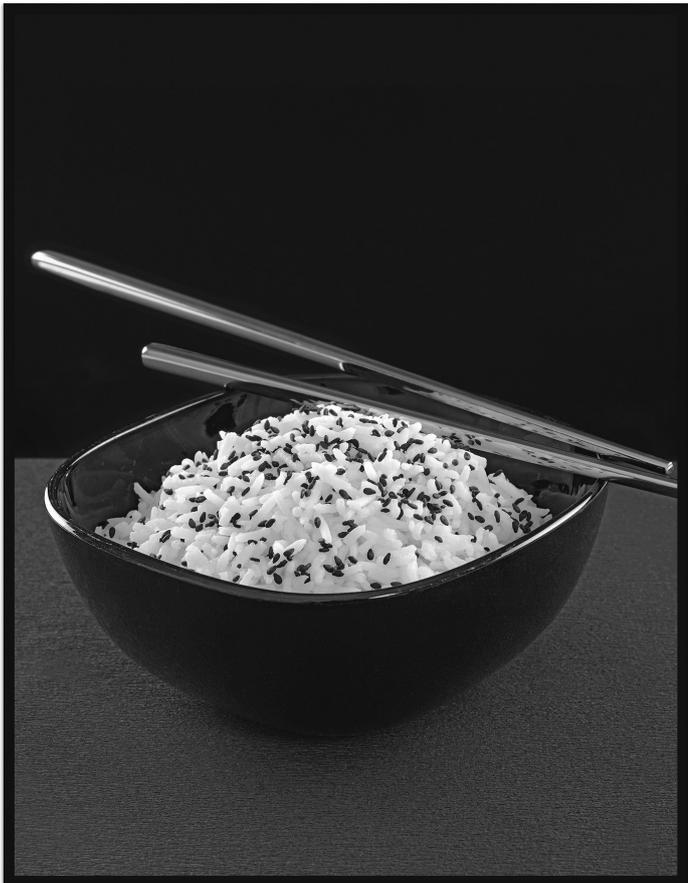


The Lure of the Image – Wie Bilder im Netz verlocken

17.05.–
12.10.2025

Ausstellungstexte Einfache Sprache



Bilder und Fotos begegnen uns überall. Besonders in der digitalen Welt: auf Social Media, in Apps und auf Webseiten. Die Ausstellung *The Lure of the Image – Wie Bilder im Netz verlocken* handelt vom grossen Reiz, den Bilder und Fotos online auf uns ausüben. Warum fesseln uns Bilder so sehr? Wie prägen, beeinflussen oder täuschen sie uns?

Anhand der Werke von 14 Künstler_innen lädt die Ausstellung dazu ein, verschiedene Bildphänomene zu erkunden: Fotos aus Social Media oder Dating-Apps, digital (etwa durch Gesichtsfiler) manipulierte Bilder, Memes (digitale Bild-Text-Mischungen), sogenannte ASMR-Videos (Videos mit sanften Geräuschen, die beruhigend wirken sollen), niedliche oder irritierende Bilder, Emojis (Bildsymbole, die zur Kommunikation benutzt werden), von Computern hergestellte Fotografien oder unscharfe, pixelige Bildschirmaufnahmen.

Die Ausstellung beleuchtet, wie Bilder im digitalen Raum für unterschiedliche Zwecke benutzt werden. Man kann mit ihnen Verschwörungstheorien verbreiten genauso wie Protestbotschaften oder Werbung. Die Kunstwerke verweisen dabei auch auf die Rolle der Technik, die unsichtbar im Hintergrund wirkt. Zum Beispiel entscheiden technische Systeme darüber, welche Inhalte wir überhaupt zu sehen bekommen und wie diese unsere Gefühle und Meinungen beeinflussen. Sie prägen, wie wir die Welt um uns herum wahrnehmen und unsere gesellschaftliche, kulturelle und politische Gegenwart gestalten.

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 Rova, Hito Steyerl, Noura Tafeche und Ellie Wyatt.

SARA CWYNAR

■ *Scroll 1, 2020*

In der Videoarbeit von Sara Cwynar (*1985) sind viele Gegenstände und Bilder aus Werbung, Mode, Design und Journalismus zu sehen. Diese ziehen an uns vorbei wie auf einem Fließband. Sie befinden sich auf mehreren durchsichtigen Platten, die übereinandergestapelt sind und mit der Kamera von oben gefilmt wurden.

Die Bewegung der Bilder wird manchmal schneller, dann wieder langsamer. Zwischendurch ist das Gesicht oder eine Hand von Cwynar zu sehen, die die Bilder berührt oder umstellt. Man bekommt fast den Eindruck, dass die Künstlerin die grosse Menge ungeordneter Bilder unter Kontrolle bringen möchte. Manchmal zoomt die Kamera auf ein einzelnes Bildmotiv, und dann folgt ein kurzer Film, in dem dieses Bildmotiv zum Leben erweckt wird.

Scroll 1 ahmt nach, wie wir Bildern in den sozialen Medien oder auf Webseiten begegnen, wenn wir scrollen und immer wieder neue Bilder geladen werden ohne Ende (INFINITE SCROLL^[→S.9]). Das Video thematisiert das Gefühl der Überforderung und Verwirrung, das möglicherweise durch die vielen Bilder aus ganz unterschiedlichen Kontexten auf unseren Bildschirmen entstehen kann (CON-TEXT COLLAPSE^[→S.9]).

VIKTORIA BINSCHTOK

■ *Digital Semiotics, 2024–2025*

Digital Semiotics ist eine Fotoserie der Künstlerin Viktoria Binschtok (*1972). Die einzelnen Fotos sind wie Stillleben aufgebaut: Sie zeigen unbewegte Gegenstände in verschiedenen Kombinationen. Zugleich imitieren diese Fotos mit ihren Motiven Emojis, also die kleinen Bildsymbole, die beim Schreiben von Nachrichten auf dem Handy oder dem Computer verwendet werden.

Binschtok untersucht, wie diese Bildsymbole unsere Kommunikation beeinflussen. Besonders interessant findet sie, wofür Emojis genutzt werden können: Man kann mit ihnen betonen, wenn einem ein Thema besonders wichtig ist. Mit Emojis lassen sich aber auch Dinge sagen, die mit Worten nicht ausgedrückt werden können, zum Beispiel weil Regierungen in einzelnen Ländern die Verwendung von manchen Wörtern oder Aussagen verbieten. Oder weil Kommunikationsplattformen (PLATTFORM^[→S.10]) die Nutzung bestimmter Wörter unterbinden, die in Verbindung mit gewissen gesellschaftlichen Themen stehen. Das Trauben-Emoji ist ein Beispiel dafür: damit kann ohne Worte über sexualisierte Gewalt gesprochen werden, weil im Englischen *grape* (Traube) ähnlich klingt wie *rape* (Vergewaltigung).

Emojis können aber auch dabei helfen, dass sich Gleichgesinnte ohne Worte finden und miteinander kommunizieren können, etwa bei Themen, die politisch wichtig sind. Ein Beispiel dafür ist das Wassermelonen-Emoji. Es wird verwendet, um Solidarität mit Palästina zu zeigen.

Binschtok zeigt auf, wie die unscheinbaren und alltäglichen Bildsymbole je nach Kontext unterschiedliche Bedeutungen annehmen und dadurch gesellschaftliche oder politische Diskussionen beeinflussen können.

JENNY ROVA

■ *A MILF DREAM – My Matches on Tinder, 2024*

Die Künstlerin Jenny Rova (*1972) interessiert sich dafür, wie Menschen sich selbst für die Blicke der anderen darstellen. Oft wendet sie in ihren Arbeiten Fotografien aus ihrem eigenen Beziehungsleben. *A MILF DREAM* zeigt handgemachte Fotocollagen, also Bilder, die aus einzelnen Fotos und Fotoausschnitten zusammengesetzt sind.

Als die Künstlerin nach langer Zeit wieder Single war, meldete sie sich bei der Dating-App Tinder an, um jemanden kennenzulernen. Mit der Zeit merkte Rova, dass sie vor allem bei jungen Männern auf Interesse stiess – womit sie sich in der Kategorie der «MILF» wiederfand. MILF ist eine Abkürzung für den vulgären Ausdruck «Mother I'd like to fuck» (wörtlich auf Deutsch übersetzt etwa: «Mutter, die ich gerne ficken würde»). Das Wort wird benutzt, um ältere Frauen zu beschreiben, die für jüngere Männer attraktiv sind, vor allem sexuell. Die Künstlerin hatte den Eindruck, dass das auch ihren eigenen Wünschen entsprach. Sie hat ihr Profil deshalb leicht verändert, um damit vor allem Männer anzusprechen, die solche sexuellen Begegnungen suchen.

Die Fotos jener Männer, die ihr Interesse erwiderten, hat Rova in ihren Collagen verwendet. Darin kann man sehen, wie die körperlichen oder romantischen Begegnungen mit diesen Männern in der Fantasie der Künstlerin aussehen und wie ihr persönlicher Geschmack ist. Die Collagen zeigen aber auch, dass sich das Aussehen der Männer und die Art, wie sie posieren, gleichen. Wie sich unterschiedliche Menschen auf Dating-Apps präsentieren, um attraktiv zu wirken, ist also sehr ähnlich. Gleichzeitig suchen Menschen auf Dating-Apps aber genau das Gegenteil: etwas ganz Individuelles, eine Person, die auf sie eingeht und genau zu ihr passt. Diese Widersprüchlichkeit bringen Rovas Collagen zum Ausdruck.

ÉAMONN FREEL × LYSKI

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

Die Videoarbeit des Künstlers Éamonn Freel (*1987) und der Maskenbildnerin Lynski (*1991) thematisiert den schnellen Wandel von Schönheitstrends im Internet. Auf dem Video sieht man makellose Gesichter, die etwa mit glitzernden Glanzlichtern und kleinen, plastischen Elementen geschmückt sind. Es ist immer ein einzelnes Gesicht zu sehen, das dann nahtlos in ein anderes übergeht. Das wirkt faszinierend, aber auch beunruhigend, denn man sieht, dass dieser Übergang künstlich mit digitalen Bildeffekten hergestellt wurde.

Das Kunstwerk macht so die Schnellebigkeit von Trends in unserem digitalen Zeitalter sichtbar. Trends entstehen und verschwinden heutzutage innerhalb von nur wenigen Wochen. Das hat einerseits mit der endlosen Suche von uns Menschen nach Neuem zu tun, andererseits aber auch mit den Mechanismen des Internets, die darauf ausgerichtet sind, diese Sehnsucht nach Neuem so schnell wie möglich zu befriedigen. Denn die Regeln von Internet-PLATTFORMEN ^[→S.10] sind oft so programmiert, dass sie uns immer wieder neue Produkte vorführen, mit denen Firmen um unsere Gunst buhlen.

Das Video von Freel und Lynski zeigt sinnbildlich, wie die Menschen ständig neue Trends übernehmen und wieder ablegen. Auf den sozialen Medien wird dies durch das Angebot von GESICHTSFILTERN ^[→S.9], die man sich wie virtuelle Masken in Echtzeit über das Gesicht legen kann, weiter verstärkt. Die Arbeit thematisiert die auf Profit ausgerichtete Schönheitsindustrie und die Rolle des Internets, das unsere Selbstdarstellung und Identität beeinflusst und mitbestimmt.

JOIRI MINAYA

■ *#dominicanwomengooglesearch, 2016*

▲ Installation bitte nicht berühren

In ihren Kunstwerken beschäftigt sich Joiri Minaya (*1990) damit, welchen Einfluss die Herkunft und das Aussehen einer Person darauf haben, wie sie wahrgenommen wird. Für ihre Installation hat sie klischeehafte Darstellungen von Frauen und Stoffmustern aus der dominikanischen Republik gesammelt, aus der Minaya selbst stammt. Wir sehen weiblich wirkende Körperteile und Stoffmuster, die im Westen als Sinnbilder «tropischer Schönheit» gelten. Mit der Lebensrealität vor Ort haben die Bilder aber wenig zu tun. Vielmehr stellen sie das Fremde als besonders und anders dar – als etwas Exotisches.

Die Künstlerin hat die Bilder über eine Google-Suche gefunden, danach heruntergeladen und schliesslich vergrössert, weswegen sie in niedriger Auflösung, das heisst in einer eher schlechten, teils pixeligen Bildqualität zu sehen sind. Sie hat sie dann in einzelne Körperteile zerschnitten und diese auf neue Weise miteinander kombiniert. Die so entstandenen Collagen präsentiert sie von der Decke hängend. Das wirkt einerseits verspielt, andererseits irritierend. Denn die Bilder lassen uns spüren, dass nicht nur wir, sondern vor allem andere entscheiden, wie wir gesehen werden.

Menschen, die mit ihrer Herkunftsgeschichte oder ihrem Aussehen nicht der «Norm» entsprechen, werden in den Bilderwelten, die uns umgeben, häufig auf bestimmte Rollen reduziert. Schwarze Frauen beispielsweise werden entweder gar nicht gezeigt oder dann nicht selten als exotische Objekte dargestellt: als körperlich attraktiv und sexuell verfügbar. Das heisst, sie werden auf bestimmte Eigenschaften reduziert, die wenig mit der Wirklichkeit dieser Menschen gemein haben.

Mit ihrem Kunstwerk macht uns Minaya darauf aufmerksam, dass diese klischeehaften Vorstellungen nicht nur in unseren Köpfen weiterleben, sondern auch in technischen Systemen wie der Suchmaschine von Google (BIAS ^[→S.8]).

JOIRI MINAYA

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

Auch in ihrer Serie *Divergences* beschäftigt sich Joiri Minaya (*1990) mit klischeehaften Darstellungen der Karibik, die sich häufig auf Bilder mit Stränden, Palmen oder leicht bekleideten Frauen am Strand beschränken. Solche Bilder sind allerdings Verzerrungen der Wirklichkeit und haben mit der realen Lebenswirklichkeit vor Ort nicht viel zu tun. Trotzdem verkaufen sie sich überall auf der Welt gut, weil viele Menschen darin Bilder eines «traumhaften Paradieses» wiedererkennen, von dem sie sich selbst gern ein kleines Stück kaufen würden.

Solche Klischees bestimmen aber auch, wie Menschen aus der Karibik, vor allem Frauen wie Minaya selbst, in anderen Ländern gesehen und behandelt werden. Ihnen wird eine bestimmte Identität «übergestreift», wie ein Kleidungsstück, das man nicht ablegen kann. Genau das macht die Künstlerin mit ihrer Fotoserie sinnbildlich deutlich: Darin sind Frauen zu sehen, die wortwörtlich mit hautengen Kleidungsstücken in «Tropen-Optik» ringen. Minaya stellt die Körper der Frauen aber so dar, dass man ihre Gesichtszüge nicht erkennen kann. Sie will vermeiden, aus ihnen Objekte zu machen. Sie will sie nicht den Blicken anderer ausliefern und kommerziell ausbeuten. Wenn die Frauen versuchen, ihre zu engen Kleidungsstücke abzulegen, ist das ein Symbol dafür, dass sie selbst entscheiden wollen, wie andere sie sehen: Sie wollen ihre eigene Geschichte selbst erzählen.

Die vier Drucke sind auf einer Tapete mit dem Titel *A Marooned Picturesque* (Eine zurückgelassene Idylle) installiert, ein Werk, das auf einer Landschaftstapete aus der Nachkriegszeit beruht. Die Elemente dieser Landschaftstapete hat Minaya digital neu zusammengesetzt. Landschaftsbilder stellen häufig den Menschen als Beherrscher der Natur dar. Die Natur erscheint darin meist als sorgloser Zufluchtsort. Indem Minaya aus der ursprünglichen Landschaftstapete abstraktere Formen schafft, kritisiert sie diese Haltung und befreit die Natur aus den Zwängen der Beherrscher.

MICHAEL MANDIBERG

■ *Taking Stock, 2024–*

▲ ACHTUNG: Die Videos zeigen schnelle Bildabfolgen, die stroboähnliche Effekte erzeugen und empfindliche Personen beeinträchtigen können.

Für die Arbeit *Taking Stock* hat Michael Mandiberg (*1977) sogenannte «Stockfotos» ausgewertet. Stockfotos sind vorproduzierte Fotografien, die

meist von Bildagenturen verkauft und vertrieben werden. Sie werden häufig in der Werbung oder für Marketingzwecke benutzt und zeigen stets unspezifische Motive, denn sie sollen in möglichst vielfältigen Kontexten einsetzbar sein. Daher bilden sie oft eine sehr klischeehafte Realität ab.

Für das Training von BILDGENERATOREN ^[→S.8] – Software, die mit KÜNSTLICHER INTELLIGENZ (KI) ^[→S.8] Bilder produziert – werden meist die Bildervorräte aus solchen Bilddatenbanken benutzt. Die gesellschaftlichen Vorurteile, die diese Abbildungen unbewusst enthalten, werden dadurch von der KI «gelernt» (BIAS ^[→S.8]). Mandiberg hat 130 Millionen Stockfotos mit einem speziellen Programm ausgewertet. Mit dem Ergebnis hat Mandiberg Videosequenzen und Fotografien hergestellt, die aus schnellen Abfolgen und Überlagerungen von Bildern bestehen. Sie führen deutlich vor Augen, wie sehr sich die Bilder in den Datenbanken gleichen. Denn wir sehen unzählige lächelnde junge *weisse* Frauen, Geschäftsmänner in Anzügen und immer wieder die gleichen übertriebenen Posen für die Kamera.

Die Ähnlichkeit der leicht unterschiedlichen, im Prinzip aber gleichartigen Motive wirkt gespenstisch. Dadurch wird deutlich: Diese Art von Bildern, die für rein kommerzielle Zwecke gemacht und verwendet werden, bestimmt mit, was wir als «normal» empfinden. Da sich die klischeehaften Vorstellungen nicht nur in den Bildern, sondern auch in den technischen Systemen verankern, tragen sie dazu bei, gesellschaftliche Ungleichbehandlung zu verstärken und zu verfestigen.

SIMONE C NIQUILLE

■ *Chair Motion Studies, 2025*

Das Werk *Chair Motion Studies* ist vom IKEA-Stuhl Bertil inspiriert. Bertil war das erste Produkt im IKEA-Katalog, das nicht durch eine Fotografie abgebildet wurde, sondern durch ein Bild, das komplett von einem Computer künstlich hergestellt wurde (COMPUTERGENERIERTE BILDER/CGI ^[→S.9]). Im Jahr 2006 wurde dieses Bild erstmals unauffällig in den Katalog übernommen, es war dabei nicht von den übrigen, konventionellen Produktfotografien zu unterscheiden. Dieser erste Schritt war der Beginn einer grösseren Entwicklung: Im Jahr 2014 stammten bereits 75 Prozent der IKEA-Bilder von einem Computer. Die Stärke von Bertil liegt darin, dass er nicht spektakulär ist, sondern sehr unauffällig. Man kann anhand der Abbildung nicht erkennen, dass sie auf künstliche Weise hergestellt wurde.

Simone C Niquille (*1987) untersucht in ihrer Arbeit, wie dieser virtuelle Stuhl weiterentwickelt werden könnte. Sie verwendet eine Software, mit der auch KÜNSTLICHE INTELLIGENZ ^[→S.8] trainiert wird, um sich vorzustellen, wie es aussehen würde, wenn der Stuhl lernen würde, sich selbst zu bewegen. Die dabei entstandenen Bilder aus dem Computer erinnern an sogenannte Bewegungsstudien. Mit diesen Studien hat man in der Arbeitswissen-

schaft in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts versucht, einzelne Arbeitsschritte in industriellen Tätigkeiten so zu verändern, dass sie weniger aufwendig sind und weniger Zeit brauchen. Die Künstlerin macht den Stuhl damit zu einem Symbol für die unsichtbaren Methoden und Mittel, die unsere Wahrnehmung und unsere Arbeitsweisen beeinflussen, ohne dass wir es merken.

LURE LOUNGE

Dieser Raum bietet einen Blick hinter die Kulissen der Ausstellung. Er veranschaulicht, mit welchen Themen und Fragestellungen sich das kuratorische Team bei der Vorbereitung von *The Lure of the Image* auseinandergesetzt hat. Wie ein Netz verbindet eine Grafik die wichtigsten Begriffe, Ideen und aktuellen Jargon-Ausdrücke zum Thema und zeigt, wie das Team das Thema bearbeitet hat.

Wir laden Sie herzlich dazu ein, aktiv an unserer Forschung mitzuwirken: Es liegen Bücher aus, die am Rand Notizen enthalten und damit verschiedene Gedankengänge des kuratorischen Teams aufzeigen. Sie dürfen gern weitere Textstellen markieren und Ihre persönlichen Anmerkungen, Kommentare oder Kritikpunkte hinzufügen. Auch auf der Grafik an der Wand dürfen Sie Ihre eigenen Ideen ergänzen: Nehmen Sie sich dazu von den Post-it-Klebezetteln, schreiben Sie Ihre eigenen Beispiele darauf und kleben Sie diese an die Wand.

Sie können diesen Raum aber auch einfach zur Entspannung nutzen. Es besteht hier die Möglichkeit, den englischsprachigen Podcast *Cheated by an Image* (Von einem Bild getäuscht) anzuhören. Erzählen Sie uns davon, falls auch Sie schon online von Bildern getäuscht oder betrogen worden sind. Sie können Ihre Geschichte auf die dafür vorgesehene Wandfläche schreiben oder als aufgenommene Sprachnotiz an cheated@fotomuseum.ch senden.

ZOÉ AUBRY

■ *#Ingrid, 2022*

▲ ACHTUNG: Dieses Werk thematisiert Femizid (Morde an Frauen, weil sie Frauen sind) und geschlechtsspezifische Gewalt.

Die Bilder dieser Installation wirken auf den ersten Blick zauberhaft und unschuldig: Sie zeigen unberührte Landschaften, lavendelfarbene Sonnenuntergänge oder wunderschöne Blumen. Hinter ihnen steckt jedoch eine grausame Realität.

Der Titel *#Ingrid* bezieht sich nämlich auf Ingrid Escamilla Vargas, eine junge mexikanische Frau, die 2020 von ihrem Ehemann brutal ermordet wurde. Korrupte Behörden gaben Fotos von dem verstümmelten Opfer an die örtliche Presse weiter. Die Fotos erschienen dann auf den Titelseiten zahlreicher Tageszeitungen. Daneben standen verharmlosende Überschriften, etwa «Amor war schuld» – ganz so, als sei für diesen brutalen Mord kein Täter verantwortlich.

Dies löste massive öffentliche Proteste aus. Politische Aktivist_innen gingen auf die Strasse,

um gegen diese sensationsheischende Berichterstattung zu protestieren. Sie fanden, dass das Opfer seiner Würde beraubt und zum Objekt der voyeuristischen Öffentlichkeit gemacht worden sei. Zudem kritisierten sie, dass die Berichterstattung damit von der Sache ablenkte, um die es hier eigentlich ging: Dass Femizide (Morde an Frauen, einfach weil sie Frauen sind) ein grosses gesellschaftliches Problem sind.

Die Welle der Solidarität setzte sich in den sozialen Medien fort. Dort wurde unter dem Hashtag #IngridEscamillaVargas eine Initiative gestartet, mit der die illegal veröffentlichten Fotos im Internet durch andere Inhalte ersetzt werden sollten. Hashtags sind Schlagworte, mit denen Menschen im Internet Beiträge zu bestimmten Themen markieren können, damit andere sie besser finden. Der Hashtag sollte Ingrids Namen im Internet nur noch mit schönen Bildern verknüpfen. Zoé Aubry (*1993) hat die unter diesem Hashtag veröffentlichten Bilder wie eine Archivarin gesammelt und so die Erinnerung an diese Online-Protestaktion bewahrt – um Ingrid und allen Femizid-Opfern die Ehre zu erweisen, aber auch, um auf das Thema Femizid aufmerksam zu machen.

HITO STEYERL

■ *Strike*, 2010

In ihrer Videoinstallation *Strike* sehen wir, wie die Künstlerin Hito Steyerl (*1966) mit Hammer und Meissel einen Bildschirm zerstört. Sie benötigt nur einen einzigen gezielten Schlag, um ihn zerspringen zu lassen. Danach erscheinen auf dem defekten Bildschirm pixelige Farbfelder.

Für die Künstlerin ist dieser eine Bildschirm ein Sinnbild für alle Repräsentationssysteme: Systeme also, die unsere Welt abbilden, mit denen wir uns selbst darstellen oder die uns überwachen. Durch den Schlag auf den Bildschirm möchte Steyerl darauf hinweisen, dass es sich hier um Machtsysteme handelt. Die zahlreichen Bildschirme, auf denen sich unser Leben abspielt, sind keine neutralen Übertragungstechniken, denn sie unterliegen vor allem wirtschaftlichen Interessen.

Das Video wird in einer Endlosschleife immer wieder von Neuem abgespielt. Am Ende wird der Bildschirm einmal kurz schwarz, wodurch der Eindruck entsteht, dass der Bildschirm im Ausstellungsraum mit dem im Video gezeigten Bildschirm verschmilzt. Mit ihrer Arbeit gibt die Künstlerin uns symbolisch Hammer und Meissel in die Hand. Sie ruft uns dazu auf, selbst aktiv zu werden, statt uns passiv der Macht der Bildschirm-Systeme zu unterwerfen.

DINA KELBERMAN

■ *The Wave*, 2025

Für ihre Installation *The Wave* hat Dina Kelberman (*1979) auf Instagram Tausende ASMR-Videos gesammelt, in denen Schwämme die Hauptrolle spielen. ASMR (Autonomous Sensory Meridian

Response) ist ein immer populärereres Online-Genre. Unter diesem Begriff versteht man Filme im Internet, die bei den Zuschauenden durch dezente Geräusche, sanfte Berührungen oder beruhigende Bilder ein kribbelndes, entspannendes Gefühl auslösen sollen.

Kelberman hat nur Filmausschnitte ausgewählt, auf denen aus einer von oben gefilmten Perspektive Hände mit Gummihandschuhen zu sehen sind. Diese spielen innig mit seifigen Schwämmen: sie drücken sie zusammen, schäumen sie auf und zupfen sie auseinander. Für die Videoinstallation hat die Künstlerin die Videos in Kategorien von «beruhigend» bis «grob» sortiert. Stark vergrössert werden sie auf gegenüberliegenden Wänden projiziert, wodurch ein Durcheinander aus Klängen und Bildern entsteht. Dieses «überdrehte» ASMR-Erlebnis verdeutlicht, wie uns die einzelnen Videos in ihren Bann ziehen; mit ihrer Ästhetik, den Klängen und den hypnotischen Wiederholungen.

SARA BEZOVŠEK

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

In ihrer Serie *A Life of Its Own* setzt sich die Künstlerin Sara Bezovšek (*1993) mit beliebten Filmen wie *The Matrix*, *American Psycho* oder *Der Herr der Ringe* auseinander. Sie untersucht, wie Leute im Internet Szenen aus diesen Filmen in Memes, GIFs und Remixes umwandeln. Das sind kleine Bild- oder Filmschnipsel, die oft mit Textelementen kombiniert sind.

Diese Schnipsel werden online verbreitet und verschickt. Dadurch, dass sie aus ihrem ursprünglichen Kontext gerissen werden, entwickeln sie in der Folge ein Eigenleben. Dank der Dynamik des Internets erhalten sie neue Bedeutungen und können folglich auch soziale und politische Anliegen verbreiten. So gibt es zum Beispiel unterschiedliche Memes mit Szenen aus dem Film *American Psycho*: Manche davon kritisieren aggressives Verhalten von Männern, andere wiederum bejubeln es. Szenen aus *Der Herr der Ringe* wiederum werden sowohl von rechten als auch von linken Gruppierungen genutzt, um ihre politischen Haltungen zu verbreiten.

Das Material für ihr Werk hat die Künstlerin auf Social-Media-Plattformen und in Online-Diskussionsforen gesammelt. In ihrer Arbeit ordnet sie es in der Reihenfolge der jeweils ursprünglichen Spielfilmhandlung an. Daraus wird ersichtlich, wie vielfältig und weit verbreitet Meme-Inhalte sind. Es wird auch ihr Potenzial sichtbar, unterhaltende, ideologische und politische Inhalte nahtlos miteinander zu verbinden.

Erleben Sie die webbasierten Arbeiten hier:
permanentbeta.network/episode/153



JON RAFMAN

■ *Egregore I, II and III*, 2021

▲ ACHTUNG: Diese Videoinstallation enthält verstörende Inhalte, einschliesslich Hinweisen und Darstellungen von physischer und sexualisierter Gewalt, Waffen, psychischem und physischem Leid, von Menschen, die sich das Leben nehmen oder sich selbst verletzen, Blut und anderen Körperflüssigkeiten sowie Tod, die Menschen jeglichen Alters sowie Tiere betreffen.

Die Videoarbeit von Jon Rafman (*1981) wird auf drei Bildschirmen gezeigt. Sie trägt den Titel *Egregore*. Der Begriff steht in manchen esoterischen Traditionen für ein spirituelles Wesen, das die gemeinsame Psyche einer Gruppe von Menschen verkörpert. Es wird durch die Wünsche, Überzeugungen und Handlungen dieser Menschen zum Leben erweckt. Rafman stellt hier einen Zusammenhang zum Internetphänomen der sogenannten *Cursed Images* (verfluchten Bilder) her.

Manche Vertreter_innen der frühen Psychologie gingen davon aus, dass es bestimmte Inhalte, sogenannte Archetypen, gibt, die im Unbewussten aller Menschen vorhanden sind. Dieses Phänomen wurde als «kollektives Unbewusstes» bezeichnet. Die Arbeiten von Rafman suchen im Internet nach Ausdrucksformen, die dieses «kollektive Unbewusste» heraufbeschwören – wie die *Cursed Images*.

Die Bilder zeichnen sich dadurch aus, dass sie alltägliche Motive in irritierenden, teils unfassbaren Zusammenhängen zeigen oder Menschen an seltsamen Orten oder maskiert darstellen. Verzerrte Darstellungen, digitale Bildfehler und optische Täuschungen sorgen dafür, dass sie unheimlich wirken. Dadurch wirken diese Bilder faszinierend, aber auch verstörend. Es sind Bilder, bei denen man sich fragt: «Was bedeutet das?» oder «Wo ist das eigentlich entstanden?». Meist geben diese Bilder ihr Geheimnis aber nicht preis.

Für sein Video hat Rafman viele solcher Bilder im Internet gesammelt und daraus Animationen gemacht, die fesselnd und abstossend zugleich wirken.

ELLIE WYATT

■ *cherrypicker*, 2021

Ellie Wyatt (*1992) untersucht mit ihrer Videoarbeit *cherrypicker*, welchen Einfluss fotografische Bilder darauf haben, was wir glauben. In der Arbeit sehen wir Bilder, die mit roten Kreisen und Pfeilen versehen sind und in schneller Abfolge an uns vorbeiziehen. Es sind Abbildungen, die uns vorgaukeln, dass darauf UFOs, Monster oder Mondlandungen zu sehen sind. Solche Bilder werden häufig benutzt, um Verschwörungstheorien, Weltuntergangsmysmen oder Promi-Kulte zu verbreiten.

Das Video zeigt, wie sich durch verschwommene oder manipulierte Bilder, auf denen scheinbar wissenschaftliche Symbole zu sehen sind, Aufmerksamkeit erzeugen lässt. Gerade durch die schlechte Qualität der Bilder und ihre inhaltliche Uneindeutigkeit sind sie hervorragend geeignet, um Ideen und Vorstellungen zu bebildern, die nicht wissenschaftlich belegt oder sogar erwiesenermassen falsch sind.

Wyatt macht sichtbar, wie leicht sich Bilder heutzutage instrumentalisieren lassen, um Falsches und Unwahres zu verbreiten. Dabei wird deutlich, dass dieser Umstand auch mit unserer traditionellen Vorstellung von Fotografie zu tun hat: Obwohl wir wissen, dass fotografische Bilder heute leichter denn je manipuliert werden können, verleiten sie uns einfach immer wieder dazu, ihnen Glauben zu schenken.

NOURA TAFECHÉ

■ *Annihilation Core Inherited Lore* (🌀), 2023–

▲ ACHTUNG: 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.

Die Künstlerin Noura Tafecché (*1987) beschäftigt sich in *Annihilation Core Inherited Lore* (🌀) mit der Frage, wie eine niedlich wirkende Ästhetik online dazu benutzt wird, um militärische Propaganda zu verbreiten oder Gewalt zu verherrlichen. Sie hat vier Jahre lang zu diesem Thema geforscht und über 30'000 Bilder dazu gesammelt. Diese Bilder zeigen pastellfarbene Plüschtiere, Manga-Fan-Art (kreative Arbeiten von Fans von japanischen Comics), Rehaugen und vieles mehr. Die Motive werden zum Teil verwendet, um kriegerische Botschaften, sexualisierte Gewalt, Waffenbegeisterung und neurechte Ideologien zu verniedlichen und im Internet zu verbreiten.

Tafecché untersucht verschiedene ästhetische Trends, zum Beispiel «kawaii» (ein kulturelles Phänomen aus Japan, das Niedlichkeit und Unschuld in den Vordergrund stellt), Motive aus der Computerspiele-Szene und von TikTok oder auch Fan Art. Dabei macht sie sichtbar, wie populäre Inhalte aus dem Internet – etwa Memes oder Tanz-Videos – Frauenfeindlichkeit, die Abwertung anderer Menschen und Rassismus befördern können.

Die Installation besteht aus einer räumlichen Umgebung, in die man «eintauchen» kann, und einem interaktiven Zugang zum Forschungsarchiv der Künstlerin. Diese Arbeit zeigt, wie vermeintlich unschuldige Bilder aus der Popkultur einen weitreichenden und dabei schädlichen Einfluss haben können.

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (KI) / KI-BILDGENERATOREN

Unter künstlicher Intelligenz (KI) versteht man besondere Arten von Computerprogrammen, die menschliche Intelligenz nachahmen. Sie sollen Dinge tun, zu denen bisher nur der Mensch mit seinen geistigen Fähigkeiten in der Lage war, zum Beispiel Sprache verstehen, sprechen, Probleme lösen, Entscheidungen treffen oder Bilder erzeugen.

Bilder sogenannter KI-Bildgeneratoren, die also von künstlicher Intelligenz hergestellt werden, beruhen auf Modellen MASCHINELLEN LERNENS. Dafür wird der Computer mit möglichst grossen Informationsmengen trainiert. Diese dienen der künstlichen Intelligenz dann als Grundlage, um digitale Bilder komplett neu zu erschaffen oder bereits existierende Bilder zu verändern. Bedient werden KI-Generatoren über schriftliche Befehle, sogenannte Text-Prompts, mit denen Benutzer_innen ihre Vorstellungen und Wünsche formulieren können.

BIAS

Die Bilder, die wir im Internet sehen, zeigen oft klischeehafte Abbildungen. Unterschwellig tragen sie damit zur Verbreitung von verzerrten Ansichten voller Vorurteile bei. Diese Vorurteile betreffen häufig Frauen, Menschen, die mit ihrer Herkunftsgeschichte oder ihrem Aussehen nicht der Norm entsprechen, und Menschen aus unterprivilegierten sozialen Schichten. Solche Vorurteile werden häufig mit dem mittlerweile eingedeutschten englischen Begriff Bias (deutsch: «Vorurteil», «Verzerrung») bezeichnet.

Es ist wissenschaftlich erwiesen, dass Computersysteme die Verzerrungen aus den Informationen aufnehmen, mit denen sie trainiert werden. Das heisst, durch MASCHINELLES LERNEN «verinnerlichen» auch Suchmaschinen und KI-GENERATOREN vorurteilsbeladene Inhalte.

Dadurch verstärken diese digitalen Systeme eine systematische Diskriminierung und Ungleichbehandlung bestimmter sozialer Gruppen. Dies wirkt sich schliesslich auch in der realen Welt negativ auf diese Gruppen aus.

CONTEXT COLLAPSE

Dieser englische Begriff für «Kontext-Zusammenbruch» stammt aus der Kommunikationswissenschaft. Damit ist gemeint, dass Inhalte, die ursprünglich nur für eine bestimmte Gruppe gedacht waren, durch Weiterverbreitung auch andere Gruppen erreichen, für die dieser Inhalt nicht gedacht war.

Insbesondere im Internet kann es vorkommen, dass die Empfänger_innen einer Nachricht nicht wissen, von wem die Inhalte stammen oder in welchem Kontext sie entstanden sind – die Nachricht ist buchstäblich aus ihrem Zusammenhang gerissen. Dies hat grossen Einfluss darauf, wie die jeweilige Botschaft interpretiert oder genutzt wird. Das kann Konflikte schüren oder dazu führen, dass der ursprüngliche Sinn einer Botschaft nicht mehr verstanden wird.

COMPUTERGENERIERTE BILDER (CGI)

Die Abkürzung CGI (Computer-generated imagery, deutsch: computergenerierte Bilder) steht für Bilder, die nicht mit (Film- oder Foto-)Kameras aufgenommen werden, sondern mithilfe von Computerprogrammen hergestellt werden. Diese Computergrafiken können zwei- oder dreidimensionale Motive zeigen. Sie können statisch sein wie Fotos, oder durch Computeranimation in Bewegung versetzt werden wie Filme.

CGI wird mittlerweile in vielen Bereichen eingesetzt: in Filmen und Videospiele, in der Kunst und der Werbung, aber auch für medizinische und wissenschaftliche Zwecke. Durch die jüngsten Fortschritte im Bereich der

KÜNSTLICHEN INTELLIGENZ (KI) haben sich auch die Möglichkeiten von CGI verändert: MASCHINELLES LERNEN macht es mittlerweile möglich, dass die Software ausgehend von den Vorgaben der Nutzer_innen eigene Bildszenarien entwirft.

GESICHTSFILTER/ AUGMENTED REALITY (AR)

Gesichtsfilter sind kleine «Hilfsprogramme», die auf Social-Media-PLATTFORMEN wie Instagram, TikTok oder Snapchat zur Verfügung stehen. Wenn wir etwa ein Selfie, ein Foto oder ein Video aufnehmen, können wir damit das Aussehen der abgebildeten Person verändern. Der Filter ist dann wie eine virtuelle Maske, die über das Gesicht gelegt wird. Es gibt unzählige Varianten davon: Ob Hasenohren, eine auf dem Kopf sitzende Katze oder eine makellose Haut, der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Die Filter machen sich Technologien zur Gesichtserkennung zunutze – sie können in Echtzeit, also unmittelbar, erkennen, wenn ein Gesicht auf dem Bild ist, und den Filter dann «darüber legen». Solche Funktionen, die es Nutzer_innen ermöglichen, ihre reale Umgebung in Echtzeit zusammen mit virtuellen Objekten zu sehen, werden auch als Augmented Reality (AR, deutsch: «erweiterte Realität») bezeichnet. Durch den technologischen Fortschritt werden Gesichtsfilter immer besser – sie lassen sich zusehends nahtlos und kaum merklich in Bilder integrieren. Auf subtile Weise werden dadurch auch unsere Vorstellungen von Schönheit beeinflusst und verschoben.

INFINITE SCROLL

Damit wird eine Funktion von Webseiten und Apps bezeichnet, die darin besteht, dass automatisch und unbegrenzt neue Inhalte geladen werden, wenn man nach unten scrollt. Die Funktion findet sich häufig auf Social-Media-PLATTFORMEN, bei Nachrichten Anbietern und in

Online-Shops. Durch das ständige Laden neuer Inhalte entsteht der Eindruck, dass der Strom an Informationen nie aufhört. Ziel dieser Funktion ist es, möglichst lange die Aufmerksamkeit der Nutzer_innen aufrechtzuerhalten, damit sie möglichst lange auf einer Seite bleiben.

MASCHINELLES LERNEN/ DATENSÄTZE

Maschinelles Lernen ist ein Teilbereich von KÜNSTLICHER INTELLIGENZ (KI). Maschinelles Lernen bedeutet, Computersysteme zu «trainieren», indem man sie grosse Datenmengen analysieren lässt. Bei der Auswertung dieser digitalen Informationen lernen die Systeme, Muster zu erkennen. Auf diese Weise können sie sich selbstständig weiterentwickeln. Die dabei entstehende Software wird auch als «Modell» bezeichnet. Die Modelle, die KI-BILDGENERATOREN zugrunde liegen, beruhen alle auf Methoden maschinellen Lernens.

VERNETZTE BILDER

Mit diesem Begriff werden Bilder bezeichnet, die in digitalen Netzwerken, also im Internet, auf Messenger-Apps oder auf sozialen Medien zirkulieren und geteilt werden. In der Regel haben sie eine geringe Auflösung, das heisst sie haben keine so gute Bildqualität. Dafür beanspruchen sie auch nicht viel digitalen Speicherplatz und können deshalb leicht geteilt werden.

Zu den vernetzten Bildern gehören etwa Fotos, die mit dem Smartphone gemacht werden. Andere solche Bilder sind Memes (humorvolle Bild-Text-Kombinationen), GIFs (stark komprimierte animierte Bilddateien, die wie kleine Filmausschnitte wirken und ebenfalls meist für humorvolle Kommentare genutzt werden) oder Emojis (digitale Symbole, mit denen Gefühle, Ideen oder bestimmte Dinge dargestellt werden können). Vernetzte

Bilder werden dazu genutzt, unsere Aufmerksamkeit zu erregen. Wer mit Bildern online viel Aufmerksamkeit bekommt, kann damit Geld verdienen und Einfluss auf andere ausüben.

PLATTFORM/ALGORITHMUS

Digitale Plattformen sind Webseiten im Internet oder Apps, die bestimmte Dienste anbieten. Soziale Netzwerke (wie Instagram und TikTok) sind dazu gedacht, dass Menschen sich dort kennenlernen und miteinander kommunizieren. Suchmaschinen (wie Google) helfen dabei, die richtige Internetseite zu finden, die man gerade benötigt. Mit Dating-Apps (wie Tinder) kann man Partner_innen für romantische oder erotische Begegnungen finden.

Alle Plattformen nutzen Algorithmen. Das sind präzise Abfolgen von Anweisungen nach festgelegten Regeln, auf denen alle computerbasierten Systeme beruhen. Die Algorithmen der Plattformen sind so ausgestaltet, dass sie möglichst viele Informationen über die Nutzer_innen und ihr Verhalten analysieren und verarbeiten. Mit den gewonnenen Informationen passen die Plattformen dann die Inhalte an die Interessen der Nutzer_innen an. So bekommen alle Nutzer_innen der Plattformen Inhalte zu sehen, die genau an sie angepasst sind. Diese Inhalte unterscheiden sich von den Inhalten, die andere sehen. So werden über die Plattformen letztlich verschiedene Weltbilder vermittelt.

STOCKFOTOGRAFIE

Auf Internetseiten (wie beispielsweise Shutterstock) kann man Fotos kaufen, die sozusagen «auf Vorrat» produziert werden. Genutzt werden diese Bilder beispielsweise in der Werbung und im Marketing, um Produkte zu illustrieren, oder in der Presse, auf sozialen Medien und in Blogs, um Nachrichten oder andere Beiträge zu bebildern. Die Bilder werden so produziert, dass sie auf möglichst viele

Situationen passen. Daher sind sie sehr «generisch», das heisst sehr unspezifisch. Das hat zur Folge, dass sie Menschen, Verhaltensweisen, Situationen und Örtlichkeiten oft auf klischeehafte Weise zeigen. Damit tragen sie nicht nur dazu bei, dass die Bilder, die wir im Internet sehen, immer standardisierter und letztlich «künstlicher» werden, sondern dass diese Bilder auch zur Verfestigung von Vorurteilen beitragen (BIAS).

—

Weitere Begriffe finden Sie in der Lure Lounge oder online:
www.permanentbeta.network
(QR links)
www.photographic-flux.ch
(QR rechts)



NOTIZEN

EVENTS

Die Ausstellung wird von zahlreichen
Veranstaltungen begleitet. Informationen zu
den Veranstaltungen: events.fotomuseum.ch



PUBLIKATION

Zur Ausstellung erscheint eine Begleitpublikation
auf Englisch, die im Museumsshop erhältlich ist.

MIT UNTERSTÜTZUNG VON

ÖFFENTLICHE HAND



HAUPTPARTNER_INNEN



PARTNER_INNEN



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