Arbeit.

6 Liberator Gun Vases, Untitled, 1-3, 2016
Auf drei Sockeln befinden sich Objekte aus Kunststoff, die die Form von Vasen aufnehmen. Diese 'Vasen' sind geformt aus 3D-Prints des sogenannten 'Liberators', die erste 3D modellierte Handfeuerwaffe, die als Open Source Code programmiert wurde und deren Anleitung Online gratis zum Download zur Verfügung steht. Deformiert, zweckentfremdet und neu kombiniert wird die Referenz an die Waffe von der Künstlerin unbrauchbar gemacht. Die entstandenen künstlerischen Artefakte verformen Symbole der Gewalt in kühle, monochrome Objekte. Sie zeigen auf, dass Technologie nie neutral ist und auf die eine oder andere Weise genutzt werden kann. Entstanden in Zusammenarbeit mit Martin Zanger.

7 While you were away, 2016
Die Arbeit greift auf ca. 70'000 Standorte mit ungesicherten Überwachungskameras in 256 Ländern zurück. Mit den Standard-Usernamen und -Passwörtern, die nach der Installation von Kameras sowohl in privaten wie auch in öffentlichen Räumen beibehalten werden, wird der Zugang zu diesen hergestellt. Durch die Überwachungskameras gibt uns die Arbeit via Livestream private Einblicke in zahllose Wohnungen und öffentliche Räume. Der von der Künstlerin programmierte Algorithmus macht diese Orte allerdings nur dann für uns zugänglich, wenn die Software die Abwesenheit jeglicher menschlichen Präsenz im Bild der Kamera erkennt. Konfrontiert mit der

Möglichkeit von ständiger Kontrolle und Überwachung wird unsere Illusion von Sicherheit und Privatsphäre in dieser Arbeit unmöglich gemacht.

8 Black Hawk Paint, v3.0 1-7, 2016
Die Gemälde der Reihe *Black Hawk Paint* wurden mithilfe einer Software erzeugt, welche die Flugbahn einer Drohne auf der Leinwand nachahmt. Es werden die Geschwindigkeit, die Turbulenz und die Flugbahnen der Drohne errechnet und durch generative Pigmente visuell wiedergegeben. An Sternbilder erinnernd, weisen sie sofort auf den von fremden Objekten durchstreiften Himmel. Nebst Flugzeugen und Satelliten wird dieser in jüngster Zeit auch von Drohnen durchzogen, die eine Art Hybrid der beiden früheren Techniken darstellen: klein, mobil und ohne Passagiere sind ihre Einsatzmöglichkeiten flexibel und reichen vom Einsatz als Waffensystem in Krisengebieten bis hin zur weniger gewaltsamen, doch ebenso invasiven Überwachung - beides Ausdrucksformen von Kontrolle.

9 brbxoxo, 2013
In einem Spiel mit unseren Sehgewohnheiten und unseren stereotypen Vorstellungen durchsucht *brbxoxo* ("be right back, kisses and hugs") Sex-Cam Websites und strahlt nur diejenigen Feeds aus, in denen die Performer nicht anwesend sind. Der Bildschirm wird zum Fenster und das Fehlen der 'Darsteller' wirft unweigerlich die Frage nach ihrem Verbleiben auf, was wiederum deren Menschlichkeit in den Mittelpunkt rückt. Gleichzeitig wird der Betrachter beim Warten auf sich selbst zurückgeworfen.

Entstanden in Zusammenarbeit mit Pablo Garcia.
<http://brbxoxo.com>

10 Internet of Things, 1-3, 2016
Drei Roomba-Roboterstaubsager wurden von Wagenknecht modifiziert, sodass sie als Wifi-Hotspot, Tor-Browser oder Wifi-Jammer funktionieren. Aufgrund eines Algorithmus, der die Roombas zum Putzen veranlasst, entsteht aus der ursprünglichen praktischen Funktionalität eine dynamische, jedoch gegenseitig störende Interaktion: Je nach Entfernung der Roombas zueinander, aber auch zu Mobiltelefonen, Laptops oder anderen Wifi-Routern, wird die Technik dieser Geräte beeinflusst und ihre Signale verstärkt oder unterdrückt. *Internet of Things* kommentiert die Unvorhersehbarkeit der Wechselwirkungen von im Netzwerk eingebundener Objekte. In ihrem willkürlichen Tanz lösen sich die Roboter aus ihrer unsichtbaren Umarmung wieder voneinander und setzen ihren Weg fort, der nur als Reaktion auf Hindernisse in eine andere Richtung gelenkt wird. Die auf den Robotern platzierten Objekte - von Topfpflanzen bis hin zu Lifestyle-Säften und Heilkräutern - verweisen auf das im Titel erwähnte 'Internet der Dinge', das nicht nur in unseren Büroräumen bereits Realität ist und in denen technische Geräte heute schon eigenständig handeln und miteinander kommunizieren.