

HEEK

de

Wired Magic **Regionale 22**

27.11.2021 – 30.01.2022

Haus der Elektronischen Künste

Wired Magic **Regionale 22**

BiglerWeibel, Karin Borer, Dorota Gawęda und Eglė Kulbokaitė, Ludovic Hadjeras, Hae Young Ji, Susanna Hertrich, Maya Hottarek, Till Langschied, Johanna Mangold, Romain Tièche

Die Ausstellung *Wired Magic* befasst sich mit den Ritualen und Methoden, die Künstler:innen anwenden, um magisches Denken und andere Arten der Wissensproduktion mit dem Einsatz moderner Technologien zu verknüpfen. Die Ausstellung lädt das Publikum ein, die eigenen Vorstellungen zu hinterfragen und animiert dazu, die Realität mittels Technologien zu erforschen.

Wissen und die Wissensproduktion haben mit dem industriellen Zeitalter eine Transformation erfahren. Aus archaisch rituellen und heilenden Praktiken wurde Wissen zu einem kommerziellen Gut. Infolgedessen wurden Bildung und akademische Kenntnisse als Symbol für Macht und Herrschaft konsolidiert. Jüngste Studien aus der Anthropologie und Soziologie haben gezeigt, dass das Interesse an der Rehabilitierung anderer Ansätze zur Wissensproduktion, wie Schamanismus und auch Hexerei, als Feier der Vielfalt bei der Erforschung des Selbst und der Realität wieder aufleben. Einige Theoretiker:innen, wie beispielsweise die Aktivistin und Schriftstellerin Starhawk*, die die Auslöschung lokaler Kulturen und magischer Praktiken durch koloniale Herrschaften erforscht hat, sind der Ansicht, dass es notwendig ist, einen Prozess der Dekolonisierung der Erinnerung an kulturelle Orte und Praktiken, mittels der Wiederentdeckung ihrer Vergangenheit und ihrer Kulturen durchzusetzen. Andere Theoretiker:innen, wie Silvia Federici*, führen die Wandlung magischer Praktiken und der Hexerei auf die Entwicklung der kapitalistischen Ideologie zurück und weisen darauf hin, dass die Hexenverfolgung ein Beispiel des größeren Phänomens für Gesellschaftsbildung und Klassenerstellung darstellt. Die Erforschung und das Erzählen der Geschichte der Hexenverfolgung, sowie die Aneignung des magischen Denkens durch Aktivist:innen in Verbindung mit Technologien können heute als Widerstand gegen die Kapitalisierung des Wissens verstanden werden. Es sind Auflehnungen gegen die Kontrolle durch grosse Unternehmen und technologische Überwachung.

Kurator: Yulia Fisch, Boris Magrini

*Zusätzliche Informationen finden Sie im Leseraum in der Ausstellung.

1 Karin Borer
***P R O P S*, 2021**

Die Videoinstallation *P R O P S* von Karin Borer besteht aus drei Bildschirmen, die hintereinander auf dem Boden aufgereiht sind, sodass alle drei zeitgleich zu sehen sind. Die Bildschirme geben Videos und Filme wieder, die die Künstlerin im Laufe der Jahre gesammelt hat, vor allem Filme, in denen die Praxis der Magie eine wichtige Rolle spielt. Sequenzen von schwarz-weißem Illusionismus werden mit Szenen aus dem Filmmusical *Labyrinth* (1986, Jim Henson) oder der Präsentation des Tesla Cybertrucks verbunden. Borer arbeitet häufig mit Assoziationen, sowohl in ihren Installationen als auch in ihren Collagen, und es ist kein Zufall, dass auch in dieser Videoinstallation die scheinbar freie Assoziation verschiedener Videos der Modus Operandi der Künstlerin ist. Indem die Filme in unterschiedlich langen Endlosschleifen ablaufen, entstehen durch die verschiedenen Bildsequenzen immer wieder neue Kombinationen. Die Magie und der Illusionismus, die in einigen Sequenzen auftauchen, werden so zu einem Filter für die Lektüre anderer Sequenzen. Karin Borer (*1981) lebt und arbeitet in Basel.

2, 8 BiglerWeibel
***Bärn im Anthropozän*, 2021**
***Adhäsion*, 2020**

Das Künstlerduo BiglerWeibel verbindet Performance-Praktiken, die hauptsächlich in urbanen Kontexten durchgeführt werden, mit dem Einsatz digitaler Medien. BiglerWeibel setzen ihren eigenen Körper ein, um minimale Choreografien mit subtilem Humor zu schaffen, die auf überraschende Weise mit Elementen des öffentlichen Raumes einer Stadt interagieren. In der Arbeit *Bärn im Anthropozän* wird der Dialog zwischen den beiden Künstlerinnen und der Stadt Bern in der Nachbearbeitung so manipuliert, dass surreale Collagen entstehen, in denen Körperteile der Künstlerinnen die Gebäude der Schweizer Hauptstadt zu ausserirdischen Wesen verfremden. In *Adhäsion* ist es das Spiel mit der Symmetrie, das durch eine Doppelprojektion ungewöhnliche anthropomorphe Formen erzeugt. Das Magische und Surreale, das nie explizit angedeutet wird, durchdringt ihre Werke beständig. BiglerWeibel (seit 2014) sind Jasmin Bigler (*1993) und Nicole Weibel (*1990). Sie leben und arbeiten in Bern.

3 Roman Tièche
***Elia Mani*, 2021**

Roman Tièche arbeitet mit seinem eigenen Körper, konzipiert Performances, kreiert Videos und gestaltet Installationen. In der zweiteiligen Videoinstallation *Elia Mani* spiegelt Tièche Motiv und filmische Technik in einer Projektion. *Part Inside* läuft rückwärts und zeigt eine starre Kameraeinstellung. *Part Outside* zeigt eine vorwärtslaufende Sequenz mit leicht bewegtem Kamerabild. Beide Videos präsentieren Tièche im Profil, seine Hände über das Gesicht haltend. Diese an einen Ritus erinnernde Geste wird durch gestalterische Mittel wie Zeitlupe und Überblendung ästhetisiert und erzeugt dadurch eine mystische Wirkung. Mit der surrenden musikalischen Untermalung wird dieser Effekt verstärkt. Tièche verwendet in dieser Arbeit ein auf künstlicher Intelligenz beruhendes Programm ein, welches Bildsegmente, die zuvor ausgeschnitten wurden, neu zusammensetzt und in andersartiger Darstellung ins Filmmaterial einfügt. Romain Tièche (*1982) studierte Bildende Kunst an der Haute Ecole d'Art du Rhin, Mulhouse-Strasbourg. Er lebt und arbeitet in Basel, Saint-Louis und Delémont. Romain Tièche (*1982) lebt und arbeitet in Basel, Saint-Louis und Delémont.

4 Maya Hottarek
Tell me you had a emergency landing
without telling me that you just had
***a emergency landing*, 2021**

Maya Hottarek fokussiert in ihren Werken auf den Zusammenhang von Mensch und Natur und versteht Natur als Biosphäre und als einen lebendigen Körper. Sie erforscht den Alltag und die gesellschaftlichen Routinen und gleichwohl strebt sie danach, einen Zufluchtsort in der Natur zu finden. Hottarek kreiert Erzählungen und Formen, welche Organisches und Technologisches verbinden und als Einheit ausweisen. Das Wissen über Natur und ihre Kräfte zeichnete bereits Hexen und Magiker aus, demzufolge die Natur zu ihrem Asyl wurde, aber auch ein Ort ihrer Macht. Diese Fähigkeiten wurden aufgrund der Hexenverfolgung und der Entwicklung der modernen Medizin verpönt und vergessen. Im Video wandelt die Hauptprotagonistin in einem Sumpf auf der Suche nach magischen Beeren. Es bleibt unklar, ob diese Figur ein Mensch ist, oder einen Ausserirdischen darstellt, der oder die auf der Erde eine Notfalllandung erlebt hat. Das Wesen versucht seinen labilen inneren Zu-

stand zu überwinden und wiederholt eine Art Mantra: *Please forgive me I am sorry I love you I thank you*, als ob es versuche eine Zauberformel zu finden, um die Umgebung und sich selbst zu verwandeln. Maya Hottarek (*1990 Chironico, CH) lebt und arbeitet in Bern.

5-7, 34

Dorota Gawęda und Eglė Kulbokaitė

***Gusta* (2b3d08d55f4dc24d), 2020**

***Gusta* (3f912aedb415c443), 2020**

***Gusta* (fb09076fda73e576), 2020**

***Mouthless I*, 2020**

Dorota Gawęda und Eglė Kulbokaitė widmen sich dem Wissen und der Geschichte der Hexerei und Magie als einem Teil des kulturellen, politischen und gesellschaftlichen Wandels in verschiedenen Ländern und Kulturen. Ihr Video *Mouthless I* ist eine folkloristische Erzählung, die archaisches und zeitgenössisches Wissen über die Natur miteinander verknüpft und unser Verhältnis zur Natur durch Mythen, Theorien und historische Entwicklungen in den Blick nimmt. Das Video besteht aus Aufnahmen von Wäldern und Bildern der Transformation von Materie und wird begleitet durch das Lesen von Textauszügen aus der öko-feministischen Theorie, verschiedenen Romanen und Archivmaterialien. Das unbekannte Ritual und die Materialitäten, die aus der Dunkelheit ein und auftauchen, wecken unheimliche Gefühle und lösen unbewusste Ängste aus.

Ihr Werk *Gusta* besteht aus Hologramm Display LED Ventilatoren und zeigt die ständige Verwandlung von Materie und Formen auf. *Gusta* könnte aus der polnischen Sprache als Hexerei oder Magie übersetzt werden. Die Künstlerinnen verwenden 'Generative Adversarial Networks' (GANs) aus dem Bereich des maschinellen Lernens als moderne Wiederaufnahme magischer Praktiken. Sie schaffen somit synthetische Narrative, welche im Umgang mit Zeit und Perspektive frei umgehen, und erzeugen Chimären, als Resultate sogenannter digitaler Alchemie. Gawęda Kulbokaitė ist ein Künstlerduo bestehend aus Dorota Gawęda (*1986 Lublin, PL) und Eglė Kulbokaitė (*1987 Kaunas, LT), zwei in Basel lebende und arbeitende Künstlerinnen.

9-24

Johanna Mangold
***Homeflesh*, 2021**

Johanna Mangold schafft multimediale Gesamtkunstwerke und vereint in ihren Werken Skulptu-

ren, Malereien, VR-Erlebnisse, sowie Videos. Ebenso variationsreich, wie die von ihr genutzten Techniken, sind auch die Sujets, mit denen sich Mangold befasst. Rund um das Thema Mensch widmet sich die Künstlerin Erinnerungen, gesellschaftlichen Konventionen und dem Unbewussten. In der VR-Installation *Homeflesh* kombiniert sie digital erschaffene Landschaften und Gebilde mit analogen Zeichnungen, die im Raum schweben. Während der Erkundung dieser fiktiven Welt lauscht der/die Rezipient:in fragmentarischen Erzählungen. In beständigem Wechsel zwischen innerem Monolog, Dialog und poetischer Narration werden fiktive Geschichten mit persönlichen Erinnerungen und Traumsequenzen vermengt. Wie in einer Führung begleitet die Erzählstimme die Zuschauer:innen durch die virtuelle Landschaft und deren amorphe Strukturen. Dabei gewährt Mangold einen Einblick in die verwobenen Verhältnisse zwischen sich, ihrer Mutter und ihrer Grossmutter. Altertümliche Figuren und Motive entnimmt sie ihrem ursprünglichen Kontext und kombiniert sie mit intimen Erinnerungen, wie ihrem Sofa aus Kindertagen, auf welchem sie während eines Heulkampfes Flecken im Umriss ihres Gesichts hinterlassen hat. Damit veranschaulicht sie, wie Träume, persönliche Erinnerungen und die Darstellung dieser, unbewusst durch kollektive Mythen geprägt und verändert werden. Johanna Mangold (*1984 Kempten, DE) lebt und arbeitet in Ulm.

25, 26

Till Langschied

***Datapotheosi*, 2020**

***Trans-Tech Ascensions*, 2020**

Die Installation *Datapotheosis* und das Animationsvideo *Trans-Tech Ascensions* von Till Langschied verbinden die mit tibetischen Gebetsfahnen verbundenen Praktiken mit einer Reflexion über die Cloud-Technologie. Anstatt in den traditionellen fünf Grundfarben gehalten, sind Langschieds Fahnen mit unentzifferbaren digitalen Motiven auf Silberplatten gedruckt, die wiederum an elektrischen Kabeln aufgehängt sind. In der Videoanimation wird die Analogie zwischen den tibetischen Fahnen und den Informations- und Cloud-Datentechnologien noch deutlicher und verweist darauf, dass die digitalen Technologien inzwischen eine magisch-rituelle Konnotation besitzen. Bekannt für die Aussage «das Digitale ist metaphysisch», analysiert Langschied das Phänomen der Mystik, das digitale Informationsprozesse begleitet. Dies auf Seiten der Un-

ternehmen, die digitale Dienste anbieten und manchmal dazu neigen, die Technologie zu mystifizieren, um sie verführerischer zu machen, als auch auf Seiten der Verbraucher, die dazu neigen, die tatsächliche Funktionsweise digitaler Technologien zu ignorieren. Till Langschied (*1987 Frankfurt a.M., DE) lebt und arbeitet in Basel.

27

Ludovic Hadjeras
Diane, 2020

Ludovic Hadjeras befasst sich mit hybriden Identitäten und Wesen, die über eigenartige Fähigkeiten verfügen, sich zu verwandeln und zu transformieren. In seinem Oeuvre nehmen Werwölfe einen besonderen Platz ein; der Mythos des sich in der Nacht verwandelnden Menschen beschäftigt Hadjeras. In seinem neuen Video *Diane* lässt der Künstler sich vom römischen Mythos der Diana, der Göttin der Jagd, inspirieren – sie ist Beschützerin der Frauen und Mädchen und selbst Jägerin. Ihr Name steht oft mit Geistern und Hexerei in Verbindung. Die Geschichte der Verfolgung und Vertreibung von Werwölfen blieb bis anhin im Hintergrund. In der Arbeit von Hadjeras wandert die Figur der Diana, auf der Suche nach den Wölfen und der eigenen Zugehörigkeit, zwischen realen Berglandschaften und digitalen Welten. Die Videospieldumgebung ist mit der Realität verstrickt und lässt sich nicht von ihr trennen. Diane folgt den Wolfsspuren, es bleibt aber bis zum Schluss unklar, ob sie einen Werwolf gefunden oder sich selbst in einen verwandelt hat. Ludovic Hadjeras (*1996 Besançon, FR) lebt und arbeitet in Amsterdam.

28-31

Susanna Hertrich
When the higher airs came down to planet earth, 2021

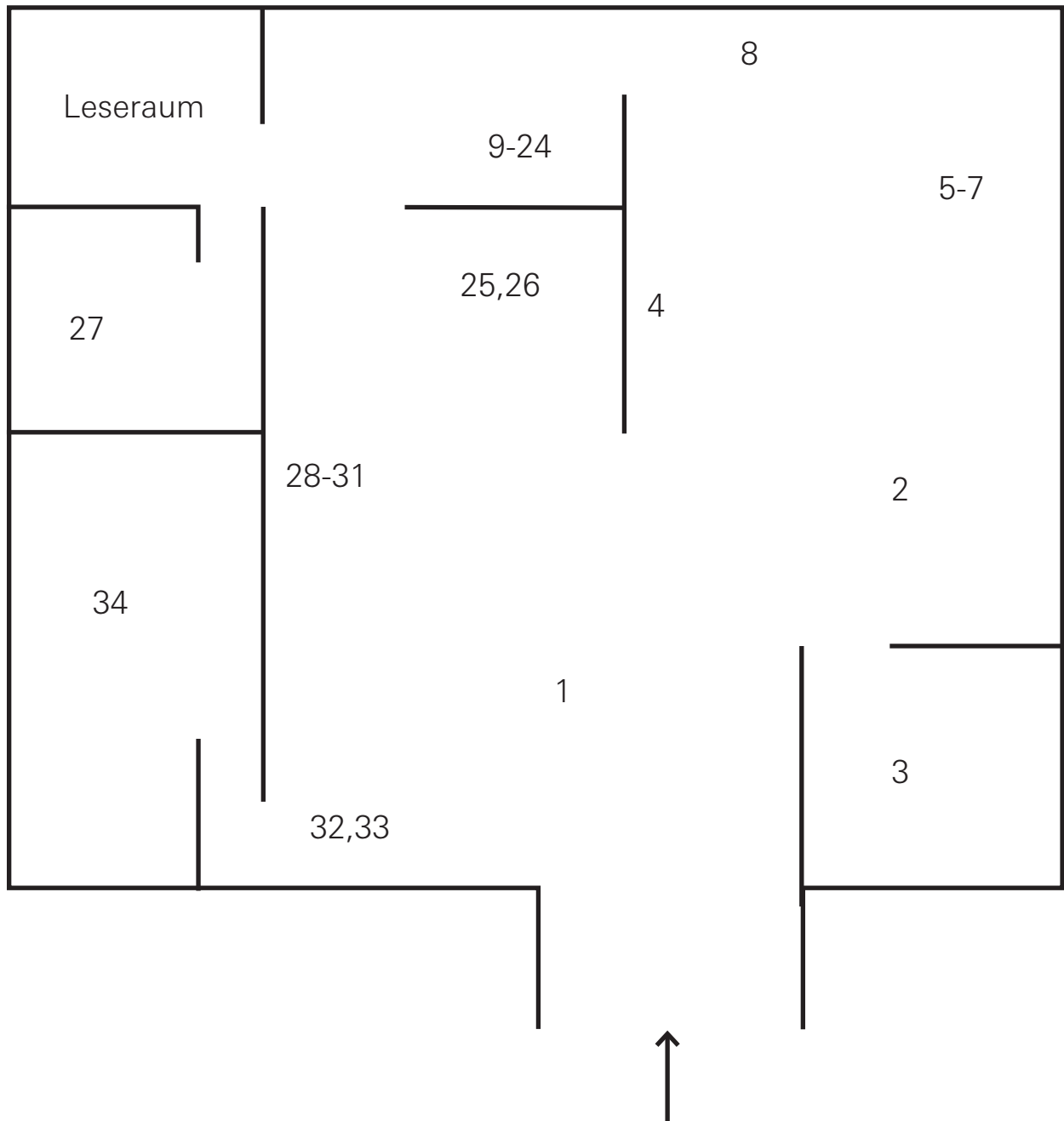
Mit raumgreifenden Installationen, die Design, Skulptur, Fotografie und Video gleichermaßen umfassen, modelliert Susanna Hertrich ganze Räume. Ihre konzeptuell gestalteten Werke werden oftmals von prothetischen Werkzeugen begleitet, welche Hertrich selbst entwickelt und baut. Für *Wired Magic* kriecht die Künstlerin *When the higher airs came down to planet earth*, eine Installation bestehend aus einer Skulptur, einem Plakat und einer Kreidezeichnung, in der antike Glaubensvorstellungen auf unsere heutige Zeit übertragen werden. Der aus der Antike stammende Glaube an das fünfte Element, den Aether, der sich auf die Luft der Götter und die

Gottheit Aether bezieht, besteht bis heute – ob im anthroposophischen Gedankengut oder in Relation zu elektromagnetischen Strahlungen existierenden Theorien. Hertrich manifestiert die altertümliche Glaubensvorstellung in einem Dodekaeder, einer Figur aus zwölf Flächen, den sie nach platonischer Lehre gestaltet. Indem sie Teile der Skulptur mit Folie überzieht, wirft sie einen verschmitzten Blick auf die aus der Sci-Fi Szene stammenden Alu-Hüte und spannt darüber einen Bogen zu den Aluhutträgern und aktuell bestehenden Verschwörungstheorien. Susanna Hertrich (*1973 Paris, FR) lebt und arbeitet in Berlin und Basel.

32, 33

Hae Young Ji
Circling life, 2021,
Writing Future Scenario:
Platform Desert II, 2020

Hae Young Ji stellt Zukunftsszenarien in den Fokus, welche die Potenziale und die Gefahr der technologischen Einmischung ins menschliche Leben thematisieren. Die Künstlerin reflektiert über die ambivalenten Folgen des technologischen Fortschritts, der einerseits positive Veränderungen mit sich bringt, andererseits immer mehr Zeit absorbiert und somit quasi zu einer «Versklavung» von Arbeiter:innen in der Industrie beiträgt. In ihrem fiktionalen Szenario *Circling life* tritt erst die Protagonistin als Fabrikmitarbeiterin in Süd-Korea in den 1970er Jahren auf. Den schwierigen Arbeitsbedingungen zufolge stirbt die Hauptfigur und wird als Baum wiedergeboren. Sie wird dann Teil eines neuen Zyklus, der als 24Hour Service agiert und Menschen mit der Ressource Zeit versorgt. Im traditionellen asiatischen Glauben und in der asiatischen Kultur wird der Mensch als Teil der Natur betrachtet und verfügt damit über die Fähigkeit der Reinkarnation. In Haes *Writing Future Scenario: Platform Desert II* hingegen wird eine Dystopie dargestellt, die die Zukunft im Jahre 2040 in Süd-Korea repräsentiert. Dort dienen alle menschlichen Ressourcen sowie auch Emotionen und Erinnerungen dem globalen Wohlstand, der durch eine gemeinsame digitale Plattform hergestellt wird. Dies erinnert an Praktiken der Anbetung von Göttinnen und Göttern für deren Dienste, wofür Menschen bestimmte Rituale eingeübt haben, um den Wohlstand der Gesellschaft sicher zu stellen. Hae Young Ji (*1983 Nonsan, Korea) lebt und arbeitet in Basel.



HEK (Haus der Elektronischen Künste) wird unterstützt von: