

Saaltext deutsch

Vom Körper im digitalen Leben

04.04. – 23.06.24

Gruppenausstellung mit James Bantone, bleed, Giulia Essayad, Mona Filleul, Victoria Holdt, Milena Mihajlović, Noemi Pfister, Thalles Piaget und Noah Ismael Wyss.

Die Ausstellung versammelt aktuelle Arbeiten von jungen Schweizer Kunstschaffenden, in deren Werk die Auseinandersetzung mit dem Körper im digitalen Leben eine wichtige Rolle spielt. Seit dem Beginn des Web-Zeitalters in den 90er-Jahren wurde das Thema immer wieder neu diskutiert und in der Kunst verhandelt. Utopien vom Verlassen des Körpers und seiner Cyborgisierung stehen der Ernüchterung über die physischen Realitäten gegenüber, in der wir während Stunden über glatte, kalte Bedienoberflächen streichen und davon Gelenkschmerzen und Schlafstörungen bekommen. Die Idee eines freien, demokratischen Netzwerks ist den Mechanismen von Aufmerksamkeitsökonomie und Kommerzialisierung gewichen. Virtuelle Räume und Online-Plattformen bieten heute vielfältige Möglichkeiten mit grosser Reichweite zur Selbstdarstellung, künstlerischen Nutzung sowie zur Vernetzung und Community-Bildung. In den letzten Jahren formierten sich im Netz vermehrt ermächtigende Bewegungen rund um Körperbilder und Normen, insbesondere in Bezug auf Gender und Race. Gleichzeitig dominieren ausserhalb der Nischen auch in den virtuellen Räumen Körper, die normschön und genderstereotyp ihr erotisches Kapital für den Plattformkapitalismus zum Einsatz bringen.

Die Gruppenausstellung beleuchtet, wie die jüngste Generation von Kunstschaffenden damit umgeht, die im Jahrzehnt der Lancierung des World Wide Web, den 1990ern, geboren wurde und mit dem Netz aufwuchs. Wie bringt sie die Alltagserfahrung und kritische Reflektion des von Medien durchdrungenen Lebens mit der Tradition der Körperdarstellung zusammen, die schliesslich eines der grossen Themen der Kunst schlechthin ist?

Die Gruppe **bleed** (Wilf Speller, *1991, lebt in Zürich und Nilz Källgren, *1989, lebt in Schweden und Mauritius, Zusammenarbeit seit 2020) hat für die Ausstellung eine neue Arbeit, **follow me, «ok»** geschaffen, die sich durch das ganze Haus zieht. Der sichtbare Kabelsalat erinnert uns daran, dass die vermeintlich virtuelle Welt auf eine massive physische, energieintensive Infrastruktur angewiesen ist. Die Kabel führen zu LED-Lampen, wie sie für Selfies und Videos verwendet werden. Auf Ständern stehend, die aus den unterschiedlichsten gefundenen Materialien gebastelt sind, treten uns die Lampen wie eigenartige, fragile Wesen entgegen. Bleed sehen denn in den Skulpturen auch Charaktere und vergleichen sie mit den Follower:innen (dem Publikum) der Influencer:innen. Influencer:innen stehen für eine Internetökonomie, in der die Währung die Aufmerksamkeit ist (die dann wiederum an Werbende verkauft wird). An der Influencer:innen-Figur spitzen sich Fragen zu Selbstinszenierung und -vermarktung, Identitätskonstruktion und neuen Formen von Berühmtheit zu. Das Thema der Selbstvermarktung und des Branding untersuchen Speller und Källgren auch in Bezug auf ihre Rolle als Kunstschaffende, etwa durch die Wahl eines Gruppennamens, der auch eine Kleidermarke oder ein Bandname sein könnte. Ihr zweites Werk für die Ausstellung ist denn auch eine Serie von Kleidungsstücken (Merch), die mit dem Namen bedruckt und im Shop erhältlich sind.

Noemi Pfister (*1991, lebt in Basel) kombiniert in ihren Zeichnungen und Malereien, ausgehend von digitalen Entwürfen, Elemente mit vielfältigen Bezügen zur Kunstgeschichte oder Internetkultur. Die Bildmotive verbindet eine melancholische Atmosphäre sowie die Anlehnung an utopische wie dystopische Zukunftsszenarien. **Crashing Sky** (2023) zeigt eine Szene, in der zwei Teenager, gefolgt von einem Hund, auf einem Moped und einem Skateboard an einem ausbrechenden Vulkan vorbeiziehen. Umgeben von Feuer und Lava, scheinen sie wenig beeindruckt von dem bedrohlichen Ereignis zu sein – ob sie fliehen oder einen Ausflug machen, bleibt unklar.

In **Border Sunset** (2022) tummeln sich eine Gruppe menschlicher und nicht-menschlicher Figuren auf offenem Feld, im Hintergrund ragen zwei Wachtürme in die dramatische Lichtstimmung des Abendhimmels. Inspiriert von einer Fotografie des Künstler:innen-Duos Douna Lim und Théo Pessos sowie von Edward Hoppers Gemälde «Railroad Sunset» erhält das Gemälde zusätzliche Bedeutungsebenen. Hoffnungsvoll wie düster erzählt es von der Kraft des Zusammenlebens ebenso wie der Existenz von gesellschaftlichen und geografischen Grenzziehungen.

In ihren **Zeichnungen** bringt Noemi Pfister Figuren aus virtuellen Gemeinschaften mit der Darstellung des physischen Zusammenseins von Charakteren, beispielsweise aus Kinderbüchern, zusammen. Diese teilen eine intime Nähe, obwohl sie in unterschiedlichen Interaktionen versunken scheinen.

Das Interesse von **Thalles Piaget** (*1996, lebt in Biel) gilt dem fotografischen Bild, den damit verbundenen Internetphänomenen und wie diese unsere Wahrnehmung beeinflussen. Piaget nutzt vor-digitale, experimentelle Verfahren der analogen Fotografie, um neuartige Bilder digitaler Technologie zu kreieren. Dabei wird auch das Medium der Fotografie und seine Rolle bei der Produktion, Distribution und Reflexion von Bildern, spielerisch wie kritisch hinterfragt. In **wave #2** und **screenlight** (2020) untersucht Piaget Oberfläche, Materialität, Licht und Reflexionen digitaler Geräte und richtet einen sinnlichen Blick auf deren Haptik und Beschaffenheit. Direkt auf Aluminium gedruckt, erhalten die analogen Fotografien wiederum den Charakter eines Objekts und spielen mit Glanz und Mattheit der Bildfläche.

Gleichzeitig zwei Zeiten (2023) zeigt eine Makroaufnahme eines zerbrochenen Bildschirms, die über Spiegel reflektiert wird. Dadurch tritt die Materialität der sonst meist unsichtbaren Funktionsweise des Geräts zu Tage. Die farbigen Pixel und Flüssigkristalle entlang der Bildschirmrisse werden selbst zum Bild mit verführerischem Formenspiel. Damit vermittelt Piaget Einblicke in ein verstecktes digitales Universum und rückt die Beziehungen zwischen Betrachter:in und Objekt in den Fokus.

James Bantone (*1992, lebt in Paris) setzt sich in seinen Objekten, Fotografien und Videoarbeiten mit Codes der Popkultur sowie Bildwelten der sozialen Medien auseinander. Die fotografische Serie **Entrepreneur of the Self** (2023) zeigt Schaufensterpuppen wie sie in Perückengeschäften zu finden sind. Sie weisen Spuren des Gebrauchs auf wie auch von Eingriffen des Künstlers ins Bild selbst. Die Schaufensterpuppe versteht Bantone als abstrahiertes Abbild des menschlichen Körpers, der die Funktion einer Ware erhält. Er inszeniert sie als eine Art fiktionalisiertes Selbst, wie es auch auf virtuellen Plattformen zum Einsatz kommt. Der Titel der Serie bezieht sich auf ein Zitat des Historikers und Politikwissenschaftlers Achille Mbembe, gemäss dem der Mensch im Zuge des Kapitalismus zu einem «Unternehmer des Selbst» wird, mit form- und austauschbarer Identität.

Mit **Child's Play 03** (2022) zeigt Bantone einer Puppe, deren kindlicher Körper und das Gesicht in grob genähtem Neoprenanzug verborgen sind und die sich so unserem Blick entzieht. Die auf einem Bürostuhl sitzende Figur ist mit Hemd und Krawatte bekleidet. Dadurch erfährt sie eine absurde Vermischung von kindlichen und erwachsenen Attributen, der Körper scheint bereits in die Logiken der Arbeitswelt eingespiesen. Der Titel der Skulptur ist einem Horrorfilm entlehnt, worin eine tötende Puppe die Hauptrolle spielt.

Giulia Essayad (*1992, lebt in Genf) arbeitet mit Fotografie und Video sowie Skulptur, Performance und Text. Die massenhafte Produktion und Konsum von Bildern von Körpern und damit einhergehende Stereotypen zentrale Themen von Essayads Arbeit. Viele der fotografischen Arbeiten, so auch die hier gezeigten, basieren auf digital bearbeiteten Selbstportraits. Die Installation **Chapel** (2023) verweist auf Kirchenfenster unterschiedlicher Bau-Epochen und auf die Geschichte der Darstellung des Körpers in der Kunst, insbesondere der christlichen Kunst. Körperlichkeit und Spiritualität, Geschichte und Gegenwart, Erhabenheit und Kitsch, Liebe und Tod treffen aufeinander. Für die Arbeit **Menu** (2023), die an die Menu-Fotos in Imbissstuben erinnert, nahm Essayad für einige Elemente künstliche Intelligenz zur Hilfe – eine frühe kreative Anwendung (die Arbeit entstand letztes Jahr kurz nach der Lancierung der ersten frei zugänglichen KI-Bild-Generatoren). Gleichzeitig sind sie ein kritisches Untersuchen dieser neuen Werkzeuge, die gerade in Bezug auf die Darstellung von

Körpern auch unheimliche und unfreiwillig komische Bilder generieren und problematische zukünftige Anwendungen bergen.

Das aufblasbare Objekt **Monument** (2020) im Treppenhaus erinnert an eine fiktive historische Statue aus einem Hollywoodfilm, wie es in einem heruntergekommenen Freizeitpark oder einem Hard Rock Café stehen könnte, und entstand aus Essyads Beschäftigung mit Popkultur und deren Fetischisierung.

Noah Ismael Wyss (*1999, lebt in Bern) schafft Objekte, die vom Verhältnis vom physischen und digitalen Raum handeln. In der digitale Welt bewegen wir uns, indem wir Interfaces, Benutzeroberflächen berühren, manchmal geradezu streicheln. In **Donna and Harry** (2022) bekommt der Computer selbst eine Haut, eine menschliche Oberfläche. Der Begriff der Haut ist auch Ausgangslage von Wyss' Arbeiten im Raum 7. Virtuelle Häute, englisch *Skins*, können etwa in Games ausgewählt oder gekauft werden (ein grosser Markt, in dem auch Marken wie Louis Vuitton mitmischen), um der eigenen Spielfigur ein individuelles Aussehen zu geben. Diese Avatare können dem eigenen realen Körper ähneln, oder einen in völlig andere Körper schlüpfen lassen. Wyss eigens für die Ausstellung entstandene Arbeit **Untitled (Menu>Shop>Skins)** (2024), sowie die dazu gruppierte Arbeit **Skin of a Transhumanist** (2022) übertragen dies in den physischen Raum. Ein futuristisches Objekt erzeugt die Häute, in Behältern stehen verschiedene Optionen zur Auswahl. Die Arbeit kann als Kommentar verstanden werden zu Fragen der Identitätsbildung zwischen Individualität und Gruppenzugehörigkeit, in digitalen wie physischen Welten. Mit dem Motiv der Haut in digitalen Räumen thematisiert Wyss in **Digital Hunt** (2023) auch das Verhältnis von Menschen zu anderen Lebewesen. Die aufge-spannte Haut stammt von einem virtuellen Waschbären. Wyss hat festgestellt, dass Tiere in Games oft nichts als nebensächliche Zielscheiben sind. In **Quest for Data** (2023) thematisiert Wyss den freiwilligen Verlust der Privatsphäre auf Social Media als offenes Buch mit Gesichtern. Die Plattformen kennen unsere Vorlieben und teilen uns in Identitätsprofile ein.

Victoria Holdt (*1992, lebt in Basel) untersucht in erzählerischen Video- und Audioinstallationen die Verbindungen zwischen Körper, Medien und Material. **Visceral Freeloaders** (2024) entstand ausgehend von ihrer Faszination für Bilder der Wissenschaft wie mikroskopischen Aufnahmen, die teilweise künstlich eingefärbt werden und so eine eigene Ästhetik hervorbringen. Die Videosequenz beruht auf Aufnahmen der einzelnen Segmente eines Bandwurms, Proglotide genannt. Diese enthalten männliche wie auch weibliche Fortpflanzungsorgane und sind in der Lage, den Bandwurm zu vermehren. Die Installation regt dazu an, über parasitäre als auch symbiotische Beziehungen zwischen Menschen und anderen Lebewesen nachzudenken. Die organisch geformten Projektionsflächen aus Hautleim nehmen die inhaltliche Thematik formal auf, der Sound scheint aus dem Körperinnern zu stammen und verstärkt den Eindruck einer fremden, im Wirtskörper eingenisteten Welt.

Die skulpturalen Videoarbeiten **Sugar Tits** (2023) erinnern in Farbigkeit und Glanz an Süßigkeiten sowie in ihrer Formgebung an Brüste. Durch ein Guckloch lassen sich die darin eingelassenen erzählerischen Videos entdecken. Der englische Titel bezeichnet ursprünglich einen Schnuller, der aus Stoff gefertigt und mit Zucker gefüllt wurde, wird aber auch als herablassende Bezeichnung für Frauen verwendet. Mit der Arbeit eignet sich die Künstlerin diesen Begriff auf ermächtigende Weise an.

Milena Mihajlović (*1997, lebt in Basel) schafft Installationen auf der Basis von digital erzeugten Videos. So auch in der hier gezeigten Arbeit **Race me Through** (2023). Das Zeigen und Betrachten von Körpern ist geradezu eine Essenz von Online-Plattformen wie Instagram oder TikTok. Dabei sind gängige Schönheits- und Geschlechternormen vorherrschend, die oft gar übersteigert werden. Doch die schnelllebige Online-Kultur kreiert auch Nischen, Parodien und Umdeutungen. Hier setzt Mihajlovićs Arbeit an, in der solche Fragen am Beispiel von Fitness- und Motorradkulturen untersucht werden. Den männlich dominierten Welten von Fitness, Bodybuilding und Motorradfahren sind queere Figuren wie Musclemommy und Bikerfemme entgegengestellt. Die fast lebensgrosse Darstellung verstärkt die Frage, wie wir unsere Körper in den omnipräsenten digitalen Vorbildern

spiegeln, darin positive oder problematische Einflüsse erkennen oder spielerische Antworten finden. Eine mögliche Reaktion ob all der perfekten Körper und Statussymbole im Netz ist die Melancholie, die in TikTok-Kulturen wie SadBikeTok oder SadGymtok ironisch thematisiert wird.

Die Installationen **Bonnie** und **Kuromi** von **Mona Filleul** (*1993, lebt in Lausanne und Brüssel) besteht aus Gipskartonwänden, in die Reliefs und Objekte aus LED-Lichtern integriert sind. Die Reliefs entstehen in aufwändigen handwerklichen Prozessen. Zunächst modelliert Filleul die Form aus Ton, die anschliessend mit Maulbeerfaser kaschiert wird, bevor die eigentliche Oberfläche aus Bienenwachs und Farbe aufgetragen wird. Das Relief auf der Aussenseite referiert auf die Welt der Memes, während jenes auf der Innenseite ein intimes Porträt einer befreundeten Person ist. Nebst der lebensechten Kopfpattie, bei der aber das Gesicht verborgen ist, ist die Person durch Emojis repräsentiert, die sie gerne in Textnachrichten verwendet. Die gleichzeitige Anwesenheit in physischen und digitalen Räumen und die Präsenz des Körpers in der vermeintlich körperlosen digitalen Welt sind zentrale Themen der Künstlerin. In welchen dieser Räumen fühlt sich eine Person wohl? Wo braucht es das Schaffen eigener Räume (virtueller wie physischer) durch Gemeinschaften von Gleichgesinnten, so wie hier mit der Installation aus Baumaterial ganz wörtlich ein neuer Raum angedeutet ist?

Das Motiv des Zeigens und Verbergen, das schon beim Porträt vorkommt, taucht auch in der gemeinsam mit Gaia Vincensini geschaffenen Arbeit **Thank you and me** (2024) an der gegenüberliegenden Wand auf.