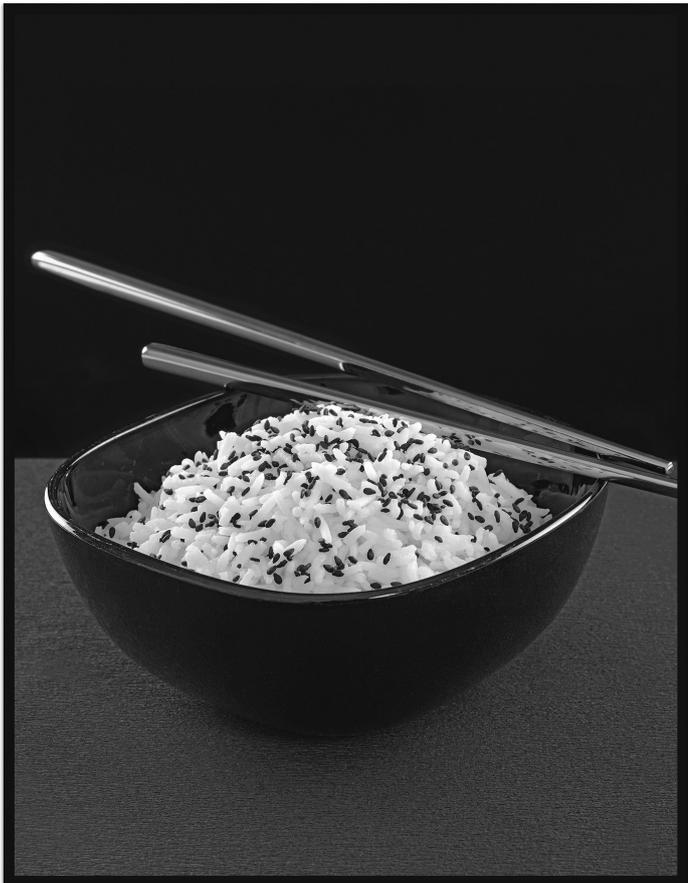


# The Lure of the Image – Wie Bilder im Netz verlocken

17.05.–  
12.10.2025

## Ausstellungstexte Deutsch



*The Lure of the Image – Wie Bilder im Netz verlocken* beleuchtet die zeitgenössischen Formen der Fotografie als digitale Verführungskünstlerin: Wie locken oder betören uns Bilder, die online zirkulieren? Wie fesseln, steuern oder täuschen sie uns? Die 14 künstlerischen Positionen in der Ausstellung setzen sich mit visuellen Phänomenen auseinander, die online als Vehikel für Kommunikation, Kritik oder Komik dienen. Sie veranschaulichen, welche zentrale Rolle Bilder in der Gestaltung unserer sozialen, kulturellen und politischen Umgebung spielen.

## SARA CWYNAR

■ *Scroll 1, 2020*

In diesem Videoessay lässt Sara Cwynar (\*1985) unterschiedlichste Gegenstände und Bilder aus den Bereichen Kunstgeschichte, Werbung, Mode, Design und Journalismus in einem kontinuierlichen, geradezu hypnotischen Bewegungsfluss an uns vorbeiziehen. Die Assemblage wurde auf übereinander gestapelten, durchsichtigen Platten arrangiert und von oben mit einer Kamera aufgenommen. Die Bewegung wird mal beschleunigt, mal verlangsamt oder wechselt plötzlich und für kurze Momente in die Gegenrichtung. Hin und wieder erscheint zwischen dem dargestellten Material eine Hand oder das Gesicht der Künstlerin. Mit Berührungen oder dezenten Umstellungen versucht sie, sich einen Weg durch die Flut der scheinbar unzusammenhängenden visuellen Materialien zu bahnen. Die Zoombewegungen der Kamera lenken die Aufmerksamkeit auf einzelne Bilder, die anschliessend durch kurze Filmsequenzen zum Leben erweckt werden. Mit seiner dichten Bildsprache ahmt *Scroll 1* das sogenannte INFINITE SCROLLING<sup>[→S.7]</sup> – das endlose Laden neuer Inhalte – in Social-Media-Kanälen nach, womit das Werk sowohl den Eindruck eines «Kontextkollapses» (CONTEXT COLLAPSE<sup>[→S.7]</sup>), als auch ein Gefühl der Überforderung und Desorientierung vermittelt, ausgelöst durch die visuelle Fülle des virtuellen Raums.

Die Ausstellung lädt dazu ein, die visuellen Welten von Social-Media-Feeds, Dating-App-Profilen, Gesichtsfiltren, Memes, ASMR-Videos, *cute* (niedlichen) oder *cursed* (verfluchten) *images*, Emojis, computergenerierten Bildern oder pixeligen Screenshots zu erkunden, die als Verschwörungstheorien oder als Protestmittel gleichermaßen zum Einsatz kommen können. Dabei legen die künstlerischen Arbeiten die komplexen Mechanismen der Verführung im digitalen Raum offen und beleuchten, wie Bilder und die ihnen zugrunde liegenden Strukturen – von ALGORITHMEN<sup>[→S.7]</sup> bis zu DATENSÄTZEN<sup>[→S.7]</sup> – unsere Aufmerksamkeit lenken, Gefühle provozieren und Meinungen beeinflussen. VERNETZTE BILDER<sup>[→S.7]</sup> zeigen sich als prägende Elemente einer aufmerksamkeitsgesteuerten Ökonomie, die unsere Affekte und Begehren entfacht und uns dabei nicht selten auf Um- oder Abwege führt.

Mit Arbeiten von: Zoé Aubry, Sara Bezovšek, Viktoria Binschtok, Sara Cwynar, Éamonn Freel × Lynski, Dina Kelberman, Michael Mandiberg, Joiri Minaya, Simone C Niquille, Jon Rafman, Jenny Roval, Hito Steyerl, Noura Tafeche und Ellie Wyatt.

## VIKTORIA BINSCHTOK

■ *Digital Semiotics, 2024–2025*

In dieser Serie präzise arrangierter Stilleben-Fotografien setzt sich Viktoria Binschtok (\*1972) mit der Omnipräsenz von Emojis in der digitalen Kommunikation auseinander. Sie richtet ihren Blick dabei auf die permanente Weiterentwicklung der Bedeutungsebenen und kulturellen wie gesellschaftspolitischen Implikationen digitaler Bildsymbole wie Emojis, um zu beleuchten, wie diese den öffentlichen Diskurs prägen oder politische Zensur unterlaufen können. Die Serie stellt den simplen, benutzer\_innenfreundlichen Charme von Emojis heraus und betont zugleich, wie diese, wenn man sie teilt oder in bestimmten Abfolgen oder Kontexten nutzt, komplexe Debatten prägen und auslösen können, wodurch sie potenziell Zusammenhalt und politisches Engagement begünstigen. Ein Beispiel ist das Wassermelonen-Emoji, das sich zu einem Symbol für Solidarität mit Palästina entwickelt hat. Ebenso macht das Trauben-Emoji auf subtile Weise Debatten über sexualisierte Gewalt möglich, denn mit ihm werden plattformsspezifische ALGORITHMEN<sup>[→S.7]</sup> umgangen, die die Verwendung bestimmter Ausdrücke einschränken. So klingt *grape* (Traube) im Englischen ähnlich wie *rape* (Vergewaltigung) – ein Wort, dessen Gebrauch auf den sozialen Medien zensiert wird.

## JENNY ROVA

■ *A MILF DREAM – My Matches on Tinder, 2024*  
Mit diesen handgefertigten Fotocollagen knüpft Jenny Rova (\*1972) an ihr bisheriges Schaffen an, in dem sie anhand ihres eigenen Beziehungslebens Schnittstellen von Intimität, Selbstdarstellung und dem fotografischen Blick auslotet. Nach dem Ende langjähriger Beziehungen meldete sie sich als frischgebackener Single bei der Dating-PLATTFORM<sup>[→S.7]</sup> Tinder an, um ihren «perfekten Match» zu finden. Bald merkte sie, dass ihr «sexueller Status» innerhalb der Online-Dating-Community derjenige einer «MILF» war – was ein vulgärer Slangausdruck zur Bezeichnung älterer Frauen ist, die von jüngeren Männern begehrt werden (der Ausdruck bezeichnet auch ein sehr beliebtes Porno-Genre). Rova erkannte, dass dieser Status in gewisser Weise mit ihren eigenen Wünschen korrelierte, und adaptierte ihr Profil, um gezielt Männer anzusprechen, die auf sexuelle Begegnungen dieser Art aus waren. In ihren Collagen bringt sie fotografische Elemente aus den Profilen ihrer Tinder-Matches zusammen und verwandelt sie in Projektionen potenzieller romantischer und sexueller Beziehungen. Die Collagen verraten – meist auf humorvolle Weise – die Spannung zwischen den persönlichen Vorlieben der Künstlerin und den zunehmend standardisierten Formen der Selbstinszenierung, um die eigene Attraktivität und den persönlichen sozialen Status zu optimieren.

## ÉAMONN FREEL × LYNSKI

■ *In the Future, Everything Will Be a Trend for 15 Seconds, 2024*

Die kollaborative Videoarbeit des Künstlers Éamonn Freel (\*1987) und der Maskenbildnerin Lynski (\*1991) befasst sich mit dem flüchtigen Charakter von Online-Schönheitstrends. Ätherische Gesichter mit glitzernden Glanzlichtern und filigranen 3D-Elementen gehen in rascher Folge nahtlos ineinander über, wodurch ein faszinierendes, zugleich aber auch beunruhigendes visuelles Erlebnis entsteht. Die Arbeit beleuchtet die beschleunigten Trendzyklen des digitalen Zeitalters, dessen Ästhetiken innerhalb weniger Wochen entstehen und wieder verblassen – angetrieben von Algorithmen und dem unstillbaren Verlangen globaler Online-Communities nach Neuem. Die Arbeit stellt in den Mittelpunkt, wie durch eine gemeinsame Ästhetik performative Zugehörigkeit entstehen kann. Die digitale Schönheitskultur ist hin- und hergerissen zwischen dem Wunsch, globalisierten Idealen zu entsprechen, und dem gleichzeitigen Drang, sich durch Nischentrends abzuheben. Freel × Lynski entwerfen einen dystopischen Loop, in dem Individuen unermüdet Trends übernehmen und verwerfen und diese in Echtzeit mittels AUGMENTED-REALITY-FILTERN<sup>[→S.7]</sup> zur Schau stellen. Ihre Arbeit ist ein Kommentar auf die zusehends verschwimmenden Grenzen zwischen Identität, Selbstdarstellung und den kapitalistischen Systemen, die diesen Kreislauf immer weiter befeuern.

## JOIRI MINAYA

■ *#dominicanwomengooglesearch, 2016*

▲ Installation bitte nicht berühren

Mit *#dominicanwomengooglesearch* vertieft Joiri Minaya (\*1990) ihre fortlaufende Auseinandersetzung mit karibischer Identität, damit verbundenen Stereotypen und körperbezogenen Politiken. Die Installation zeigt ausgeschnittene Bildfragmente weiblich gelesener Körperteile, die auf der einen Seite mit stilisierten tropischen Stoffen collagiert sind. Die Bilder, die aus einer Google-Suche nach «dominikanischen Frauen» stammen, zeigen klišehafte, exotisierende Abbildungen – fortgeschrieben und verstärkt durch die Algorithmen von Online-Suchmaschinen (BIAS<sup>[→S.6]</sup>). Fragmentiert, vergrößert und von der Decke hängend, wirken die niedrig aufgelösten Bilder sowohl verspielt als auch irritierend, wobei sie uns daran erinnern, dass Identität nie festgelegt ist, sondern von Sichtweisen und Positionen gesellschaftlicher Macht bestimmt wird. In ihrer Wiederaneignung tropischer Muster zeigt Minaya, wie solche Motive auf westliche Kolonialfantasien zugeschnitten werden, die karibische Frauen exotisieren und objektifizieren. Die Künstlerin legt sich mit dem kolonialen Erbe an, das in unseren Blicken und unseren technischen Systemen weiterlebt – und das bis heute den Schwarzen weiblichen Körper stigmatisiert.

## JOIRI MINAYA

■ *Divergences, 2020–2022* und *A Marooned Picturesque, 2020*

Mit der Serie *Divergences* setzt Joiri Minaya ihre kritische Auseinandersetzung mit der Fremdbestimmung karibischer Identitätsnarrative fort. Auf den Fotografien sind weibliche Figuren zu sehen, die – im wörtlichen Sinne – mit gemusterten Bodys ringen, welche ihre Körper bedecken, bedrängen und umschliessen. Das wiederkehrende Motiv der massenproduzierten Muster betont die anhaltende Beschäftigung der Künstlerin mit «Tropikalität», die global als etwas leicht verfügbares und verkäufliches vermarktet wird – und sich daher leicht aneignen, konsumieren und ausbeuten lässt. Das Werk macht die Körper gezielt unlesbar, um sie dadurch vor Objektifizierung, Voyeurismus und kommerzieller Ausbeutung zu bewahren – jenen unsichtbaren Kräften, die auch in digitalen Datenbanken und Suchmaschinen lauern. Minayas Figuren versuchen, sich von diesen beklemmenden, auf ihren Körpern lastenden Zwängen zu befreien und so Handlungsmacht (Agency) über ihre eigene Darstellung zurückzugewinnen. Die vier Drucke sind auf einer Tapete mit dem Titel *A Marooned Picturesque* installiert, einem Werk, das durch Minayas Besuch der Quindaro Townsite in Kansas City, USA, inspiriert wurde. Durch die digitale Manipulation einer Landschaftstapete, die ursprünglich aus der Nachkriegszeit stammt, befreit Minaya die natürliche Welt nicht nur von restriktiven Repräsentationsstrategien, sondern stellt zugleich die idealisierte Vorstellung der Natur als sorglosem Zufluchtsort infrage.

## MICHAEL MANDIBERG

### ■ *Taking Stock*, 2024–

▲ TRIGGERWARNUNG: Die Videos enthalten stroboähnliche Effekte, die empfindliche Personen beeinträchtigen können.

In *Taking Stock* wertet Michael Mandiberg (\*1977) mithilfe MASCHINELLEN LERNENS<sup>[→S.7]</sup> Millionen sogenannter STOCKFOTOS<sup>[→S.7]</sup> aus Bilddatenbanken aus. Diese kommerziellen und generischen Bilder, die häufig in der Werbung und im Marketing zum Einsatz kommen, zementieren mit ihren stereotypen Darstellungen gesellschaftliche Vorurteile. Da diese Bilder zu einem grossen Teil die Grundlage für jene Datensätze bilden, die beim Trainieren von KI-BILDGENERATOREN<sup>[→S.6]</sup> zum Einsatz kommen, werden die in ihnen enthaltenen Vorurteile von den KI-Systemen übernommen (BIAS<sup>[→S.6]</sup>). Mithilfe einer eigens entwickelten Software für maschinelles Lernen sowie einer Schlagwortanalyse hat Mandiberg 130 Millionen Stockfotos analysiert, um daraus hypnotische Videosequenzen und dichte, vielschichtige Fotografien zu kreieren, die Muster visueller Gleichförmigkeit in den Datensätzen offenlegen: in endlosen Variationen sehen wir lächelnde junge weisse Frauen, selbstbewusste Geschäftsmänner in Anzügen und übertriebene, aber allgegenwärtige Posen für die Kamera. Während diese Bilder vorbeiflimmern, lassen sie ein geisterhaftes Porträt entstehen, das deutlich macht, inwiefern unsere visuelle Kultur von einer kapitalistischen Ideologie heimgesucht wird, die unsere Vorstellungen von Normalität mitbestimmt, Vorurteile am Leben erhält und systembedingte soziale Ungleichheiten verstärkt und verfestigt.

## SIMONE C NIQUILLE

### ■ *Chair Motion Studies*, 2025

Das Werk *Chair Motion Studies* ist vom IKEA-Stuhl Bertil inspiriert, der das erste Produkt der Marke war, dessen Visualisierung im Katalog der Firma auf COMPUTERGENERIERTEN BILDGEBUNGSVERFAHREN (CGI)<sup>[→S.7]</sup> beruhte. Das synthetische Bild des Stuhls, das 2006 stillschweigend eingebunden wurde, fügte sich nahtlos in die von Kameras aufgenommenen Fotos ein, womit sich eine stille, aber grundlegende Transformation ankündigte. Im Jahr 2014 ruhten bereits 75% der IKEA-Bilder auf CGI. Die Stärke von Bertil liegt weniger in seiner spektakulären Ausstrahlung, als vielmehr in seiner Fähigkeit, unbemerkt zu bleiben. Der Stuhl strahlt den Reiz einer fotorealistischen Alltäglichkeit aus, die unterhalb der Schwelle des Sichtbaren neu konfiguriert wird. Simone C Niquille (\*1987) gestaltet eine spekulative Weiterentwicklung des virtuellen Stuhls, der mittels maschineller Lernprozesse darauf trainiert wird, sich selbstständig zu bewegen – ähnlich jener Prozesse künstlicher Intelligenz, die in kommerziellen Kontexten zum Einsatz kommen. Niquilles computergenerierte Fotografien erinnern an die Bewegungsstudien von Lillian und Frank Gilbreth, die Wegbereiter\_innen von Effizienz und Standardisierung in der industriellen Betriebsführung waren

und in den frühen 1900er-Jahren eine Technik zur Aufzeichnung von Körperbewegungen durch Langzeitbelichtung entwickelten. Der Stuhl verkörpert hier ein Nachdenken über Technologie, Arbeit und die unsichtbaren Kräfte, die sowohl auf virtuelle als auch materielle Herstellungsweisen einwirken.

## LURE LOUNGE

Dieser Raum bietet einen Blick hinter die Kulissen des kuratorischen Rechercheprozesses zu *The Lure of the Image*. Eine Karte, die Schlüsselbegriffe und Konzepte sowie vernakuläre Neologismen darstellt, vermittelt einen Eindruck davon, wie das Thema «Lure» (Verlockung) im Zusammenhang mit online zirkulierenden Bildern samt deren zeitgenössischen sozialen und politischen Implikationen angegangen wurde. Wir laden Sie herzlich dazu ein, aktiv an unserer Forschung mitzuwirken: Es liegen Bücher aus, die mit Randbemerkungen versehen sind und verschiedene Denkprozesse des kuratorischen Teams illustrieren – markieren Sie zusätzliche Textstellen und fügen Sie Ihre persönlichen Anmerkungen, Kommentare oder Kritiken hinzu. Tragen Sie zur Karte an der Wand bei, indem Sie weitere Begrifflichkeiten und Phänomene mit Post-it-Notizen ergänzen. Die Lounge kann auch genutzt werden, um zu entspannen – vielleicht lauschen Sie währenddessen dem Podcast *Cheated by an Image*. Erzählen Sie uns davon, falls auch Sie schon online von Bildern getäuscht worden sind. Sie können Ihre Geschichte auf die dafür vorgesehene Wandfläche schreiben oder als aufgenommene Sprachnotiz an [cheated@fotomuseum.ch](mailto:cheated@fotomuseum.ch) senden.

## ZOÉ AUBRY

### ■ *#Ingrid*, 2022

▲ TRIGGERWARNUNG: Dieses Werk thematisiert Femizid und geschlechtsspezifische Gewalt.

Unberührte Landschaften, wunderschöne Blumen und lavendelfarbene Sonnenuntergänge – so zauberhaft und unschuldig die Bilder dieser Installation auf den ersten Blick auch scheinen, so grausam ist die Realität, die hinter ihnen steckt. Der Titel *#Ingrid* verweist auf Ingrid Escamilla Vargas, eine junge mexikanische Frau, die 2020 von ihrem Ehemann brutal ermordet wurde. Als korrupte Behörden Fotos ihres verstümmelten Körpers an die örtliche Presse weitergaben, die diese auf ihren Titelseiten mit Überschriften wie «Amor war schuld» veröffentlichten, kam es zu einem Aufschrei. Aktivist\_innen gingen auf die Strasse, um gegen diese voyeuristische und sensationsheischende Berichterstattung zu protestieren, die das Opfer auf objektifizierende Weise dem Blick der Öffentlichkeit preisgab und zugleich Femizide als grundlegendes systemisches und strukturelles Problem unterschlug. Die Welle der Solidarität setzte sich in den sozialen Medien fort, wo es sich die Hashtag-Initiative *#IngridEscamillaVargas* zum Ziel machte, die illegal an die Öffentlichkeit gespielten Fotos aus dem Internet zu «schwem-

men» und zukünftige Online-Suchen nach Ingrid nur noch mit schönen Bildern zu verknüpfen. Wie eine Archivarin hat Zoé Aubry (\*1993) diesen flüchtigen Moment des Online-Widerstands gesammelt und konserviert – eine herzzerreissende Hommage, die zugleich als kraftvoller, kollektiv geäussertes Weckruf dient, dem Thema Femizid und der systemischen Gewalt gegen Frauen in der Gesellschaft endlich grössere Beachtung zu schenken.

## HITO STEYERL

### ■ *Strike*, 2010

In ihrer Videoinstallation *Strike* erscheint Hito Steyerl (\*1966) vor einem Bildschirm, bewaffnet mit Hammer und Meissel. Mit einem einzigen, gezielt gesetzten Schlag auf die untere Hälfte des Bildschirms bringt sie dessen Oberfläche zum Zerspringen, woraufhin mehrfarbige Pixelfelder darauf erscheinen. Der Bildschirm wird defekt zurückgelassen, unbrauchbar gemacht durch die simple aber wirkungsvolle Geste der Künstlerin, mit der sie ihren Widerstand gegen die Systeme der (Selbst-)Darstellung, Überwachung und Übertragung zum Ausdruck bringt. Auf subtile Weise macht die Arbeit die materiellen und politischen Infrastrukturen hinter dem leeren Bildschirm sichtbar. Zugleich erinnert sie uns eindringlich daran, dass wir die Macht haben, uns den Bildsystemen zu widersetzen, die unsere Fernseh- und Computerbildschirme beherrschen. Bevor die Arbeit in einem Loop von Neuem beginnt, wird der Bildschirm kurz schwarz. In diesem Augenblick scheint der materielle Bildschirm des Ausstellungsraums mit dem digitalen Bildmaterial zu verschmelzen. Metaphorisch reicht Steyerl dem Publikum Hammer und Meissel, was das kurze Video zu einer permanenten Handlungsaufforderung werden lässt, die dazu aufruft, die eigene Handlungsfähigkeit (Agency) zurückzugewinnen, um sich der Macht der Bilder zu widersetzen.

## DINA KELBERMAN

### ■ *The Wave*, 2025

Für *The Wave* hat Dina Kelberman (\*1979) auf der sozialen PLATTFORM<sup>[→S.7]</sup> Instagram Tausende ASMR-Videos von Schwämmen gesammelt. ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) ist ein wachsendes Online-Phänomen und lässt sich am besten als ein kribbelndes, entspannendes Gefühl beschreiben, das durch dezente Geräusche, sanfte Berührungen oder beruhigende Bilder ausgelöst wird. Kelberman beschränkte ihre Suche auf POV-Aufnahmen (Point-of-View-Aufnahmen aus Sicht der Kamera), auf denen Hände mit Gummihandschuhen zu sehen sind, die innig mit seifigen Schwämmen spielen – die sie zusammendrücken, aufschäumen und auseinanderzupfen. Kelbermans immersive Videoinstallation, welche die Videos in ihrer Wirkung von «beruhigend» bis «grob» anordnet und stark vergrössert auf einander gegenüberliegende Wände projiziert, resultiert in einer Kako-

phonie aus Klängen und Bildern. Das ursprüngliche ASMR-Erlebnis wird verstärkt, wodurch sich das paradoxe Wesen dieser – gleichzeitig vertrauten und grenzüberschreitenden, persönlichen, aber auch öffentlichen – Inhalte offenbart. Kelberman legt die komplexen Spannungen offen, die unter der Oberfläche dieses audiovisuellen Phänomens schlummern, das unsere Sinne durch seine ästhetischen Reize, seine Klanglandschaften und seine hypnotischen Wiederholungen fesselt.

## SARA BEZOVŠEK

### ■ *A Life of Its Own: American Psycho*, 2024

*A Life of Its Own* ist eine fortlaufende Werkserie von Sara Bezovšek (\*1993). Sie umfasst experimentelle webbasierte Arbeiten und grossformatige Installationen, die sich damit beschäftigen, wie populäre Filme online in Memes, GIFs und Remixes verwandelt werden. Anhand kulturell bedeutsamer Filme wie *The Matrix*, *American Psycho* oder *Der Herr der Ringe* verfolgt Bezovšek, wie aus einzelnen Szenen Meme-Fragmente werden, die ein Eigenleben entwickeln, sobald sie ihren Ursprungskontext verlassen und online zu zirkulieren beginnen. Durch unbezahlte Kreativarbeit und die Dynamik des Netzwerks erhalten Bilder nicht nur neue Bedeutungen, sondern werden auch ganz einfach zu Trägern diverser sozialer und politischer Anliegen umfunktioniert. Während Memes aus *American Psycho* toxische Männlichkeit teils kritisieren und teils feiern, werden Szenen aus *Der Herr der Ringe* gleichermaßen zum Propagieren rechter wie auch linker Ideologien genutzt. Bezovšek ordnet das auf Social-Media-Plattformen und in obskuren Online-Foren gesammelte Material entsprechend der ursprünglichen Spielfilmhandlung an. Damit unterstreicht sie die weite Verbreitung von Meme-Content und dessen Potenzial, Unterhaltung, Ideologien und Politik nahtlos ineinander übergehen zu lassen.

Erleben Sie die webbasierten Arbeiten hier: [permanentbeta.network/episode/153](https://permanentbeta.network/episode/153)



## JON RAFMAN

### ■ *Egregore I, II and III*, 2021

▲ TRIGGERWARNUNG: Diese Videoinstallation enthält verstörende Inhalte, einschliesslich Hinweisen und Darstellungen von physischer und sexualisierter Gewalt, Waffen, psychischem und physischem Leid, Suizid und Selbstverletzung, Blut und anderen Körperflüssigkeiten sowie Tod, die Menschen jeglichen Alters sowie Tiere betreffen.

Das Video-Triptychon von Jon Rafman (\*1981) greift kollektive Ängste und Sehnsüchte des Internets auf und bringt damit irritierende Szenen eines surrealen alltäglichen Unbehagens zum Vorschein. In esoterischen Überlieferungen steht der Begriff «Egregor» für ein gemeinschaftliches spirituelles

Wesen. Es verkörpert die kollektive Psyche einer Gruppe von Menschen und wird durch deren Wünsche, Überzeugungen und Handlungen beeinflusst. Rafman beschäftigt sich mit dieser Vorstellung anhand von angeeigneten Fotografien aus dem Internet, die er mithilfe digitaler Werkzeuge animiert. *Egrogore* nimmt Bezug auf die verborgene Welt der sogenannten *Cursed Images*: Diese «verfluchten» Bilder ohne Urheber\_innen, die online zirkulieren, zeigen alltägliche Motive in irritierenden, ja unvorstellbaren Zusammenhängen oder bilden deplatzierte und maskierte menschliche Körper ab. Verzerrte Perspektiven, digitale Glitches und optische Fehler tragen zu ihrer unheimlichen Wirkung bei. *Cursed Images* sind zugleich anziehend und abstossend und verleiten Betrachtende zu einer erfolglosen Suche nach Bedeutung und Kontext. Bei Rafman überwinden die Bildwelten, die er aus dem kollektiven Unbewussten des Internets heraufbeschwört, den Status ihrer Abbildhaftigkeit und werden zu eigenständigen Realitäten.

## ELLIE WYATT

■ *cherrypicker*, 2021

In ihrer Videoarbeit *cherrypicker* befasst sich Ellie Wyatt (\*1992) mit dem Einfluss fotografischer Bilder auf Glaubenssysteme. Anhand einer schnellen Abfolge von niedrig aufgelösten, mit roten Kreisen und Pfeilen versehenen Bildern, die aus Online-Nachrichtenseiten oder Diskussionsforen stammen – von UFO-Sichtungen und diffusen Monstererscheinungen bis hin zu Mondlandungsfotos – nimmt Wyatt die Grundlagen von Verschwörungstheorien, Weltuntergangsmysmen und Promi-Kulten unter die Lupe. Die Arbeit zeigt, wie sich die Aufmerksamkeit der Betrachter\_innen durch verschwommene, manipulierte Bilder mit vermeintlich wissenschaftlichen grafischen Elementen lenken lässt, die aufgrund ihrer schlechten Qualität und ihrer uneindeutigen Interpretierbarkeit Platz für «alternative» Wahrheiten schaffen. *cherrypicker* nimmt die Betrachter\_innen mit auf eine hypnotische Reise durch die bizarren Welten der Illuminaten-Theorien, Geistersichtungen, Google-Street-View-Anomalien und ausserirdischen Zivilisationen. Durch das Zusammenführen dieser Bilder macht Wyatt sichtbar, wie sich VERNETZTE BILDER<sup>[→S.7]</sup>, wenn sie auf traditionelle Vorstellungen von einer vermeintlichen fotografischen Wahrheit treffen, instrumentalisieren lassen, um falsche Erzählungen zu streuen oder weiterzuverbreiten.

## NOURA TAFECHE

■ *Annihilation Core Inherited Lore* <sup>9</sup>()<sup>9</sup>, 2023–

▲ TRIGGERWARNUNG: Diese Installation enthält Material, das verstörend und erschreckend wirken kann. Die Bilder enthalten Darstellungen von Waffen, Nacktheit (einschliesslich Nacktheit von Minderjährigen), Andeutungen von körperlicher und sexualisierter Gewalt sowie Bezüge zu selbstverletzendem Verhalten.

In *Annihilation Core Inherited Lore* <sup>9</sup>()<sup>9</sup> untersucht Noura Tafeche (\*1987), wie eine Ästhetik der Niedlichkeit online als Waffe eingesetzt wird, um militärische Propaganda und Gewalt zu verbreiten. Auf der Basis von vier Jahren Forschung und ausgehend von einem Archiv mit über 30'000 Dateien zeigt Tafeche, wie pastellfarbene Plüschtiere, Manga-Fan-Art und Rehaugen dazu genutzt werden können, um kriegerische Botschaften, sexualisierte Gewalt, die Fetischisierung von Waffen und Alt-Right-Ideologien zu verbreiten. Tafeche setzt sich mit Ästhetiken aus den verschiedensten Bereichen auseinander, von «kawaii» (einem kulturellen Phänomen aus Japan, das Niedlichkeit und Unschuld in den Vordergrund stellt) über Gaming und TikTok bis hin zu Fan Art. Dabei macht sie sichtbar, wie virale Inhalte – etwa Memes oder Online-Tanz-Challenges – Frauenfeindlichkeit, Überlegenheitsdiskurse und Rassismus befördern können. Die Installation kombiniert eine immersive Umgebung mit einem interaktiven Zugang zum Forschungsarchiv der Künstlerin. Sie wirft ein Schlaglicht darauf, wie die vermeintlich unschuldigsten Formen visueller Mainstreamkultur von schädlicher Propaganda infiziert sein können.

## GLOSSAR

### KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (KI) / KI-BILDGENERATOREN

Künstliche Intelligenz (KI) befasst sich als Teilgebiet der Informatik mit der Entwicklung von Systemen, die menschliche Intelligenz nachahmen. Diese Systeme imitieren kognitive Fähigkeiten wie Sprachverständnis, Sprachproduktion, Problemlösung, Entscheidungsfindung oder Bilderzeugung. KI-Bildgeneratoren verwenden Modelle des MASCHINELLEN LERNENS, die mittels grosser Datensätze trainiert werden, um digitale Bilder von Grund auf zu erschaffen oder bereits existierende Bilder zu verändern, meist als Reaktion auf die Eingabe schriftlicher Befehle, sogenannter Text-Prompts.

### BIAS

Die Standardisierung der Bildsprache im Internet verstärkt die sexistischen, rassistischen und klassistischen Vorurteile in unserer Gesellschaft. Dieser sogenannte

*Bias* (dt. Vorurteil, Verzerrung) schreibt sich jedoch nicht nur in unsere Bildsprache ein, sondern auch in algorithmische Systeme wie Suchmaschinen, MASCHINELLES LERNEN oder KI. Das bedeutet, dass diese Systeme die systematische Diskriminierung bestimmter sozialer Gruppen fortzuschreiben und Ergebnisse erzeugen, die sich negativ auf diese Gruppen auswirken können.

### CONTEXT COLLAPSE

Ein Kommunikationsphänomen, bei dem Inhalte, die für ein bestimmtes Publikum gedacht sind, jenseits dieses ursprünglichen Kontexts zirkulieren und diverse und potenziell im Konflikt miteinander stehende Gruppen erreichen. Neben unterschiedlichen Erwartungshaltungen, die aufeinandertreffen, kann diese Vermischung von Inhalten – wie dies auf sozialen Medien der Fall sein kann – dazu führen, dass die Nutzer\_innen die ursprüngliche Quelle nicht mehr kennen, was beeinflusst, wie sie Inhalte lesen, interpretieren und nutzen.

### COMPUTERGENERIERTE BILDER (CGI)

Bezieht sich auf alle Bilder, die nicht mit einer (Film- oder Foto-) Kamera aufgenommen, sondern mit Computersoftware grafisch erstellt werden. Es kann sich dabei um statische, zweidimensionale Computergrafiken handeln oder um dynamische, dreidimensionale, die mittels Computeranimation in Bewegung versetzt werden. CGI wird in Filmen, Videospielen, in der Kunst und Werbung, aber auch in anderen Bereichen wie der medizinischen Bildgebung oder für wissenschaftliche Simulationen eingesetzt. Die jüngsten Fortschritte im Bereich der KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ (KI) verändern CGI, indem sie die Synthese von Bildern durch MASCHINELLES LERNEN ermöglichen.

### GESICHTSFILTER/ AUGMENTED REALITY (AR)

Gesichtsfilter, die von PLATTFORMEN wie Instagram, TikTok oder Snapchat angeboten werden, nutzen Gesichtserkennungstechnologien, um virtuelle Filter über unser

Gesicht zu legen, wenn wir ein Selfie oder Video aufnehmen. Es handelt sich dabei um Anwendungen aus der Augmented Reality (AR, oder «erweiterte Realität»), einer interaktiven Technologie, die es Nutzer\_innen ermöglicht, ihre reale Umgebung in Echtzeit in Verbindung mit virtuellen Objekten zu sehen. Technologische Fortschritte ermöglichen die zusehends nahtlose Integration von Gesichtsfiltern und beeinflussen damit auf subtile Weise unsere Vorstellungen von Schönheit.

### INFINITE SCROLL

Eine Technik im Web- und App-Design, bei der Inhalte automatisch geladen werden, wenn Nutzer\_innen nach unten scrollen. Die Funktion findet häufig auf Social-Media-Plattformen, Nachrichten- oder E-Commerce-Seiten Anwendung. Durch den ununterbrochenen Informationsfluss entsteht die Illusion endlosen Contents. Hiermit kann die Aufmerksamkeit über einen möglichst langen Zeitraum aufrechterhalten werden.

### MASCHINELLES LERNEN/ DATENSÄTZE

Maschinelles Lernen ist ein Teilgebiet der KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ (KI). Als Grundlage dienen grosse Datenmengen (Datensätze), mit denen Computersysteme trainiert werden. Durch die Analyse und Auswertung der Datensätze lernt das Computersystem das Erkennen von Mustern und entwickelt sich selbstständig weiter. Modelle des maschinellen Lernens bilden beispielsweise die Grundlage für KI-BILDGENERATOREN.

### VERNETZTE BILDER

Bilder, die online über digitale Plattformen, Messenger-Apps und soziale Medien zirkulieren. In der Regel haben sie eine geringe Auflösung, damit sie leichter geteilt werden können. Darunter fallen beispielsweise digitale Fotos, die mit dem Smartphone gemacht werden. Andere Bildtypen sind Memes (humorvolle Bild-Text-Kombinationen), GIFs (stark komprimierte und animierte Bilddateien, ebenfalls meist als

humorvoller Kommentar genutzt) oder Emojis (digitale Symbole, die Emotionen, Objekte oder Konzepte darstellen). Vernetzte Bilder sind Teil einer visuellen Ökonomie, in deren Zentrum die Aufmerksamkeit, deren Monetarisierung und Kontrolle steht. Das heisst, Bilder werden aktiv genutzt, um Daten auszuwerten, Konsum voranzutreiben oder Personengruppen zu mobilisieren.

### PLATTFORM/ALGORITHMUS

Eine digitale Plattform ist eine Online-Anwendung oder Webseite, die als Basis für die Bereitstellung eines Dienstes dient. Darunter fallen soziale Netzwerke (wie Instagram und TikTok), Suchmaschinen (wie Google) oder Dating-Apps (wie Tinder). Plattformen nutzen Algorithmen – eine genaue Reihe von Anweisungen, die nach festgelegten Regeln operieren und die Grundlage computerbasierter Systeme bilden –, um Nutzer\_innendaten und -verhalten zu analysieren und zu verarbeiten. Dadurch personalisieren sie Inhalte und filtern Informationen, was das Online-Erlebnis der Nutzer\_innen massgeblich beeinflusst.

### STOCKFOTOGRAFIE

Online-Plattformen wie Shutterstock bieten vorproduzierte Fotos «auf Vorrat» an, die zur Illustration in der Werbung, im Marketing oder der Kommunikation (Nachrichten, Presse, soziale Medien, Blogs usw.) eingesetzt werden können. Die Bilder enthalten generische und meist stereotype Darstellungen von Menschen, Verhaltensweisen, Situationen und Umgebungen. Damit tragen sie nicht nur zur Standardisierung der Bildsprache im Internet bei, sondern auch zur Verfestigung von Vorurteilen (BIAS).

—  
Weitere Begriffe finden Sie in der Lure Lounge oder online:  
[www.permanenbeta.network](http://www.permanenbeta.network) (QR links)  
[www.photographic-flux.ch](http://www.photographic-flux.ch) (QR rechts)



## EVENTS

Die Ausstellung wird von zahlreichen  
Veranstaltungen begleitet. Informationen zu  
den Veranstaltungen: [events.fotomuseum.ch](https://events.fotomuseum.ch)



## PUBLIKATION

Zur Ausstellung erscheint eine englisch-  
sprachige Begleitpublikation, die im  
Museumsshop erhältlich ist.

## MIT UNTERSTÜTZUNG VON

### ÖFFENTLICHE HAND

Stadt Winterthur



Kanton Zürich  
Fachstelle Kultur

### HAUPTPARTNER\_INNEN

ART FOUNDATION  
MENTOR LUCERNE

ALEXANDER  
TUTSEK —  
—STIFTUNG

### PARTNER\_INNEN



Dr. Werner Greminger Stiftung

&  
ERNST OLGA  
GUBLER-HABLÜTZEL  
STIFTUNG

Im Jahr 2026 wird die Ausstellung im C/O  
Berlin in Deutschland und im Finnish Museum  
of Photography in Helsinki zu sehen sein.