

# H3K

de

Haus der  
elektronischen  
Künste Basel

## **Expanded Video Works Regionale 21**

**28.11.20–03.01.21**

## *Regionale 21 - Expanded Video Works*

2020 legt das HeK in seiner Regionale-Ausstellung *Expanded Video Works* den Fokus auf den künstlerischen Umgang mit Bewegtbild. Mitte der 1960er Jahre wurde Video als neues Medium für die Kunst entdeckt und entwickelte sich mit den Jahren zu einer relevanten Sprache für zeitgenössische Künstler\*innen. Die Sprache der Videokunst hat sich seit den ersten Experimenten in den 1960er Jahren mit der Sony-Portapak, einer der ersten tragbaren, batteriebetriebenen Videokameras, in ihrer Komplexität und Vielfalt weiterentwickelt. Heute umfasst die Videokunst neue Werkzeuge und Technologien, darunter Virtuelle Realität (VR), synchronisierte Multiprojektionen, Videoinstallationen sowie das Experimentieren mit bewegten Bildern aus unterschiedlichen digitalen Programmen wie z.B. Videospielen.

Die Ausstellung *Regionale 21 - Expanded Video Works* bietet Künstler\*innen aus dem tri-nationalen Grenzgebiet der Schweiz, Frankreich und Deutschland den Raum, ihre Herangehensweisen an das Medium Video und das Erkunden seiner Grenzen zu zeigen. Die Werke in der Ausstellung verbindet eine formale und experimentelle Kreativität bei der Verwendung von Motion-Graphic-Software und dem Einsatz von Videogeräten. Für einen kritischen und ästhetischen Diskurs in Bezug auf unsere Medienkultur relevant sind aber vor allem die von den Künstler\*innen thematisierten Inhalte. Einige der in der Ausstellung beteiligten Künstler\*innen nutzen 3D-Technologien, Videospiele, VR, oder Online-Found-Footage (online gefundenes Filmmaterial) und Tutorials, um introspektive oder surreal anmutende Werke zu schaffen. Weitere Arbeiten drehen sich um die digitale Wirtschaft und Forschung, mit einem besonderen Schwerpunkt auf den ihnen innewohnenden Sprachen und Terminologien. Auch das Thema familiäre und soziale Bindungen steht im Mittelpunkt einiger Arbeiten, die sich mit den Auswirkungen von sozialen Netzwerke und digitale Technologien beschäftigen, und dabei die Pole zwischen Dokumentation und Fiktion ausloten.

Die Kunstaussstellung Regionale ist ein grenzüberschreitendes Projekt. Zwanzig Institutionen zeigen zum Jahresende künstlerische Positionen aus den Regionen Nordwestschweiz, Südbaden und Elsass.

**Kurator: Boris Magrini**

**Künstler\*innen: Jésus s.Baptista, Dimension Émotionnelle, Paul Jacques Yves Guilbert, Pavle & Anuk Jovović, Oh Eun Lee, Johanna Mangold, Alexandra Navratil, Katrin Niedermeier, Lea Rüegg, Kevin Senant, Agathe Siffert**

**1** **Jésus s. Baptista**  
*Burst ice cubes, 2020*

Jésus s. Baptista realisiert Dokumentarfilme, vor allem aber kreiert er ortsspezifische audiovisuelle Installationen, die aus mehreren programmierten LED-Leuchten bestehen. Sowohl in seinen Dokumentarfilmen als auch in seinen Installationen untersucht er Fragen im Zusammenhang mit Identität, Konflikten und Spannungen. So auch in der Installation *Burst ice cubes*, die den Zusammenprall von zwei Eiswürfeln darstellt und durch die geometrischen Formen, die die LED-Leuchten im Raum bilden, veranschaulicht wird. Gleichzeitig fungieren die verschiedenen LEDs, aus denen sich die Installation zusammensetzt, als Display für ein Video, das von einem Computer abgespielt wird und das der Künstler so programmiert hat, dass es fragmentarisiert in der Installation gezeigt wird. Die Multimedia-Installation ist ein Beispiel dafür, wie Video die traditionellen Grenzen filmischer Sprache überwinden kann, indem es einen physischen Raum besetzt und eine Erzählung mit abstrakten Elementen schafft.

Jesus s. Baptista ist ein französisch-portugiesischer Videokünstler. Er lebt und arbeitet zwischen Straßburg und Paris.

**2** **Oh Eun Lee**  
*Chez Nous, 2020*

Oh Eun Lee zeigt mit *Chez Nous* eine persönliche und berührende Videoarbeit, bei der animierte Sequenzen, Fotografien und Videoausschnitte einander abwechseln. *Chez Nous* erzählt die Geschichte zweier Generationen, Mutter und Kind der Künstlerin, die von einer ruhigen Erzählerinnenstimme vorgestellt wird. Die Lebensläufe der beiden Protagonist\*innen kreuzen sich in parallel ablaufenden Entwicklungen von Lernen und Verlernen: der Sohn lernt gerade laufen, während die Mutter ihre Mobilität verliert. Die Arbeit entstand nach dem ersten Besuch von Lee und ihrem Sohn bei seinen Grosseltern in Südkorea. Nach dem Aufenthalt entschied die Künstlerin, ihre mit dem Parkinson-Syndrom diagnostizierte Mutter in einem Pflegeheim unterzubringen, um den Vater zu entlasten. Die letzten Videoausschnitte und Animationen werden begleitet von einem Gespräch zwischen Mutter und Sohn über das Sterben.

Oh Eun Lee ist eine in Seoul geborene süd-

koreanische und französische Künstlerin. Sie ist Professorin an der Haute école des arts du Rhin (HEAR) in Straßburg.

**3** **Kevin Senant**  
*Gilles Well's journey, 2020*

Mit seiner Mehrkanal-Installation *Gilles Well's journey* schafft Kevin Senant eine spannungsgeladene Fiktion über das mysteriöse Verschwinden des Protagonisten. Die Besucher\*innen können versuchen das Geschehen zu verstehen, indem sie die Informationen aus den verschiedenen in der Ausstellung präsentierten Videos zusammentragen. In seinen Werken befragt der französische Künstler unsere Wahrnehmung von Ereignissen und wie diese uns durch die Medien vermittelt werden. Indem er die Besucher\*innen aktiv und spielerisch in die verschiedenen Ebenen der Erzählung einbezieht, stellt er nicht nur ironisch den Wahrheitsgehalt von über Medien vermittelten Geschichten in Frage, sondern auch unsere Neigung, ihnen zu glauben.

Kevin Senant ist ein französischer Künstler, der in Pertuis lebt und arbeitet.

**4** **Paul Jacques Yves Guilbert**  
*Chimes Era #1.2 : the Seat in Judgment (Assessment following the sacrifices of CE #1.1 : the Benching), 2020*

Paul Jacques Yves Guilbert schafft aufwändige multimediale Video-Essays, die akademische Quellen mit autobiografischen Anekdoten und wissenschaftlichen Jargon mit der Populärkultur verbinden, um daraus ironische und spielerische Erzählungen zu entwickeln. Seine Videoarbeit *Chimes Era #1.2 : the Seat in Judgment (Assessment following the sacrifices of CE #1.1 : the Benching)* zeigt den Aufbau einer Theaterkulisse und einer Tribüne, begleitet von Gesängen und einem Glockenspiel. Dabei verweisen Reagenzgläser, die in der Chemie verwendet werden, augenzwinkernd auf die elitäre Sprache von Kunst und Wissenschaft. Durch den Einsatz vieler digitaler Spezialeffekte und mehreren Bildschirmen entsteht eine spielerische und chaotische Erzählung, welche die Zuschauer\*innen desorientiert und verwirrt.

Paul Jacques Yves Guilbert ist ein französischer Künstler, der in Anderlecht, Belgien, lebt und arbeitet.

**5** **Katrin Niedermeier**  
*h.o.m.e., 2020*

Die Animation *h.o.m.e.* von Katrin Niedermeier blickt aus einer feministischen Perspektive auf die Covid-19-Pandemie und die daraus resultierende Isolation. Die Arbeit basiert auf persönlich geführten Gesprächen der Künstlerin mit Frauen und vor allem Müttern während der Monate des Lockdowns. Sie zeigt, wie fragil der tatsächliche Status quo moderner berufstätiger Frauen selbst im westlichen Kontext heute ist. Durch die Gegenüberstellung sich in Isolation befindender Frauen und der ihnen ähnlichen Avatare fängt die Animation den Zustand langanhaltender sozialer Isolation aus der Perspektive dieser Frauen ein. In ihren Arbeiten reflektiert Niedermeier die Verschränkungen der analogen Welt mit dem virtuellen Raum und die Art und Weise, wie digitale Technologien das alltägliche Leben beeinflussen.

Katrin Niedermeier lebt in Weil am Rhein und arbeitet in Basel und Weil am Rhein.

**6** **Anuk und Pavle Jovović**  
*Form and Abandon, 2018*

*Form and Abandon* von Anuk und Pavle Jovović spielt in einer ganz eigenen Welt. Ein perspektivisch ungewöhnlicher architektonischer Komplex dient ihrem aufwändigen Videoprojekt als Kulisse. Zeitlich lassen sich die Geschehnisse im Film schwierig einordnen: das Setting und die Kostüme der Darsteller\*innen wirken wie aus einer Zukunft geholt, während die ritualhaften Handlungen der Figuren traditionell und altherwürdig daherkommen. Das gleichzeitig futuristisch als auch archaisch inszenierte Werk ist aus dem Bedürfnis der in Basel geborenen Künstlerin Anuk Jovović heraus entstanden, den Kontakt zu ihrer zweiten Heimat Serbien wiederaufzunehmen. Die Rituale und Symbole verweisen auf serbische Mythologien und Traditionen und die Farben und Statuen erinnern an die Sowjetunion, aber sowohl Raum als auch Zeit erscheint entgrenzt und nicht konkret zuzuordnen. Die Dramatik der Geschichte wird durch den prominenten Einsatz digitaler Werkzeuge in der Postproduktion hervorgehoben, insbesondere der Verwendung von animierten Collagen in After Effects, die dem Film seine charakteristischen Eigenschaften verleihen.

Anuk Jovović ist in Basel geboren, sie lebt und

arbeitet in Basel und München. Pavle Jovović wurde in Užice, Serbien, geboren. Er lebt derzeit in Belgrad und Užice, Serbien.

**7** **Dimension Emotionnelle**  
*A Floating Notice, 2019*

In ihrer Performance *A Floating Notice* inszeniert das Künstler\*innenkollektiv Dimension Émotionnelle das Universum der Emoticons und anderer stilisierter Figuren, die häufig in Gebrauchsanweisungen von Haushaltsgeräten und Konsumgütern auftauchen. Die Künstler\*innen erwecken diese Figuren zum Leben, und zeigen sie als kommerzielle Dienstleister, die sehnsüchtig auf ihren Einsatz warten. Diese Arbeiter befinden sich in einem unpersönlichen Raum, in dem sie Phrasen aus Bedienungsanleitungen wiederholen. Anders als die Emoticons, die wir von unseren technischen Geräten kennen, sind die Figuren von Dimension Emotionnelle nicht bunt, sondern in grau, schwarz und weiss gehalten, was die Belanglosigkeit und Monotonie ihrer Tätigkeit zusätzlich unterstreicht.

Dimension Émotionnelle wurde 2012 von drei französischen Künstler\*innen gegründet.

**8** **Johanna Mangold**  
*you could throw a kaenga, 2019*

Johanna Mangold setzt VR-Technologie ein, um Bewusstseinszustände zugänglich zu machen, die wir im Schlaf durchleben. Für *you could throw a kaenga* übertrug sie Illustrationen von Träumen in VR-Bilder. In einer ersten Phase führte Mangold Experimente durch, um diese Traumzustände zu erzeugen und dokumentierte diese. Zum Beispiel ist bei Klarträumen ein Teil des Wachbewusstseins auch im Schlaf aktiv – die träumende Person weiss, dass sie träumt. In einer Art Logbuch sammelte Mangold ihre Erfahrungen in Form von Notizen, Zeichnungen und Skizzen. In einer zweiten Phase verarbeitete die Künstlerin die Elemente des Logbuchs mithilfe von VR zu fünf digitalen Landschaften, die mit einer VR-Brille und Controllern navigierbar sind. Damit können die Besucher\*innen Mangolds Traum-Wahrnehmungen und -Interpretationen erkunden und nachempfinden.

Johanna Mangold ist eine deutsche Künstlerin, geboren im Allgäu, sie lebt und arbeitet in Ulm.

**9** **Lea Rüegg**  
*How To Be Intimate With A Ghost, 2019*

*How To Be Intimate With A Ghost* von Lea Rüegg untersucht die menschliche Interaktion mit und Kommunikation über digitale Medien und zeigt verschiedene Formen und Vorstellungen von Realität auf. Im surrealen Film bewegt sich die Hauptfigur durch ihre Wohnung, während sie ihre tägliche Routine der Hausarbeit verrichtet. Währenddem scheinen einige Geister mit ihr zu interagieren und zu ihrer Reflexion über Leben, Raum und Zeit beizutragen. Bei Rüegg werden Aufnahmen von 360-Grad-Kameras, die normalerweise für die Aufnahmen von VR-Umgebungen eingesetzt werden, auf einer flachen Leinwand präsentiert und damit interessante neue Formfindungen entwickelt.

Lea Rüegg lebt und arbeitet in Basel und Brüssel.

**10** **Alexandra Navratil**  
*Revitalise, 2015*

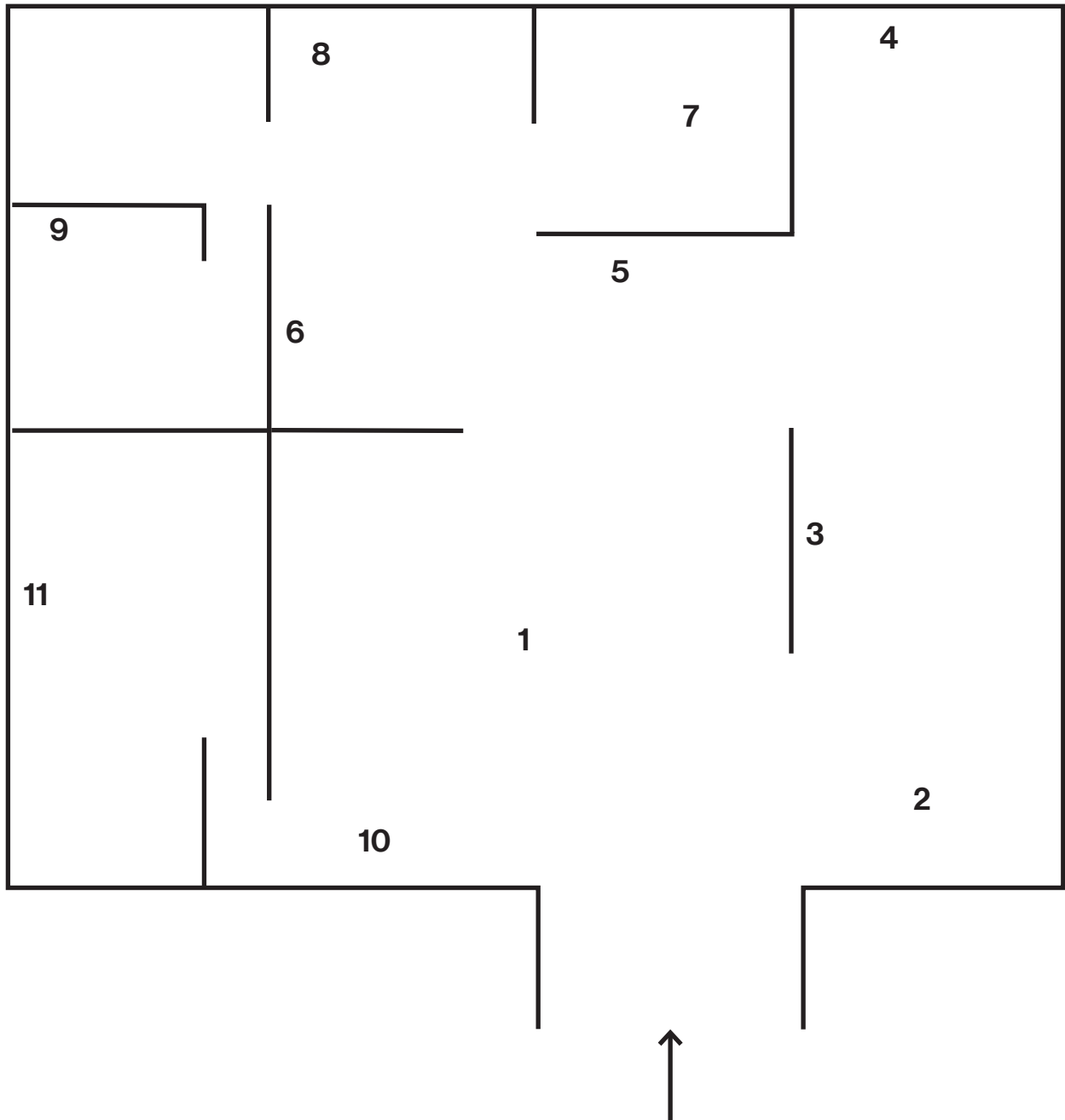
Ihr Video *Revitalise* erstellte die Schweizer Künstlerin Alexandra Navratil aus einer Liste von Definitionen der internationalen Vorgaben ergonomischer Normen. Der Wortfluss wird gelegentlich durch Animationen unterbrochen, die Abbildungen von Strahlung, Universen und Galaxien oder Bildschirmschonern ähneln. Mit der freien Assoziation von Ideen aus der Thermodynamik, kosmologischen Ästhetik und Ergonomie lenkt Navratil die Aufmerksamkeit auf die Entwicklung unserer positivistischen Einstellung zur Natur und zum Leben, vom industriellen zum digitalen Zeitalter. Die Videokompositionen der Schweizer Künstlerin setzen sich oft mit den weniger bekannten historischen Momenten auseinander, die mit dem Fortschritt der technologischen Entwicklungen verbunden sind. Durch den Einsatz von vorgefundenem Filmmaterial aus historischen Archiven lädt Navratil zu einer transversalen Lesung über die Geschichte der Technik und Wissenschaft und ihre Auswirkungen auf unsere menschliche Existenz ein.

Alexandra Navratil ist eine in Zürich geborene Schweizer Künstlerin. Sie ist Dozentin für Kunst am Institut Kunst, FHNW, Basel.

**11** **Agathe Siffert**  
*Mapping Tone, 2020*

Agathe Siffert schuf für *Mapping Tone* regelrechte «Klanglandschaften», indem sie zuerst mithilfe eines 3D-Programms (Unreal Engine) fünf virtuelle Landschaften entwarf, diese dann mit einer Audio-Software in Rohdaten umwandelte und schliesslich als Soundscapes in Klang übersetzte. Die Videokomposition der Landschaften und ihre Tonspuren macht die Künstlerin gleichzeitig sichtbar und hörbar und intensiviert so die Verbindung zwischen Bild und Ton. Durch die Schaffung digitaler Landschaften und die Verwendung der Daten dieser Landschaften zur Erzeugung der einzelnen Klänge entwickelt die französische Künstlerin eine regelrechte Feldaufnahme virtueller, digitaler Orte. Durch die Verwendung von Spielesoftware zur Erstellung von Bildern, die die Grundlage für die Tonproduktion bilden, subvertiert die Künstlerin in gewisser Weise die Logik der Videoproduktion.

Agathe Siffert ist eine französische Künstlerin, die in Mulhouse lebt und arbeitet.



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