

HEK

de
hek.ch

Haus der
elektronischen
Künste Basel

8 *The Weather Followers*, 2017

Die Arbeit *The Weather Followers* ist eine Skulptur, die mit einer Webanwendung verknüpft ist, die den Nutzer_innen Social-Media-Funktionen bietet, die bekannte Netzwerke wie Twitter, Instagram und Spotify nachahmen. Auf humorvolle und poetische Weise sammelt die Installation Daten aus der Umwelt – Wind, Umweltverschmutzung, Niederschlag und Sonneneinstrahlung –, um das Verhalten der von der Webanwendung zur Verfügung gestellten Funktionen zu beeinflussen und zufällige Ergebnisse zu ermöglichen. So werden beispielsweise Selfies je nach Grad der Luftverschmutzung verändert, Skizzen in Windrichtung verschickt und Musik im Rhythmus des Regens gespielt. Das Werk ist nicht nur eine interaktive Skulptur, sondern auch ein kritischer Kommentar über die Auswirkungen von Technologien auf unsere Umwelt, die letztlich unser eigenes Überleben bedrohen.

Lauren Hurets Werke zeigen auf, wie digitale Medien unsere Weltanschauung und unser Sozialverhalten zunehmend beeinflussen. Mit Tools und speziellen Funktionen aus gängigen Smartphone-Anwendungen erzählt die Künstlerin persönliche Geschichten. Ihre Arbeiten – in Form von Videoinstallationen, Livestreams, Performances und jüngst auch Skulpturen – untersuchen oft die abhängig machende und problematische Beziehung, die wir zu digitalen Medien entwickelt haben, und decken gleichzeitig deren verborgenen, problematischen Hintergrund auf.

9 *Executive Realness*, 2019

Das neue Werk *Executive Realness* wurde speziell für die Ausstellung im HeK konzipiert und besteht aus einem Livestream, der aus der laufenden Recherche der Künstlerin über Hochfrequenzhandelsalgorithmen für den Aktienmarkt in New York resultiert. Ähnlich wie beim

Zeichnen in einem Skizzenbuch, erstellt Huret animierte Bilder und kurze Videos, die mit zusätzlichen Filtern, Aufklebern und anderen Effekten angereichert sind, die aus Anwendungen wie Instagram und Snapchat bekannt sind. Dabei gibt sie diesen alltäglichen Arbeitsalgorithmen ein Gesicht, indem sie ihnen eine Persönlichkeit mit spezifischen Eigenschaften und Verhaltensweisen verleiht. Durch diese Arbeit drückt sie ihre eigene kritische Wut über den eher obskuren Bereich des algorithmischen Handels aus. Anstatt die Inhalte auf Social Media zu veröffentlichen, entscheidet sich Huret dafür, ihre Live-Forschung im Ausstellungsraum zu präsentieren, indem sie bis zum Ende der Ausstellung jeden Tag neue Videos sendet.

10 *Deep Blue Dream IV*, 2016

In *Deep Blue Dream IV* präsentiert sich die Künstlerin gefangen in mehreren Flachbildschirmen; ihr Körper bewegt sich langsam unter den transparenten Oberflächen und wird gegen die lichtdurchlässigen Bildschirme gedrückt. Einerseits ist diese Arbeit ein modernes Selbstporträt der Künstlerin. Auf der anderen Seite ist es eine hypnotisierende Darstellung der komplizierten Beziehung zwischen Mensch und Bildschirm, in der sich deren Nutzer_innen immer mehr verlieren. Huret beschreibt das Werk als „einen Tanz zwischen in zwei Dimensionen Gefangener, eine Infrarot-Welt, die zwischen unseren Augen und dem Bildschirm entsteht“.

11 *Praying for my Haters*, 2019


Ihr jüngstes Video *Praying for my Haters* entstand aus der Auseinandersetzung der Künstlerin mit der Arbeit so genannter Content-Moderator_innen in Manila, Philippinen. Das sind Angestellte, die anstössige Bilder und Videos aufgrund ihrer gewalttätigen, pornografischen oder abwertenden Inhalte aus den Feeds von sozialen Netzwerken löschen. Hurets Video zeigt

die Schwierigkeiten und das Leid dieser namenlosen und unterbezahlten Arbeiter_innen, die endlose Stunden damit verbringen, traumatisierende Bilder zu betrachten, um das reibungslose Funktionieren der Sozialen Medien zu gewährleisten.

12 *Manila Stories (chasing ghosts on social media)*, 2018

Für das Werk *Manila Stories (chasing ghosts on social media)* wendet Lauren Huret das auf Instagram bekannte Story-Format an. Ihre geteilten Bilder und Videos sind dabei mit Text, GIFs und Filtern der Applikation Instagram ergänzt. Sie sind während Hurets Recherchearbeiten in Manila entstanden, wo viele Arbeiter_innen als Content Moderator_innen arbeiten. Huret wirft einen genaueren Blick auf Social-Media-Unternehmen, die sich mit der Zensur von obszönen und gewalttätigen Bildern auseinandersetzen. Die Zensurarbeit wird dabei an unterbezahlte Arbeiter_innen ausgelagert, während Firmen immer wieder versichern, dass die Arbeit von hochentwickelten Softwares erledigt würde.

Das HeK wird unterstützt von:

 Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Eidgenössisches Departement des Innern EDI
Bundesamt für Kultur BAK

 Kanton Basel-Stadt
Kultur

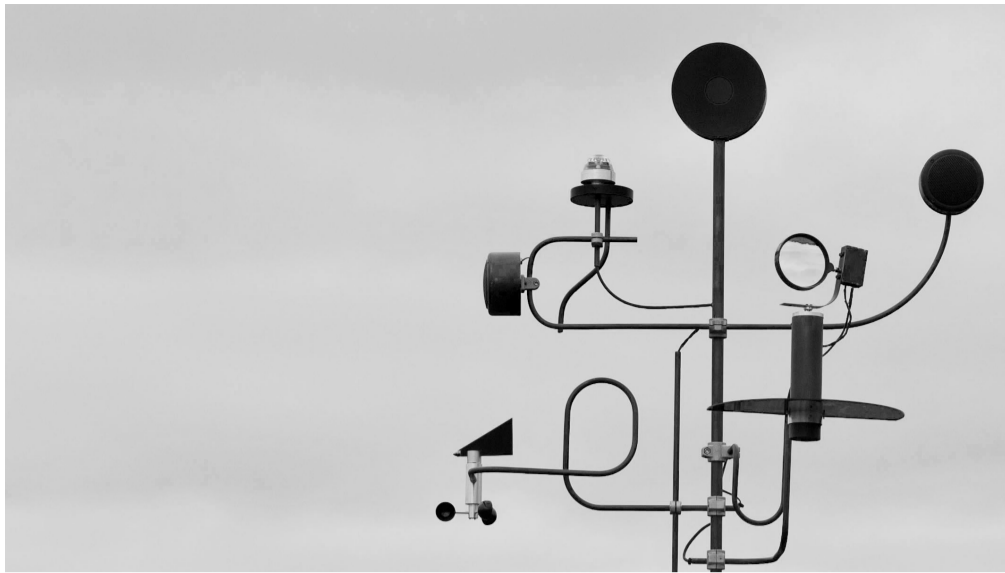
Die Ausstellung wird
unterstützt von:

 Art
Foundation
Pax

 cms
Christoph Merian Stiftung

 KULTURELLES.BL
BILDUNGS-, KULTUR- UND SPORTDIREKTION

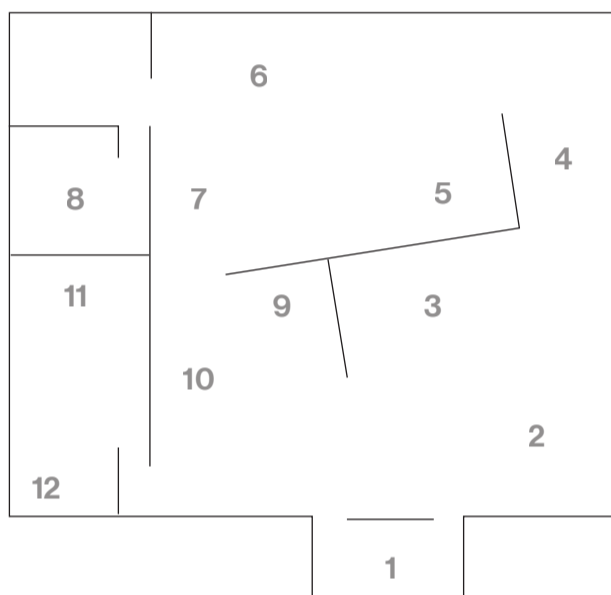
Schweizer Medienkunst
!Mediengruppe Bitnik, Lauren Huret
Pax Art Awards 2018



Fragmentin, *The Weather Followers*, 2017

Schweizer Medienkunst: !Mediengruppe Bitnik, Fragmentin, Lauren Huret - Pax Art Awards 2018

21.02. - 21.04.2019



Die Ausstellung Schweizer Medienkunst: !Mediengruppe Bitnik, Fragmentin, Lauren Huret zeigt Werke der Preisträger_innen der Pax Art Awards 2018. Im Rahmen der Ausstellung werden drei unabhängige Einzelausstellungen präsentiert, um den Künstler_innen eine kohärente Präsentation ihrer Arbeiten zu ermöglichen. Die Künstler_innen sind exemplarisch für eine junge Generation von Schweizer Kunstschaffenden, die mit digitalen Medien arbeiten, und obwohl sie eine sehr spezifische und eigenständige Sprache entwickelt haben, teilen sie einen kritischen Ansatz im Umgang mit gesellschaftlich relevanten Themen. Die in der Ausstellung präsentierten Kunstwerke nutzen digitale Technologien und diskutieren deren Auswirkungen auf die wirtschaftliche, politische und soziale Dynamik unserer heutigen Gesellschaft. Die Medienkünstler_innen untersuchen in ihren Arbeiten hochaktuelle – zum Teil brisante – Themen, die aus den digitalen Technologien hervorgehen und unsere Gesellschaft nachhaltig verändert haben und auch in Zukunft beeinflussen werden: die Automatisierung von Arbeitsprozessen, die Schattenwirtschaft des Darknet, die Arbeit so genannter Content-Moderator_innen, die Social Media-Kanäle „säubern“, den Einfluss sozialer Netzwerke auf unser Verhalten oder den Einsatz von intelligenten Assistent_innen wie Siri und Alexa. Gleichzeitig laden sie die Besucher_innen ein, Kontrolle über die uns zur Verfügung gestellten Instrumente zu übernehmen, den Einsatz von Technologien zu hinterfragen und so eine menschlichere Richtung einzuschlagen.

Die Art Foundation Pax ist eine unabhängige Stiftung zur Förderung der digitalen und medienbasierten Kunst der Schweiz und wird finanziell unterstützt von Pax. Mit den Pax Art Awards, wegweisenden 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, beziehungsweise deren Auswirkungen reflektieren. Die Pax Art Awards wurden 2018 initiiert und die ersten Preisträger_innen im Juni 2018 bekanntgegeben.

Kurator: Boris Magrini

Die !Mediengruppe Bitnik, bestehend aus Carmen Weisskopf und Domagoj Smoljo, hat sich als eine der wichtigsten Stimmen in der Schweizer Medienkunstszene etabliert. Das Duo befasst sich mit gesellschaftlich relevanten Themen im Zusammenhang mit digitalen Technologien – wie zum Beispiel die öffentliche Überwachung oder die kommerzielle Nutzung von Chat-Bots – und entwickelt Strategien, die von Hacking und Aktivismus inspiriert sind. In ihren jüngsten Arbeiten untersuchen sie, wie sich die digitale Revolution auf wirtschaftliche Dynamiken und Themen auswirkt und wie diese wiederum unser Sozialverhalten beeinflussen.

1 *Cryptorave #10*, 2019
Kürzlich hat die !Mediengruppe Bitnik Cryptoraves in Zusammenarbeit mit dem OMSK Social Club und Knoth & Renner entwickelt; utopische Veranstaltungen mit live Action-Rollenspiel (live action role play LARP), welche einladen, in die Welt der Kryptowährungen, Blockchain-Technologie und dezentralen, autonomen Organisationen einzutauchen. Besucher_innen sind eingeladen, sich an der partizipativen Performance zu beteiligen, indem sie sich auf der Cryptorave-Website registrieren und ihrem Computer erlauben, die anonyme Kryptowährung Monero zu „minern“ (schürfen), um so Informationen zur Party zu erhalten. Durch den Online-Mining-Prozess schalten die Teilnehmer_innen ihre LARP-Identität, den Cryptorave-Reader und schliesslich ihre Eintrittskarte zum Rave frei. Im März findet die zehnte Ausgabe eines solchen Cryptoraves im HeK statt. Im Ausstellungsraum zeigt eine Projektion die Cryptorave-Website, die den Prozess des kollektiven Minens der Kryptowährung aufzeigt, um das LARP-Tanzerlebnis freizusetzen.

2 *Alexiety*, 2018
Die Arbeit *Alexiety* untersucht unsere Beziehung zu so genannten intelligenten persönlichen Assistent_innen wie Amazons Alexa, Google Home und Siri. Der Titel selbst ist ein Wortspiel und verbindet „anxiety“ (Angst) und Alexa. Die Installation besteht aus drei Songs, die in Zusammenarbeit mit dem französischen Musiker Low Jack (Philippe Hallais) entstanden sind. Die !Mediengruppe Bitnik und Low Jack nutzen Musik als Mittel, um in die Häuser der Menschen und in die Räume, in denen intelligente persönliche Assistent_innen „arbeiten“, einzudringen. Die Songs sprechen die Geräte direkt an und führen Dialoge mit ihnen. Im Ausstellungsraum lösen die Songs Reaktionen der Geräte, welche vor den Lautsprechern arrangiert sind, aus. Die teilautonomen, auf Algorithmen basierenden, sprachgesteuerten Systeme stellen ihre Dienste dem Menschen zur Verfügung und lassen Fragen der Überwachung von Nutzer_innen und der Entfremdung durch die ständige sofortige Befriedigung der eigenen Wünsche unbeantwortet.

3 *OSTL HINE ECSION (Postal Machine Decision Part 1, Werkleitz Halle)*, 2018

PA MAC DI (Postal Machine Decision Part 2, Super Dakota Brussels), 2018

Die Arbeit *Postal Machine Decision (Teile 1 und 2)* beschäftigt sich mit der Automatisierung von Logistikdienstleistungen. Im Oktober 2018 untersuchte die !Mediengruppe Bitnik die Unzulänglichkeiten der hochautomatisierten Logistiksysteme durch den Versand von einundzwanzig Paketen mit zwei verschiedenen Zustelladressen: eine in Halle (Saale, Deutschland) und eine in Brüssel (Belgien). Mit je einer Adresse auf beiden Seiten der Pakete wurde entweder Brüssel oder Halle als Ziel gescannt, je nachdem, auf welcher Seite das Paket nach jedem Sortiervorgang landete. Jedes Paket enthielt einen Leuchtbuchstaben des Werktitels. Die automatisierten Poststellen, die mit Hilfe von Barcodes, Scannern und programmierten Anweisungen arbeiteten, waren mit den Paketen völlig überfordert und schickten diese hin und her. Die Künstler_innen verfolgten die umständlichen Wege der Pakete, welche zusammen mit den Originalverpackungen auf einem Bildschirm im Ausstellungsraum gezeigt werden – als Hommage an einen beinträchtigten Dialog zwischen menschlichen Kund_innen und automatisierten Diensten.

4 *Random Darknet Shopper - The Bot's Collection*, 2016

In der Arbeit *Random Darknet Shopper* hat die !Mediengruppe Bitnik einen automatisierten Online-Shopping-Bot programmiert, welcher zufällig Artikel im Darknet einkaufte und diese in den Ausstellungsraum liefern liess. Der Bot, der zwischen 2014 und 2016 aktiv war, erhielt ein begrenztes Wochenbudget, konnte aber alle im Rahmen des Budgets verfügbaren Artikel erwerben. Im Laufe von drei Ausstellungen und fünfundzwanzig Wochen kaufte der *Random Darknet Shopper* eine Vielzahl von Waren wie gefälschte Pässe, Bücher, Markenfälschungen und illegale Substanzen. Die Arbeit wirft Fragen nach der rechtlichen Verantwortlichkeit eines Roboters oder einer Software auf. Während einer Ausstellung in der Kunst Halle St. Gallen kaufte der *Random Darknet Shopper* zehn Ecstasy-Pillen, die zusammen mit den anderen Artikeln gezeigt wurden. Dies führte dazu, dass die Staatsanwaltschaft die Arbeit beschlagnahmte. Der Vorfall sorgte weltweit für Aufsehen: Es war das erste Mal, dass ein Roboter wegen einer illegalen Handlung verhaftet wurde. Nach einer Voruntersuchung entschied die Staatsanwaltschaft, die Anklage fallen zu lassen, und der *Random Darknet Shopper* wurde an die !Mediengruppe Bitnik zurückgegeben.

Fragmentin, bestehend aus Laura Perrenoud, Marc Dubois und David Colombini, arbeitet an der Schnittstelle von Kunst und Technik. Das Studio untersucht die Grenzen zwischen der digitalen und der physischen Umgebung und hinterfragt die Auswirkungen von Technologien auf den Alltag. Die in der Ausstellung präsentierten Installationen untersuchen Themen wie Wetteranalyse und Geo-Engineering, um ein Spannungsver-

hältnis zwischen Kontrolle und Zufälligkeit zu veranschaulichen, das dem Zusammenspiel von digitalen Technologien und dem Ökosystem innewohnt.

5 *2199*, 2016-2019
Eine aktualisierte Version der Virtual-Reality-Installation *2199* lädt Nutzer_innen ein, sich auf mechanische Stühle zu setzen und bestimmten Anweisungen einer Stimme zu folgen, was zu einer Art unfreiwilliger Choreographie führt. Die Installation bietet ein doppeltes Erlebnis; es fordert User_innen auf, aktiv daran teilzunehmen und lädt das Publikum ein, den koordinierten Bewegungen der Teilnehmer_innen, die in die virtuelle Welt eintauchen, zuzuschauen. Mit dieser Arbeit hinterfragt die Künstlergruppe Kontroll- und Autoritätsformen über die populären Medien und die Bereitschaft der Bevölkerung, ihnen zu folgen.

6 *Displuvium*, 2019
Displuvium, ihre jüngste Arbeit, welche Fragmentin in Zusammenarbeit mit dem Designer Renaud Defrancesco für die Ausstellung im HeK realisiert hat, beschäftigt sich mit dem kontroversen Thema Geo-Engineering und insbesondere dem Cloud Seeding – einer Praxis, welche Wetterentwicklungen beeinflussen und verändern kann und von vielen Ländern seit den 1940er Jahren weiterentwickelt und auch angewendet wird. Die Praxis ist symptomatisch für den menschlichen Wunsch, die natürliche Umwelt vollständig zu kontrollieren. Das Werk besteht aus einem auf dem Boden liegenden und mit Wasser gefüllten Becken. Als ob es regnete, erscheinen Tropfen auf der Wasseroberfläche und bilden im Wechsel „natürliche“ chaotische und künstliche geometrische Muster auf der Wasseroberfläche. Auf zwei Bildschirmen an der Wand werden Informationen über historische Ereignisse im Zusammenhang mit ungewöhnlichen Regenvorkommnissen angezeigt, die teils natürlichen Ursprungs sind und teils vom Menschen beeinflusst wurden.

7 *Your Phone Needs to Cool Down*, 2019

Die Installation *Your Phone Needs to Cool Down* zeigt ein Smartphone in einer Glasbox, als wäre es ein bizarres Tier oder eine Kuriosität im Terrarium. Zwei verschiedene Heizleuchten erzeugen wechselnde Temperaturen im Inneren der Box, die zwischen 25°C und 55°C variieren. Bei Temperaturen über 45°C stellen Smartphones den ordnungsgemässen Betrieb ein und wechseln automatisch in den Standby-Modus. Bei Raumtemperatur zeigt das Gerät Inhalte an, die das eigene Überleben als elektrisches Gerät in einer von der globalen Erwärmung betroffenen Zukunft reflektiert. Die Installation befasst sich mit dem Thema und zeigt, dass die Technologie zwar oft als Ursache des Problems angesehen wird, aber auch selbst vom Klimawandel betroffen ist, was letztlich unseren Alltag beeinflusst, der von den Geräten abhängig geworden ist, die wir täglich benutzen.