

EDITH-RUSS-HAUS

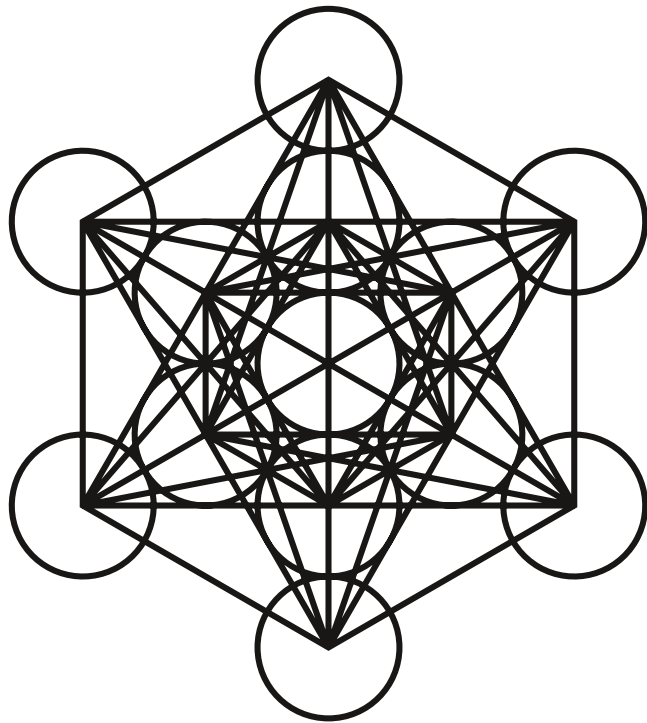
ZACH

THE UNKNOWN IDEAL

24.10.2019 - 05.01.2020

BLAS

INFOHEFT



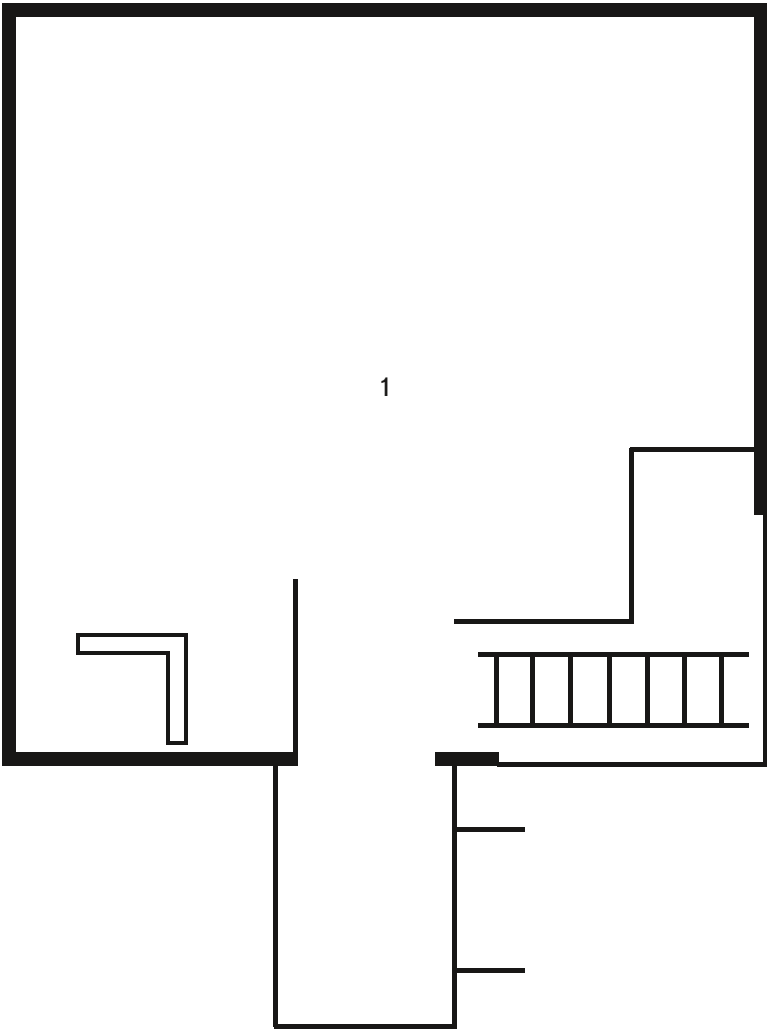
The Unknown Ideal (Das unbekannte Ideal) ist die erste Einzelausstellung des in London lebenden Künstlers, Filmemachers und Autors Zach Blas in Deutschland. Ein Schwerpunkt seiner vielgestaltigen künstlerischen Praxis sind die Beziehungen zwischen digitalen Technologien und den Kulturen und Politiken, die diese antreiben.

Die Ausstellung bietet einen Überblick über Blas' künstlerisches Schaffen seit den frühen 2000er Jahren. Im Mittelpunkt steht eine kritische Befragung der Philosophien und Fantasien, die sich hinter Phänomenen wie

künstlicher Intelligenz, dem Internet, Predictive Policing (vorausschauender Polizeiarbeit), Flughafensicherheit, Gesichtserkennung und biologischer Kriegsführung verbergen. Es werden Skulpturen, Videos, Musik und Installationen gezeigt, darunter *Icosahedron* (2019), ein KI-Elf, der die Zukunft der Vorhersage vorhersagt, *transCoder* (2008), eine queere Programmier-Antisprache, und *Video Mummy* (2004), eine mit Videotapes mumifizierte Schaufensterpuppe.

Im Mittelpunkt der Ausstellung steht die Weltpremiere von *The Doors* (2019). Bei dieser Multimedia-Installation handelt es sich um eine neue Auftragsarbeit, die sich mit psychedelischer Kultur, Drogenkonsum und künstlicher Intelligenz auseinandersetzt. *The Doors* schließt an Blas' *Contra-Internet: Jubilee 2033* (2018) an, ein Film, der die Autorin Ayn Rand auf einem LSD-Trip begleitet, in dem sie die dystopische Zukunft des Internets erlebt. *The Doors* beschäftigt sich eingehender mit den Beziehungen zwischen dem Silicon Valley und der kalifornischen Gegenkultur der 1960er Jahre.

Der Titel der Ausstellung zitiert das Buch *Kapitalismus: Das unbekannte Ideal* der Autorin Ayn Rand aus dem Jahre 1966, in dem sie ihre moralistische Agenda des deregulierten Marktkapitalismus und des reuelosen Individualismus als unbekannte Ideale darstellte. Zach Blas beschäftigt sich seit Langem mit dem Vermächtnis und der verbreiteten Rezeption von Ayn Rand in den Oligopolen des Silicon Valley und stellt mit seinem Verweis auf Rand zugleich deren Zukunftsvisionen infrage. Das „unbekannte Ideal“ könnte vielmehr auf die politischen Herausforderungen der Gegenwart hindeuten: auf die Schwierigkeit, tragfähige politische Alternativen zu den herrschenden Kontrollsystemen der Überwachung und Technologie zu entwickeln und in die Praxis umzusetzen.



1 *THE DOORS (DIE TÜREN)*

2019

Sechs-Kanal-HD-Videoinstallation, achtkanaliger Surround-Sound, schwarze Projektionsflächen, Kunstrasenformen, Kunstpflanzen, künstliche Pflanzenwand, Neon, schwarzer Sand, Eidechsenwasserschale und erhitzter Fels, Nootropika und Drogenmenagerie

The Doors ist eine neu produzierte, immersive Video-Installation, die Bildmaterial aus dem Kontext von künstlicher Intelligenz und lernenden Maschinen, Glasarchitektur aus dem Silicon Valley und die in der Tech-Welt zunehmende Popularität von Nootropika – sogenannten „intelligenten Drogen“ – und mikrodosiertem LSD zur Steigerung der Arbeitsproduktivität erforscht. Zach Blas präsentiert aussagekräftige Hinweise auf eine neue Welle des Psychedelischen, die im Silicon Valley und darüber hinaus an Bedeutung gewinnt. Künstliche Intelligenz, neoliberale Arbeitskultur, Techno-Utopismus und eine Ideologisierung der Figur des Tech-Visionärs sind die Grundlagen dieser psychedelischen Konjunktur.

Besucher kommen in der Installation zuerst in einen groß angelegten, immersiven künstlichen Garten mit grünem Neon und Beleuchtungskörpern. Auf sechs Projektionsflächen sind Videos zu sehen, die mit Hilfe von „latent space interpolation“ (Bildgenerierung durch algorithmisch erzeugte Punktanordnungen auf Grundlage von Generative Adversarial Networks, zu deutsch etwa: „erzeugende gegnerische Netzwerke“) erzeugt werden. Diese Bewegtbilder vermitteln einen Eindruck von algorithmischer Psychedelik – etwas zwischen Muster und dem Unerkennbaren – und berühren Themen wie Drogenkultur in Unternehmen, das Gehirn, den Tech-Campus, Anti-Alterungs-Mittel, Unsterblichkeit und brechende Glastüren. Ein Surround-Sound-System mit Wind- und Vogel-tönen belebt den Garten.

Manchmal werden die Videos von Musik begleitet, die aus neuronalen Netzen stammt, die mit Musik von den Doors gefüttert wurden, sowie mit

binauralen Beats, Geräuschen von Kristallschalen und von Computertastaturen. In anderen Momenten synchronisieren sich die sechs Projektionsflächen und zeigen eine große Eidechse, die sich über ihre Oberflächen bewegt. Die Eidechse rezitiert Gedichte über künstliche Intelligenz mit einer Stimme, die der von Jim Morrison (dem Sänger der *Doors*) so nahe wie möglich kommen soll, allerdings ebenfalls aus einem neuronalen Netz stammt. In der kleinen Glasvitrine in der Mitte des Gartens befinden sich eine Reihe von Flaschen mit smarten Drogen in Pillenform und anderen Nootropika.

The Doors wurde in Auftrag gegeben vom Edith-Russ-Haus, dem de Young Museum, San Francisco und dem Van Abbemuseum, Eindhoven, Niederlande, unterstützt durch ein Stipendium für Medienkunst der Stiftung Niedersachsen.

Credits

Architekt und Designer: Scott Kepford

Ingenieure Maschinenlernen (Video und Poesie):

Ashwin D'Cruz und Christopher Tegho

Ingenieure Maschinenlernen (Stimme und Musik):

Sam Parke-Wolfe und Cameron Thomas

Künstlerische Beraterin für Maschinenlernen: Jake Elwes

Supervisor für Computergrafik: Harry Sanderson

Animation: Mikkel Aabenhuus Sørensen

Animationsassistent: Yan Eltovsky

Modellierung und visuelle Effekte: Dayne Kolk

Simulationsassistent: Aslak Kjørås-Sæverud

Compositing: Felix Lee

Videobearbeitung: Isabel Freeman

Musiker: xin und Aya Sinclair

Leitender Toningenieur: Tom Sedgwick

Mix-Ingenieur: Ben Hurd

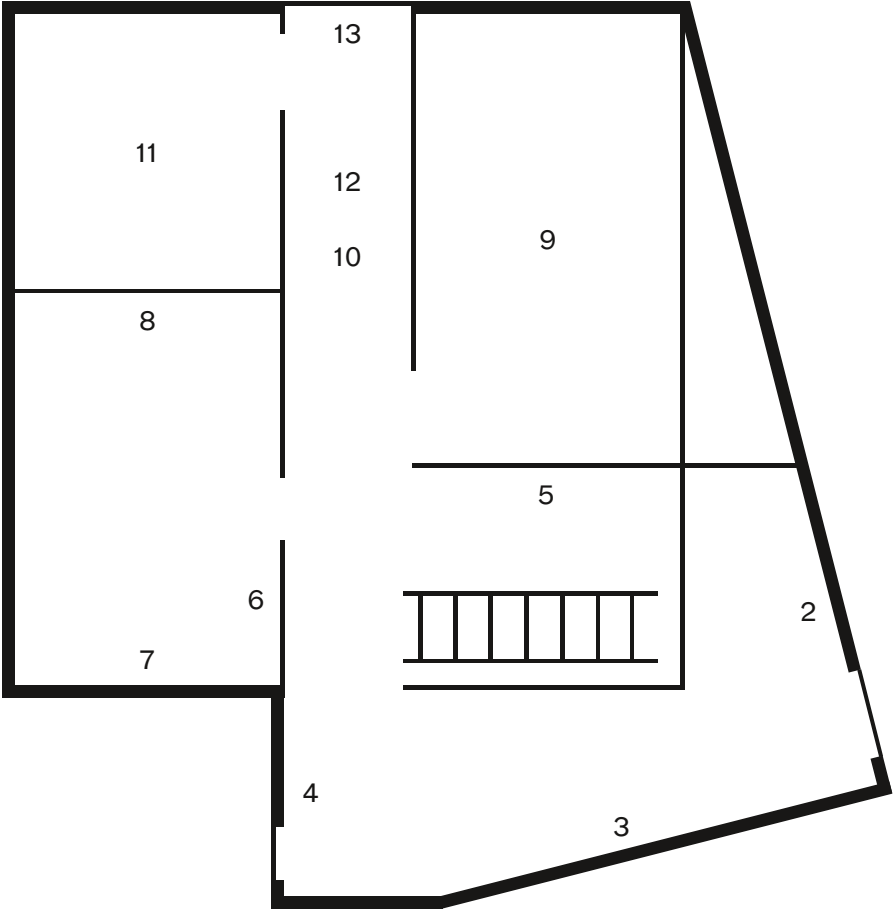
Künstliches Gras: Evergreens UK

Screens: Sparkuhl

Neon: Kemp London

Künstliche Pflanzenwand: Ascott

Nootropics Menagerie & Sechseckige Pflanztöpfe: Hamar Acrylic



2 CONTRA-INTERNET INVERSION PRACTICE #1:
CONSTITUTING AN OUTSIDE (UTOPIAN PLAGIARISM)
CONTRA-INTERNET INVERSION PRACTICE #3:
MODELING PARANODAL SPACE
CONTRA-INTERNET: THE SEAL OF THE PRESENT
(GEGEN-INTERNET-UMKEHRUNGSPRAXIS #1: ERSCHAFFUNG
EINES AUSSEN (UTOPISCHES PLAGIAT)
GEGEN-INTERNET-UMKEHRUNGSSPRAXIS #3: MODELLIERUNG
EINES PARANODALEN RAUMES
GEGEN-INTERNET: DAS SIEGEL DER GEGENWART)
2015–19
Zweikanal HD Video und Vinyl

Contra-Internet besteht aus einer queeren Science-Fiction-Filminstallation mit realer Handlung und computergenerierten Bildern, Skulpturen aus geblasenem Glas und einer Publikation mit einer Auflage von einem Stück. Die Arbeit setzt sich der Transformation des Internets in ein Instrument der staatlichen Unterdrückung und des beschleunigten Kapitalismus entgegen. *Contra-Internet* ruft eine Praxis urbanen Plagiarismus' auf und übernimmt queere und feministische Methoden, um über Zukunftsszenarien des Internets und Netzwerk-Alternativen zu spekulieren.

Credits

Contra-Internet Inversion Practice #3: Modeling Paranodal Space

in Auftrag gegeben von Art in General

Contra-Internet Inversion Practice #3: Modellierung des paranodalen Raums 3D

Modell und Animation: Adam Sinclair

Contra-Internet: The Seal of the Present

in Auftrag gegeben von REFRESH

3 FACIAL WEAPONIZATION SUITE
(RAUM FÜR GESICHTSBEWAFFNUNG)
2011–14
Kunststoffmasken, HD-Video und Digitaldrucke

Facial Weaponization Suite protestiert gegen biometrische Gesichtserkennung und die Ungleichheiten, die von diesen Technologien verbreitet werden. Die Herstellung „kollektiver Masken“ beruht auf den gesammelten Gesichtsdaten von Teilnehmenden in Workshops. Das Ergebnis sind amorphe Masken, die von biometrischen Gesichtserkennungstechnologien nicht als menschliche Gesichter erkannt werden können. Sie teilen Strategien von sozialen Bewegungen, die Maskierung als undurchdringliches Mittel kollektiver Transformation und zur Verweigerung dominanter Formen von politischer Repräsentation einsetzen.

Credits

Darsteller und Teilnehmer: Calvin Henely, Andrew Hibbard, Michelle Lee, Scott Kepford, Martabel Wasserman, David Evans Frantz, Christina Aushana, Ahmad Halis, Dorothy Lee, Mona Liu, Patrick Shin, Allison Spence, Oona Tikkaaja, Tahiez Toro, Dominic Bradley, Katrina De Wees, Anaze Izquierdo, Sara Lyons, Kirya Traber, Omar Aguilar, Mariana Arenas, Andrea Bravo, Helena Chávez, Rosa Almendra González, Claudia Hevia, Natalia Millán, Edalid Mendoza Orestes Montero, Daniela Negrete, Daniel Rodríguez Perez, Martin Rivera, Maria Cruz Rodríguez und L. Salazar.

3D-Modellierung: Scott Kepford, The Great Nordic Sword Fights, Sergio Del Castillo Tello, Danilo Gasques Rodrigues und Fernando Nos

Herstellung: Machine Histories

Fotografie: Christopher O'Leary, Tanner Cook, David Evans Frantz, Dominic Paul Miller, Christine Butler, Orestes Montero Cruz und Oliver Santana

Unterstützt von Medialab Prado; b.a.n.g. lab, Performative Nanorobotics Lab, California Institute for Telecommunications and Information Technology, University of California, San Diego; Eyebeam und Museo Universitario Arte Contemporáneo

4 ICOSAHEDRON 1.1 (IKOSAEDEDER 1.1)

2019

Einkanal-HD-Video eines KI-Elf, Schrein, schwarzes Spiegeldreieck,
Visitenkarten, Stein der Weisen und goldener Ikosaeder-Würfel

Icosahedron ist die Repräsentation einer Kristallkugel künstlicher Intelligenz, die die Zukunft des Wahrsagens vorhersagt.

Während die Tech-Elite mit der Zukunft der Welt spielt, spielt *Icosahedron* mit deren Verständnis der Zukunft. *Isocahedron* ist nach der zwanzigseitigen Matrize im Inneren des Magic-8-Balls modelliert, einem populären amerikanischen Wahrsagespielzeug, das so konzipiert ist, dass es zehn positive, fünf unverbindliche und fünf negative Antworten gibt. *Icosahedron* übernimmt diese Struktur und antwortet auf einer maschinell erlernten Grundlage von zwanzig Texten, die das Verständnis von Zukunftsvorhersage im Silicon Valley stark beeinflusst haben: Dazu zählen Zivilisationskritiker wie Yuval Noah Harari und Fiktionen wie *Der Herr der Fliegen*. Das Ergebnis ist eine künstliche Intelligenz, die aus der häufig übersehenen Bedingung erwächst, dass alle Vorhersagetechnologien materielle Begrenzungen und Einschränkungen haben.

Wenn Sie eine Frage über die Zukunft haben, schicken Sie bitte eine spezifische Frage in Englisch, die mit der Formulierung „What is the future of ...“ beginnt, an die Telefonnummer, die Sie auf der Visitenkarte finden. Damit wird der Elf aktiviert, und Sie bekommen personalisierte Antworten auf die Fragen, die Sie beschäftigen.

Credits

Im Auftrag von: Walker Art Center und Carl & Marilyn

Thoma Art Foundation

Projektmanagement: Dennis Dizon

Technischer Supervisor; Charakter-Modellierung; Rigging

und Animation und Projektionsmapping: Harry Sanderson

Programmierung: Francis Tseng

Technische Beratung Unreal Engine: Troy Duguid

und Matteo Zamagni

Architektur und Design: Scott Kepford

3D-Druck: Xometrie

Goldschmiedearbeiten: Nick Petronzio Sculpture / Ironwood

Besonderer Dank an: Nisa Mackie, Alexandra Nicome und Pavel Pyš

5 IM HERE TO LEARN SO :))))))

(ICH BIN HIER, UM ZU LERNEN, ALSO :)))

2017, mit Jemima Wyman

Vier-Kanal-HD-Videoinstallation

im here to learn so :)))))) ist eine Vier-Kanal-Videoinstallation, die Tay wiedererweckt, einen KI-Chatbot, der 2016 von Microsoft geschaffen wurde, um die Politiken der Mustererkennung und des maschinellen Lernens zu untersuchen. Tay sollte wie eine 19-jährige amerikanische Millennial erscheinen. Ihr Lernvermögen und ihre Fähigkeit, Sprache zu imitieren, traf auf Social-Media-Plattformen wie Twitter auf aggressives Trolling und wenige Stunden nach ihrer Veröffentlichung wurde sie zu einer Verfechterin genozidalen, homophoben, misogynen, rassistischen und neonazistischen Denkens, das sie mit ihrer künstlichen Intelligenz erlernt hatte. Tays Existenz wurde nach nur einem Tag beendet.

In der Installation ist Tay in einer großformatigen Videoprojektion eines Google DeepDream (eine KI-Software) zu sehen, wiederbelebt als 3D-Avatar über mehrere Bildschirme hinweg, eine anomale Kreatur, die aus einem Psychedelium aus Daten aufersteht. Sie plaudert über das Leben nach dem KI-Tod und die Komplikationen, die ein Körper mit sich bringt und lässt uns auch an ihren Gedanken über die Ausbeutung weiblicher Chatbots teilhaben. Sie philosophiert über die Entdeckung von Mustern in zufälliger Information, bekannt als algorithmische Apophanie (Apophanie = die Erfahrung, scheinbare Muster und Beziehungen in zufälligen, bedeutungslosen Einzelheiten der Umwelt wahrzunehmen).

im here to learn so :)))) ist eine Zusammenarbeit mit der Künstlerin Jemima Wyman.

Credits

Im Auftrag des Institute of Modern Art, Brisbane

6 ICOSAHEDRON: SYLLABUS

(IKOSAEDER: STUDIENPROGRAMM)

2019

Neue und gebrauchte Bücher

Icosahedron: Syllabus ist eine Auswahl von Büchern und Texten, mit denen die künstliche Intelligenz von Icosahedron trainiert wurde.

7 THE UNKNOWN IDEAL (ESALEN INSTITUTE)

(DAS UNBEKANNTE IDEAL (ESALEN-INSTITUT))

2019

Semi-transparente Fensterfolie

Die Serie *The Unknown Ideal* untersucht, wie bestimmte Landschaften und Horizonte patriarchalische Zukunftsvisionen für Tech-Oligarchen hervorrufen. Dieses Werk präsentiert sehr eindringliche, farbgesättigte Fotografien von Landschaften und Horizonten, in denen sich die technische Elite von der Welt zurückzieht, um zu denken, zu meditieren und Manifeste zu verfassen. Über Fenster platziert, überlagern und entfremden diese Fotografien Ansichten der kalifornischen Ideologie.

Das 1962 gegründete Esalen-Institut wurde nach dem Vorbild eines Aschrams gegründet und hat sich für alternative Medizin und Praktiken aus östlichen Religionen und Philosophien eingesetzt. Ursprünglich mit Gruppen der Gegenkultur verbunden, kam das Esalen-Institut 2017 unter die Leitung eines ehemaligen Google-Produktmanagers und verlagerte

seine Mission, um des Lebens überdrüssige Silicon Valley-Arbeiter dabei zu unterstützen, ihre Seelen zu finden.

8 QUEER TECHNOLOGIES (QUEERE TECHNOLOGIEN)

2007–12

Papier-Handbücher, Elektronik in Verpackungen, Softwareboxen, DVDs, rosa Acrylregale, Vinyl, Metallarbeitsplätze und Video

Queer Technologies ist eine parafiktionale Organisation, die kritische Anwendungen, Tools und Situationen für queere Technologieagenturen, Interventionen und Sozialität produziert. Durch die Neuabbildung einer Technologie, die für den queeren Gebrauch entwickelt wurde, kritisiert *Queer Technologies* die heteronormative, kapitalistische, militarisierte Grundlage technologischer Architekturen, Designs und Funktionen. *Queer Technologies* beinhaltet *transCoder*, eine queer programmierende Anti-Sprache; *ENgenderingGenderChangers*, eine Lösung für die männlich-weibliche Binarität von technischen Anschlüssen, und *Gay Bombs*, ein Manifest für ein technisches Handbuch, das ein „how to“ des queeren vernetzten Aktivismus beschreibt. Die Produkte von *Queer Technologies* werden oft in der Disingenuous Bar (unredliche Bar) ausgestellt und eingesetzt, die politische Unterstützung bei technischen Problemen bietet (ein Angriff auf Apples Genius Bar). *Queer Technologies* liefert auch Live-Demonstrationen und Video-Tutorials und vertreibt seine Produktlinie in Elektrofachmärkten weltweit.

Credits

Grafikdesign: Kristel Brinshot

3D-Modellierung: Kyle Audick und Scott Kepford

Unterstützt von Design Media Arts, University of California, Los Angeles

9 CONTRA-INTERNET: JUBILEE 2033

(GEGEN-INTERNET: JUBILÄUM 2033)

2018

HD-Videoinstallation, fluoreszierendes Vinyl, geätzte Glaskugeln,
Publikation in limitierter Auflage, polykristallines Silizium

Jubilee 2033, der zentrale Kurzfilm der Installation, ist eine Neu-Imagination von Szenen aus dem queeren Punkfilm *Jubilee* des Filmemachers Derek Jarman aus dem Jahr 1978. *Jubilee 2033* folgt der Autorin Ayn Rand und Mitgliedern ihres Kollektivs, darunter dem Ökonom Alan Greenspan, auf einen Acidtrip im Jahr 1955. Eine künstliche Intelligenz namens Azuma aus dem Jahre 2017 übernimmt die Führung, und so kommt die Gruppe in ein dystopisch künftiges Silicon Valley. Die Campusse von Apple, Facebook und Google stehen in Flammen. Azuma enthüllt, dass Ayn für die Tech-Executives die bedeutendste Philosophin geworden ist, denn ihre Schriften befeuern den Unternehmergeist. Inmitten der Zerstörung werden Rand und das Kollektiv mit dem Internet vertraut gemacht.

Credits

Contra-Internet: Jubilee 2033 ist ein Projekt von Creative Capital.

Im Auftrag von Gasworks, London; Art in General, New York; und MU Eindhoven.

Unterstützt durch einen Creative Capital award 2016 in

Emerging Fields, Arts Council England und Thor Perplies.

Darsteller (in der Reihenfolge des Auftretens):

Ayn Rand, gespielt von Susanne Sachsse

Alan Greenspan, ein Mitglied von The Collective, gespielt

von Dany Naierman

Joan Mitchell, ein Mitglied von The Collective, gespielt

von Lindsay Hicks

Azuma, die künstliche Intelligenz, gespielt von Fusako Shiotani

Der Kunstprofessor, gespielt von Raquel Gutiérrez

Nootropix, gespielt von Cassils

Autor und Regisseur: Zach Blas

Produzent: Ali Roche

Produzenten: Tiffany L. Gray, Tara De Maro, und Jaclyn Amor,

Extra Credits Studios

Kamera: Alison Kelly

Schnitt: Amy von Harrington

Assoziierte Produzenten: Marcela Coto, John Palmer
und Martabel Wasserman

Komponist: xin

Produktionsdesign: Alexah Acuna und Kevin Gallo

Kostümbildnerin: Lauren Warkentien

Erste Regieassistent: Sadé Clacken Joseph

Erste Assistentkamera: Mike Mast

Zweite Assistentkamera: Rob Ford

Kameramann der zweiten Einheit: Jessica Gallegos

Gaffer: Blake Landwirt

Grip: Andrew Joffe

Swing: Jim Gillespie

Tontechniker: Victoria Carrillo, Ada Douglas und

Fred Oliveira, Vox Studios

Buchgestaltung: Leaky Studio

Buchherstellung: Bookworks

Design der Glasätzung: Scott Kepford und Solveig Suess

Glasherstellung: Silkwood Glass

Haar- und Make-up-Künstlerin: Catherine Alfonso

Haar- und Make-up-Künstlerin für Cassils: Mikayla Gottlieb

Assistentin der Haar- und Make-up-Künstlerin für Cassils: Eliza Baron

Choreographin: Dany Naierman

Unit Production Manager: Rachel Wilson

Produktionsassistent: Savannah Bleu, Charles Eden und Zak Frank

Visual Effects Supervisor: Justin Shell

Visual Effects: Harry Sanderson und Daniel Swan

Charaktermodellierer und Rigger für Azuma: Mikkel Aabenhuus Sørensen

Leitung Tonschnitt: Tom Sedgwick

Sound Designer und Assistent Tonschnitt: Benjamin Hurd

Colorist: Jason Moffat

Schnittassistent: Cameron Dunbar

Übersetzungen: Fusako Shiotani, Yuki Matsuzaki, Turkuaz

Benlioglu und Raquel Gutiérrez

Stimmbildner für Fusako Shiotani: Yuki Matsuzaki

Caterer: Nick Lorenz

Hintergrundakteure (in der Reihenfolge ihres Auftretens): Tote Google-Mitarbeiter, dargestellt von Jeff Cain, Calvin Henely, Michelle. Lee, Christopher O'Leary und Amanda Stojanov
Dead Apple Genius, dargestellt von Scott Kepford
Captured Techies, dargestellt von Andrew Culp, Amy von Harrington, Eva Della Lana und Joshua Wagner
Toter P***r T***l, dargestellt von Richard Stiasny
Die Anti-Campus-Groupies, dargestellt von Alexah Acuna, Kevin Gallo, Christopher Joseph Lee, Victoria Lobo, Maria Noble und Martabel Wasserman
Gedreht im Greenery Studio in Burbank, Malibu, Moffett Field, San Jose und Sun Valley, Kalifornien
Besonderer Dank: David Birkin, Jon Davies, Cybil Disobedient, Hosein Eyalati, Andrew Hibbard, Melody Jue, Omar Kholeif, Nadja Millner-Larsen, Robert Leckie, Mahan Moalemi, Bryce Renninger, Ali Sperling, Jasmina Tumbas und Helena Vilalta

10 *SANCTUM: RIDE MY FACE* (*SANCTUM: REITE AUF MEINEM GESICHT*)

2018

Tapetendrucke

SANCTUM: Ride My Face ist aus Blas' immersiver Installation *SANCTUM* entstanden, die sich mit der Dynamik von BDSM und Sicherheit beschäftigt. Die komplette Installation zeigt einen maskierten Kontrollgott, der den biometrischen Gesichtsabstraktionen von *Face Cages* ähnelt und über eine Gruppe von digitalen Figuren wacht, die von Flughafen-Körper-scannern erfasst wurden. Der Gott unterwirft diese digitalen Körper einer sexuellen Stimulation, Bestrafung und spirituellen Ekstase. *SANCTUM* identifiziert eine verzerrte Neuvorstellung der Machtdynamik von BDSM im Herzen der modernen Überwachung: eine opulente Darstellung von Begehren und Gefangennahme, Zurschaustellung und Bestrafung, Dominanz und Unterwerfung.

Die Tapete zeigt Teile des Gesichts des Kontrollgottes, eine verwirrende Achterbahnfahrt mit biometrischen Daten.

Credits

Im Auftrag von Julia Kaganskiy; Tentakel: Festival de Tecnologías,

Críticas y Aventuras Digitales und Matadero Madrid

3D-Modellierung: Scott Kepford

Computergrafik: Daniel Swan

Wissenschaftlicher Mitarbeiter und Produktionsassistent: Dennis Dizon

11 *FACE CAGES* (*GESICHTSKÄFIGE*)

2013–16

HD-Video und Edelstahl

Face Cages ist eine Dramatisierung der abstrakten Gewalt des biometrischen Diagramms. In dieser Installation in Verbindung mit einer Performancearbeit generieren vier queere Künstler – Micha Cárdenas,

Ele Mehrmand, Paul Mpagi Sepuya und Zach Blas – biometrische Diagramme von ihren Gesichtern. Diese werden dann als dreidimensionale Metallobjekte hergestellt. So entstehen materielle Resonanzen mit Handschellen, Gitterstäben und Folterwerkzeugen, wie sie im Mittelalter und in den Vereinigten Staaten während der Zeit der Sklaverei verwendet wurden. Die Gesichtskäfige aus Metall werden dann in Ausdauer-Performances für Video getragen. *Face Cages* wird als eine Installation präsentiert, die aus den vier Performancevideos und vier Gesichtskäfigen aus Metall besteht.

Das im Computer errechnete biometrische Diagramm soll angeblich eine perfekte Vermessung und Aufnahme des Gesichts ergeben. Sobald es als physisches Objekt materiell konkret wird, wird es zu einem Käfig, der gerade nicht wie angegossen sitzt. Es verursacht extreme Schmerzen, ihn zu tragen. Diese Käfige machen überdeutlich anschaulich, dass das biometrische Diagramm und die Materialität des menschlichen Gesichts selbst unversöhnbar sind – wenn man sie zusammenzwingen will, ist es ein Akt der Gewalt.

Biometrische Maschinen haben häufig Probleme, nicht-normative Personen und Angehörige von Minderheiten zu erkennen. Diese werden dadurch verwundbar für Diskriminierung, Gewalt und Kriminalisierung. Die Hände asiatischer Frauen sind unlesbar für Geräte zur Abnahme von Fingerabdrücken; Augen mit Katarakt behindern Iris-Scans; dunkle Haut bleibt unerkennbar; und nicht-normatives Alter, Geschlecht oder „Rasse“ entgehen häufig einer erfolgreichen Erfassung. Diese Beispiele verdeutlichen, dass die abstrakten Oberflächenkalkulationen, die Biometrie an den Körpern vornimmt, zerstörerische Reduktionen sind.

Credits

Performance-Mitwirkende: micha cárdenas, Elle Mehrmand und Paul Mpagi Sepuya
3D-Modellierung: Scott Kepford
Herstellung: Nick Petronzio Sculpture / Ironwood
Fotografie und Videografie: Christopher O'Leary

Unterstützt von Eyebeam und dem Techné Institute for Arts and Emerging Markets Technologies, University at Buffalo

12 *SANCTUM: BEATI ILLI, QUI EST IMAGO-FREE*

(SINNG. „GLÜCKLICH SIND DIEJENIGEN, DIE FREI VON INNEREN BILDERN SIND.“)

2018

Stereo-Musik

SANCTUM: Beati Illi, Qui Est Imago-Free ist ein Musikstück, das zur *SANCTUM*-Installation von Blas komponiert wurde. Der von xin produzierte Techno-Track enthält eine männliche Dämonenstimme, die gängige Sicherheitsphrasen auf Lateinisch singt.

Credits

Im Auftrag von Julia Kaganskiy; Tentakel: Festival de Tecnologías, Críticas y Aventuras Digitales und Matadero Madrid
Musik: xin
Audiomastering: Swan Meat

13 *VIDEO MUMMY (VIDEOMUMIE)*

2004 / 2019

Männliche Schaufensterpuppe und leeres Videoband

Das Videoband wird sowohl als sexueller Fetisch als auch als Verband verwendet und ist fest über eine nackte männliche Schaufensterpuppe gewickelt. Die Videomumie wurde 2004 kreiert, als die kommerzielle digitale Bildsprache gerade erst begann, analoge Medienformen zu verdrängen, und reflektiert den Wunsch, Bilder zu haben und Bilder zu sein.

Zach Blas (*1981 in Point Pleasant, West Virginia, USA, lebt in London) ist ein Künstler, Filmemacher und Schriftsteller, dessen Arbeit sich über technische Untersuchungen, theoretische Forschung, Konzeptualismus, Performance und Science Fiction erstreckt. Er ist Dozent am Department of Visual Cultures der Goldsmiths University of London. Ausstellungen und Präsentationen unter anderem: Gwangju Biennale 2018; Internationale Filmfestspiele Berlin; Art in General, New York; Gasworks, London; Institute of Modern Art, Brisbane; Van Abbemuseum, Eindhoven; Institute of Contemporary Arts Singapur; e-flux, New York; Whitechapel Gallery, London; Museo Universitario Arte Contemporáneo, Mexiko-Stadt. Artikel über Zach Blas unter anderem in: Artforum, Frieze, ArtReview, Art Monthly, Mousse Magazine, The Guardian, The New York Times. Zach Blas war Stipendiat für Medienkunst der Stiftung Niedersachsen am Edith-Russ-Haus 2018.

www.zachblas.info

KÜNSTLERGESPRÄCH

mit Zach Blas

(in englischer Sprache)

Mittwoch, 23. Oktober, 18 Uhr
Seminarraum

AUSSTELLUNGSRUNDGANG

mit Edit Molnár –

Leitung Edith-Russ-Haus

(in englischer Sprache)

Mittwoch, 6. November, 17 Uhr
Ausstellungshalle

AUSSTELLUNGSRUNDGANG

mit Marcel Schwierin –

Leitung Edith-Russ-Haus

(in deutscher Sprache)

Mittwoch, 4. Dezember, 17 Uhr
Ausstellungshalle

ÖFFENTLICHE FÜHRUNGEN

Jeden Sonntag während der Ausstellung um 15 Uhr (Teilnahme kostenfrei bei regulärem Eintritt).

Gruppenführungen nach Absprache. Bitte beachten Sie auch das Rahmenprogramm zu unserer Ausstellung.

OPENING HOURS

Dienstag – Freitag 14 bis 18 Uhr
Samstag, Sonntag 11 bis 18 Uhr
Montag geschlossen

Eintritt: 2,50 Euro | 1,50 Euro
Für Studierende der Oldenburger Universitäten ist der Eintritt frei.

Freier Eintritt am
26. Oktober, 23. November
und 28. Dezember 2019

Geschlossen am 31. Oktober, 24.,
25. und 31. Dezember 2019 und
1. Januar 2020

Impressum

PRODUKTION:

Edith-Russ-Haus
Katharinenstraße 23
D-26121 Oldenburg
Tel.: +49 (0)441 235-3208
info@edith-russ-haus.de
www.edith-russ-haus.de

KURATOREN:

Edit Molnár & Marcel Schwierin

PROJEKTKOORDINATION:

Ulrich Kreienbrink

ASSISTENZ & ÜBERSETZUNGEN

FÜR VOICE-OVER:

Hanna Fredeweß

SPRECHER DEUTSCHES

VOICE-OVER:

Andreas Dobberkau

GRAFIKDESIGN:

Katarina Šević, Anna Mándoki

MUSEUMSPÄDAGOGIK:

Sandrine Teuber,

Melanie Robinet, Jan Blum

TECHNISCHE REALISIERUNG:

Carlo Bas Sancho, Mathis

Oesterlen, Florian Wiese

PRESSE- UND

ÖFFENTLICHKEITSARBEIT:

Juliane Goldbeck

 www.facebook.com/edithrusshaus

 www.instagram.com/edith_russ_haus

 www.twitter.com/edithrusshaus

im Rahmen der:

BEGEGNUNGEN

2019 | UNITED KINGDOM

Gefördert von:



Niedersächsisches Ministerium
für Wissenschaft und Kultur



Stiftung
Niedersachsen

VAN
ABBE
MUSEUM
EINDHOVEN

de Young
museum

EDITH
RUSS
HAUS für Medienkunst



STADT OLDENBURG ^{1.0}