

POSTCITY  
Linz

4.—8.  
Sept.

# POSTCITY KOMPASS



**ARS ELECTRONICA 2024**

Festival for Art, Technology & Society

[ars.electronica.art/hope](https://ars.electronica.art/hope)

## Wir zeigen Dir, was uns bewegt:

Welche technologischen Fortschritte haben zur Entwicklung von Künstlicher Intelligenz geführt? Wie werden soziale und ökologische Gerechtigkeit zusammengedacht? Und welche Rolle spielen dabei Kunst, Technologie und Wissenschaft?

## Wir stellen uns diesen Fragen – gemeinsam mit Dir!

Das diesjährige Ars Electronica Festival steht unter dem Motto *Hoffnung*. Wir zeigen Dir Projekte und die Menschen dahinter, die in turbulenten Zeiten hoffnungsvolle Wege finden. Nach Themen geordnet, führt Dich diese Broschüre durch die absoluten Ausstellungshighlights in der POSTCITY.

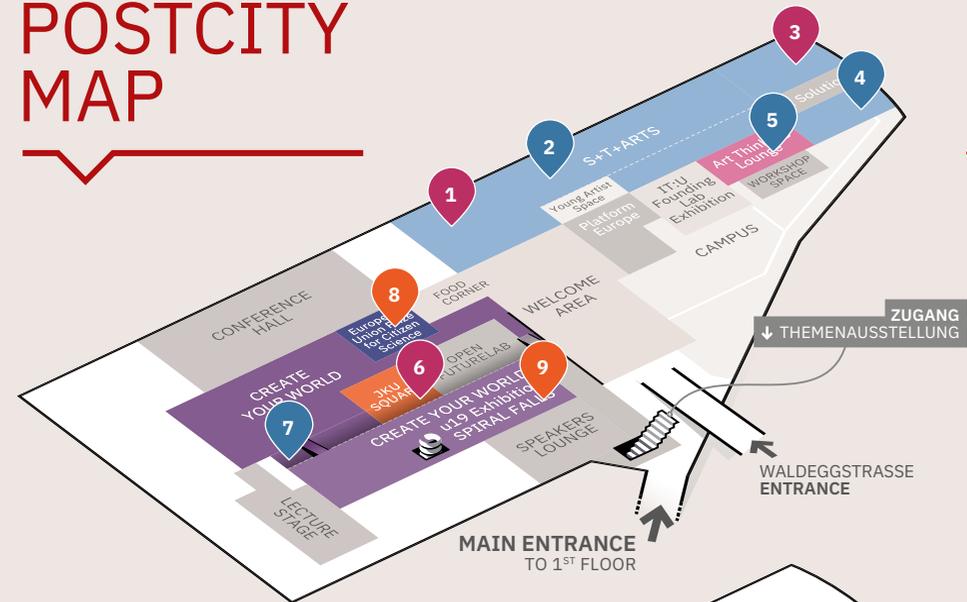
So funktioniert's:

-  Die Karte führt Dich entlang thematischer Stationen durch die verschiedenen Ausstellungen des Festivals.
-  Die Stationen 1-9 sind im ersten Stock der POSTCITY und gratis zugänglich.
-  Weiter geht die Tour in den Bunker und führt durch die Themenausstellung. Dafür brauchst Du ein POSTCITY-Ausstellungsticket, einen Festivalpass oder einen Tagespass.

Der POSTCITY-Kompass zeigt Dir nicht nur Wege durch die Highlights der Ausstellungen, sondern regt auch zum Mitmachen an. Denn wir sind uns sicher: Wir brauchen viele unterschiedliche Perspektiven, um gesellschaftlichen Wandel voranzutreiben.

Legen wir los!

## POSTCITY MAP



FIRST  
FLOOR



BUNKER

Für Produktvorschläge beim Online-Shopping, das Erstellen von Videos oder das Komponieren von Musik: Künstliche Intelligenz (KI) hat viele Anwendungsbereiche. Die schnellen Fortschritte im Bereich der KI wurden auch in den Medien aufgegriffen: Doch ist KI wirklich so schlagartig aufgetaucht, wie wir glauben?

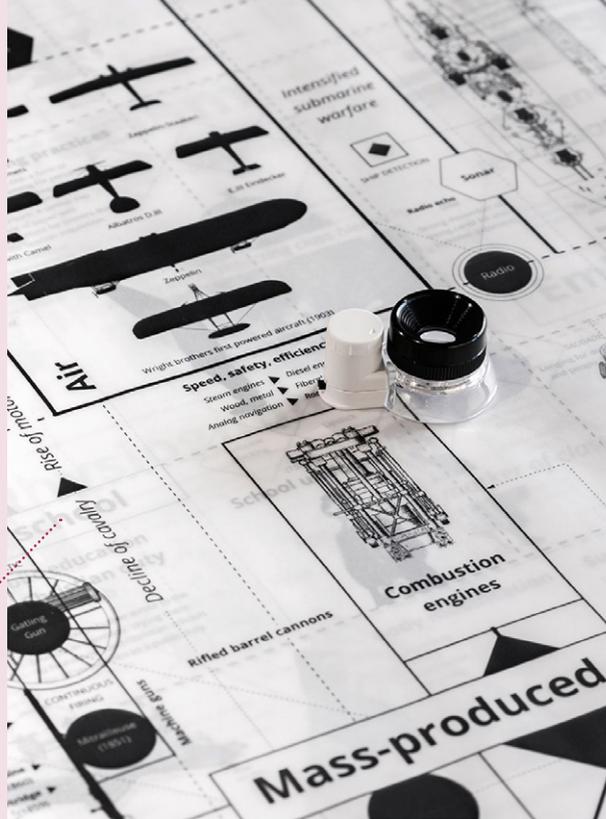
1

Vladan Joler und Kate Crawford haben recherchiert: **Calculating Empires** beleuchtet die Zusammenhänge zwischen Technologien und Herrschaft – von 1500 bis heute. Das Kunstwerk in Form einer großformatigen Visualisierung zeigt: Die Entwicklung von KI ist nicht so neu oder plötzlich, wie sie medial dargestellt wird, sondern basiert auf technologischen Entwicklungen der letzten 500 Jahre.

Dennoch: Die Entwicklungen im Bereich der Künstlichen Intelligenz waren in den letzten Jahren rasant. Die komplexen Zusammenhänge von Technologie und Gesellschaft sichtbar zu machen, ist daher wichtiger denn je.

**Eintauchen!** Du kannst die Karte auf zwei Arten lesen: Verfolge die technologischen Entwicklungen zu einem bestimmten Zeitpunkt auf horizontaler Ebene. Vertikal kannst Du die eine bestimmte Technologie zwischen 1500 und heute nachverfolgen und dabei auch sehen, wie sie eingesetzt wurde, um Macht auszuüben und Menschen zu kontrollieren.

# Künstliche Intelligenz



**Calculating Empires**

Presented in the context of the *STARTS Ec(h)o* project. *STARTS Ec(h)o* is funded by the European Union under Grant Agreement No. 101135691.

© Piercarlo Quecchia - DSI\_Studio / @piercarloquecchia - @dsi\_studio / Courtesy of Fondazione Prada

3

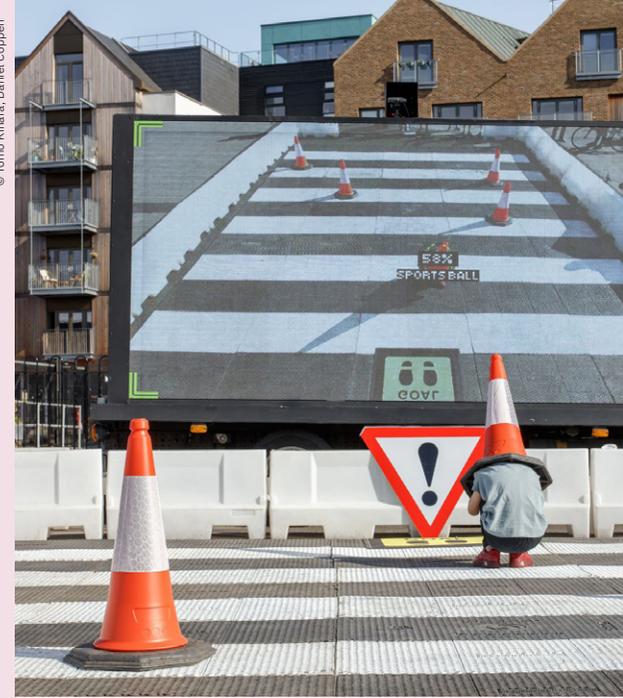
**How (not) to get hit by a self-driving car**

von Daniel Coppen und Tomo Kihara macht spielerisch erfahrbar, wie optische Erkennung bei selbstfahrenden Autos funktioniert. Bewege dich möglichst kreativ über den Zebrastreifen, um nicht als Mensch identifiziert zu werden.

**Mitmachen!** Jede Form der Künstlichen Intelligenz basiert auf Daten. Das Projekt regt zu kritischen Überlegungen an: Wie werden meine Daten verarbeitet? **Bei diesem Spiel kannst Du selbst entscheiden, ob Deine Daten in das Spiel eingespeist werden sollen oder nicht.**

Presented in the context of the *STARTS Ec(h)o* project. *STARTS Ec(h)o* is funded by the European Union under Grant Agreement No. 101135691.

© Tomo Kihara, Daniel Coppen



**How (not) to get hit by a self-driving car**

6

Schon in den 1950er-Jahren wollte Alan Turing testen, ob Maschinen menschenähnlich denken können. Darauf aufbauend, haben die Studierenden der Johannes Kepler Universität Linz das Projekt **The Turing Game** entwickelt. Findest du heraus, ob du mit einem Menschen oder einer Künstlichen Intelligenz chattest?

Unsere Erde ist erschöpft. Seit Jahren stellt sich das Ars Electronica Festival einer der drängendsten Fragen unserer Zeit: **Wie können wir mit den Ressourcen des Planeten nachhaltig umgehen, damit die Erde für die Menschen und alle anderen Lebewesen bewohnbar bleibt?**

Nachhaltige Lösungen für unseren alltäglichen Verbrauch sind ein großer Hebel für den Klimaschutz. Und diese Lösungen sehen rund um den Globus völlig anders aus.

2

Künstler\*innen inspirieren mit ihrem unkonventionellen Denken neue Ansätze in der Forschung und Entwicklung, so auch Dani Ploeger. Mit **Revolution Refridge** hat er gemeinsam mit dem syrischen Rojava Center for Democratic Technologies ein Kühlschranksystem entwickelt, das die lokalen Bedingungen nutzt.

„Klassische“ Kühlschränke sind an die Bedürfnisse und Gegebenheiten der westlichen Welt angepasst. Sie brauchen ein stabiles Stromnetz und sind dafür da, eine Vielzahl an Lebensmitteln jederzeit gekühlt zu Verfügung zu stellen. In Rojava ist beides oft nicht der Fall. Deshalb entwickelte **Revolution Refridge** ein kostengünstiges Kühlsystem, das historische Kühlmethoden mit einem einfachen Solarpanel kombiniert. So kann die Lebensqualität der Bevölkerung entscheidend verbessert werden. Das Projekt wurde beim STARTS Prize 2024 mit einer Nominierung ausgezeichnet.

The development of *Revolution Refridge* has been supported by the University of Rojava and The Royal Central School of Speech and Drama, University of London. Presented in the context of the *STARTS Ec(h)o* project. *STARTS Ec(h)o* is funded by the European Union under Grant Agreement No. 101135691.

# Planet Erde – nur eine Ressource?

## HOFFNUNGSTRÄGER\*IN

Das Rojava Center for Democratic Technologies vernetzt Künstler\*innen und Ingenieur\*innen, die in der Autonomen Verwaltung Nord- und Ostsyriens (AANES) / Westkurdistan mit lokalen Communities arbeiten. Die Einrichtung verbindet Kunst und Technologie, um gemeinsam an einer gerechteren Zukunft zu arbeiten, in sozialer wie ökologischer Hinsicht.



i

**STARTS (Science, Technology und Arts:** Wissenschaft, Technologie und Kunst) ist eine Initiative der Europäischen Kommission und hat zum Ziel, die sozialen, ökologischen und wirtschaftlichen Herausforderungen Europas innovativ zu bewältigen. Als eine Leitorganisation der Initiative baut Ars Electronica Brücken zwischen Industrie, Wissenschaft und Kunst und treibt das Programm seit nunmehr zehn Jahren federführend voran.

Präsentation von *Revolution Refridge* in Rehaiah al-Kabirah, Dschazira, Autonome Verwaltung von Nord- und Ostsyrien/Rojava



© Rojava Center for Democratic Technologies

4

**Eine Vase aus gedrucktem Stein:** Im Projekt **Stone Printing** hat der belgische Künstler Isaac Monté gemeinsam mit der rumänischen Robotikfirma OVISO Robotics ein neues 3D-Druck-Verfahren entwickelt. Ein Abfallprodukt aus der Kalksteinerzeugung wird recycelt und damit ein abbaubares Material mit sehr geringem CO<sub>2</sub>-Fußabdruck hergestellt. Dieses Material wird schließlich mithilfe eines 3D-Druckers mit einem speziellen Roboterarm in Alltagsgegenstände verwandelt.

With the generous support of Creative Industries Fund NL. Presented in the context of the *Label4Future* project. *Label4Future* is funded by the European Union (European Innovation Council and SMEs Executive Agency EISMEA) under grant agreement No. 101133162.



Stone Printing

Christl Baur,  
Head of Ars Electronica Festival:



*„Künstler\*innen spielen eine immens wichtige Rolle in unserer Gesellschaft: Sie denken unkonventionell, stellen sich Problemen auf kreativste Weise und stoßen neue Prozesse an. Wir sehen es als unsere Aufgabe bei Ars Electronica, Programme und Strukturen zu schaffen, damit Künstler\*innen diese Rolle voll ausleben können.“*

© Isaac Monté

© Tom Miesic

Wir wissen, dass wir als Festival auch dafür Verantwortung übernehmen müssen, dass die Bewohnbarkeit unseres Planeten weiterhin sichergestellt ist. Schon seit vielen Jahren arbeiten wir aktiv an einer nachhaltigen Umsetzung des Festivals und sind seit 2022 ein zertifiziertes Green Event, also eine möglichst nachhaltige Veranstaltung.

© Tom Masic



Shadowgram

© vog photo



Veronika Liebl,  
Managing Director  
Ars Electronica Festival:

*„Es geht nicht ums Klima, sondern um uns Menschen! Damit der Planet für uns bewohnbar bleibt, brauchen wir viele unterschiedliche Lösungen: mehr Bildung, mehr Technologie, aber ja, auch eine Reduktion unseres Verbrauchs und einen sparsamen Umgang mit Ressourcen.“*

i

Unsere wichtigsten Maßnahmen:



- In unseren Verträgen: Keine Flüge innerhalb Europas unter 1 500 km für die Anreise unserer Künstler\*innen und Gäste; Nutzung des öffentlichen Bahnnetzes.
- Wenn Flüge wirklich nötig sind: Kompensation des CO<sub>2</sub>-Ausstoßes mit Climate Austria.
- Unsere Ausstellungen sind so nachhaltig wie möglich: Wir setzen auf Wiederverwendung von Ausstellungsarchitektur. Wenn Drucke nötig sind, verwenden wir nachhaltiges Graspapier.

5

**Wir wollen gemeinsam mit Dir Ideen sammeln!** Mit dem **Shadowgram**, einer interaktiven Kunstinstallation des Ars Electronica Futurelab, kannst du Deinen Schatten als Vinyl-Aufkleber festhalten und Deine Ideen für die Zukunft entwickeln. Gemeinsam mit Dir wird die Installation ein zentrales Festival-Statement zu Energie- und Klimafragen, Materialforschung, Kreislaufwirtschaft und Umweltbewusstsein.

**Tiefer eintauchen:** Du möchtest noch mehr Hintergründe und Einblicke zu den Projekten? Mit den täglichen WE GUIDE YOU-Führungen entdecken wir gemeinsam mit Dir die Ausstellungen der POSTCITY. Buche Dein Ticket online oder direkt am INFO DESK.



S.O.S. – Sliders of Society

7

**Mitmachen:** Wie sieht Deine Welt 2050 aus? Verschiebe die Regler von **S.O.S. – Sliders of Society** und beobachte die Wechselwirkungen zwischen den verschiedenen Parametern. Die Regler stehen für verschiedene gesellschaftliche Themen – von Umwelt bis Chancengleichheit. Das Verschieben eines Reglers hat Auswirkungen auf mehrere andere. So werden die vielfältigen Wechselwirkungen zwischen verschiedenen Bereichen deutlich. Die Daten wurden in enger Zusammenarbeit mit Wissenschaftler\*innen von *The Club of Rome – Austrian Chapter* erarbeitet.

i

Nachhaltigkeit ist keine Einbahnstraße: **Kreislaufwirtschaft** sorgt dafür, dass Produkte **wiederverwendet, repariert und recycelt** werden. Durch achtsamen Konsum und Produktion wird möglichst wenig Abfall produziert und sorgsam mit Ressourcen umgegangen.



© Team Sliders Of Society

Bei all den Problemstellungen sind wir uns sicher: Gemeinsam schaffen wir mehr. Wir brauchen Zusammenarbeit in allen gesellschaftlichen Bereichen. So auch in der Wissenschaft.

8

„Spielbare Städte für alle!“ fordern Raquel Colacios (ES) und Blanca Calvo Boixet (ES) in ihrem Projekt **ASD Publics**. Kinder mit Autismus sind von herkömmlichen Spielplätzen oft überfordert. Das Projekt widmet sich daher der Schaffung von Spielplätzen, die unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht werden – für und mit Kindern mit Autismus. So schafft dieses Forschungsprojekt nicht nur gerechtere Spielplätze, sondern auch eine wissenschaftliche Basis für Stadtplaner\*innen, um Spielplätze in Zukunft inklusiver zu gestalten.

Für unser Festival wurden nach den Bausätzen des Projekts Spielzeuge gefertigt, die hier ausprobiert werden können.

### Mitmachen:

Dieses Citizen Science-Projekt kannst du selbst ausprobieren! Im Labor von **Intelligent Instruments** musizieren Instrumente dank KI eigenständig. Eines davon, **Stacco**, kann jederzeit selbst ausprobiert werden!

Presented in the context of the **IMPETUS** project. **IMPETUS** is funded by the European Union under Grant Agreement No. 101058677 - HORIZON-WIDERA-2021-ERA-01.

© Ivan Liach



ASD Publics

**Citizen Science** macht alle zu Forscher\*innen: Bürger\*innen werden in wissenschaftliche Projekte eingebunden und übernehmen eine aktive Rolle in Forschung, Innovation und Entwicklung. Die so gewonnenen Einsichten wiederum werden dann zur Grundlage für eine evidenzbasierte Politik auf lokaler, nationaler und EU-Ebene. Citizen Science bietet somit für jede\*n die Möglichkeit, Veränderungen anzustoßen.

# Soziale Gerechtigkeit

i

Der **Prix Ars Electronica** zeichnet seit 1987 die hervorragendsten Projekte im Bereich der Medienkunst aus. 1998 wurde die Kategorie u19 ins Leben gerufen. Nicht nur, um die Leistung von jungen Kreativen zu würdigen, sondern vor allem, um von den Perspektiven jüngerer Generationen zu lernen.

9

**Demokratie, Friede, Sicherheit.** Diese Worte stehen im Mittelpunkt der Arbeit von Jakob Gruber, der für sein Projekt **Fluten der Freiheit** dieses Jahr mit dem Prix Ars Electronica in der Kategorie u19-create your world ausgezeichnet wurde. Die Visualisierung ist ein Appell gegen die Abstumpfung; ein Appell für das Hinschauen auf jene Menschen, die Demokratie, Friede und Sicherheit suchen und auf ihrem Weg dahin im Mittelmeer ertrinken.

© Courtesy of the artist / Jakob Gruber

## FLUTEN DER



## FREIHEIT

Fluten der Freiheit

### HOFFNUNGSTRÄGER

Jakob Gruber arbeitet mit eindringlichem Sound und starken Bildern. Für den 17-Jährigen Salzburger steht Handeln in Verbindung mit Träumen: „Wenn wir anfangen zu träumen, schaffen wir uns eine neue Welt. Nun liegt es aber auch an uns, diese Welt umzusetzen. Und dies ist jetzt, denn die zwei Tage, an denen man nichts machen kann, sind gestern und morgen.“



© Jakob Gruber

# HOPE: the touch of many

Wir sind im Herzen der POSTCITY angekommen. **Im Bunker und den Kellerräumen präsentieren wir die Themenausstellung, die alljährlich künstlerische Perspektiven zum Festivalthema versammelt.**

**Die Ausstellung mit dem Titel HOPE: the touch of many wird zum gemeinsamen Raum, zu einer Begegnungszone.** Sie bildet einen Ort für philosophische, sinnliche und emotionale Reisen durch Forschungsfelder und mitten hinein in künstlerische Fragestellungen. Die Ausstellung zeigt Projekte, die Zusammenhänge sichtbar machen, neue Zugänge erschließen, aber auch aufzeigen, wie sich jede\*r Einzelne von uns aktiv einbringen kann.

Auf dem Weg durch die Ausstellung stellen wir Dir die Vielstimmigkeit künstlerischer Perspektiven, *the touch of many*, vor – den Themen Künstliche Intelligenz, Ökologie und soziale Gerechtigkeit wirst Du auch hier wieder begegnen.

10

**Wie könnt Ihr es wagen, in diesen Zeiten von „hoffnungsvollen Visionen“ zu sprechen?** Diese Frage begleitet das Kollektiv Time's Up seit einigen Jahren. Ihre künstlerische Arbeit zu diesem Thema bildet den Eingang in die Themenausstellung im Bunker.

So beschreiben Time's Up selbst ihre Arbeit:

*„Wir bauen Spielplätze, die zum „Was wäre, wenn“-Denken anregen, eine Form der eingebetteten Neugier. Ob es sich um immersive Installationen, diskursive Workshops oder akustische Experimente handelt, Time's Up lädt Publikum, Besucher\*innen und Teilnehmer\*innen dazu ein, mit uns spielerisch zu erforschen, wie die Welt sein könnte, eingebunden in spekulative Situationen erfahrbarer Zukünfte.“*

**i** Künstler\*innen haben die Superkraft, Geschichten zu erzählen. Sie führen uns an Kreuzungen neuer Denk- und Lebensweisen – gerade dann, wenn die Situation ausweglos erscheint. Mit den *Artist Spotlights* zeigt die Themenausstellung gleich mehrere Projekte von Tega Brain, Anab Jain von Superflux, La Juné McMillian und des Kollektivs Time's Up. Wir laden dazu ein, tiefer in ihre Perspektiven einzutauchen und durch jene Brille zu schauen, durch die die Künstler\*innen die Welt sehen.

HOFFNUNG

© Sam Lavigne and Tega Brain



Anatomy of Non-Fact

11

**KÜNSTLICHE INTELLIGENZ**  
**Anatomy of Non-Fact** ist das erste Kapitel der Arbeit *Artefact* von Martyna Marciniak. Darin beschäftigt sich die Künstlerin mit dem Phänomen der verzerrten und übermäßigen Informationen im Zusammenhang mit KI-generierten Bildern. Dazu hat sie ein bekanntes Beispiel der jüngeren Vergangenheit aufgegriffen: Ein von Künstlicher Intelligenz kreiertes Bild zeigte Papst Franziskus im modischen Balenciaga-Mantel. 2023 war das Bild in diversen sozialen Medien kaum zu übersehen. Dieses Artefakt der Popkultur, den Mantel, bringt Martyna Marciniak in die Ausstellung und möchte damit zeigen, welche Rolle die verschwimmenden Grenzen zwischen Fakt und Fiktion in der visuellen Sprache des Internets für unsere Gesellschaft spielen.

**Die Künstlerin ist seit April 2024 Artist-in-Residence bei Ars Electronica.**

This project has been developed and is presented in the context of the *European Digital Deal* project. *European Digital Deal* is co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union and by the Austrian Federal Ministry for Arts, Culture, the Civil Service and Sport.

12

**PLANET ERDE**  
**Manchmal ist es für das Klima am besten, nichts zu tun.** Ganz besonders gilt das für Manager\*innen von Ölkonzernen. **Cold Call** von Tega Brain und Sam Lavigne beruht auf der Idee der Arbeiter\*innensabotage: Arbeiter\*innen verlangsamen absichtlich die Produktion, indem sie Zeit verschwenden, etwa mit langen Mittagspausen oder privaten Telefonaten. Die Installation besteht aus einem Callcenter, das das Publikum dazu auffordert, Führungskräfte von Ölkonzernen anzurufen und sie am Arbeiten zu hindern. Die so „gestohlene“ Zeit wird addiert und dafür in gleicher Höhe CO<sub>2</sub> kompensiert.

Presented in the context of the *European Digital Deal* project. *European Digital Deal* is co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union and by the Austrian Federal Ministry for Arts, Culture, the Civil Service and Sport.

**Mitmachen:**

**Ruf im Callcenter von Cold Call Manager\*innen an und stiehl ihnen Zeit! Je länger Du sie in ein Gespräch verwickeln kannst und sie vom Arbeiten abhältst, desto mehr tust Du fürs Klima.**

HOFFNUNGSTRÄGERIN

Tega Brain ist eine australische Künstlerin und Umweltingenieurin, die sich mit Ökologie, Daten, Automatisierung und Infrastruktur beschäftigt. Sie ist Teil des Kollektivs Solar Protocol und stellt gemeinsam mit Sam Lavigne Fragen zu Klima, Klasse, Arbeit und Sprache.

© vog.photo



## HOFFNUNGSTRÄGER\*IN

**Sonandes: Platform for Experimentation and Research** leitet kunstbasierte Forschungsprojekte, Residencies, Labore, Ausstellungen und Publikationsprozesse mit einem Fokus auf akustische Prozesse. Die Gruppe interessiert sich besonders für die Rolle der Kunst in der Bewusstseinsbildung und bei sozialem Wandel.

© Sonandes



**Triangle of Sacrifice** von Sonandes:  
Guely Morató Loredo, Víctor Mazón Gardoqui



**I'm Feeling Lucky**

© Timothy Thomasson

13

## PLANET ERDE

Der Bedarf nach Lithium steigt: Der Rohstoff ist für die Entwicklung alternativer Energietechnologien, wie etwa für E-Mobilität oder Windturbinen, zentral und wird von der Europäischen Kommission daher als kritischer Rohstoff gelistet. Doch auch der Abbau von Lithium belastet die Umwelt und hat erhebliche Auswirkungen auf die lokale Bevölkerung.

Die bolivianische Gruppe **Sonandes** beschäftigt sich in ihrer Installation **Triangle of Sacrifice** mit dem extrem wasserintensiven Lithiumabbau in der Dreiecksregion zwischen Argentinien, Chile und Bolivien – einem der trockensten Gebiete der Erde.

„Opferdreieck“ nennen Sonandes ihre Installation in Anlehnung an den Begriff „Opferzone“: Opferzonen sind Gebiete, die durch menschliche Eingriffe – oft in Zusammenhang mit der Ausbeutung von Ressourcen – für Menschen und andere Lebewesen so gut wie unbewohnbar geworden sind. Die Installation besteht aus einer Skulptur, auf die Salzwassertropfen fallen. Der Rhythmus der Tropfen wird durch Echtzeitdaten aus den drei Regionen bestimmt.

The project has been produced as part of the CIFO x Ars Electronica Awards, a cooperation between Ars Electronica Festival and Cisneros Fontanals Art Foundation (CIFO).

14

## HOFFNUNG

Hoffnung ist schwer zu fassen: Sie ist vielschichtig und erfordert ein ständiges Navigieren und Aushandeln. Hoffnung ist nicht gleichzusetzen mit Optimismus, sie ist auch kein Ersatz für Handeln, sondern die Grundlage für Handeln. Um ins Handeln zu kommen, reichen wissenschaftliche Argumente allein meist nicht aus. Oft brauchen wir einen emotional erfahrbaren Anknüpfungspunkt. Kunst kann uns solche Anknüpfungspunkte liefern.

**Eisen blühen lassen:** In seiner Installation **Iron 56** zeigt Carlos Sfeir Vottero frei hängende Kompassnadeln: Die Magnetfelder, die Masse der Kompassnadeln und ihre natürliche Ausrichtung auf das Gravitationsfeld der Erde sind einander widerstrebende Impulse, die sich gegenseitig stören. Die Nadeln der Kompassnadeln stehen so nie still: Es entsteht ein komplexer Tanz mit- und gegeneinander. An den Enden der Kompassnadeln löst sich Eisen aus Stahl und formt so Kristalle, ein blühendes Feld aus Eisenblumen. Vottero interpretiert den Energiefluss der verschiedenen Kräfte als poetisches Kommunikationsmittel, das es ermöglicht, mit der Welt in Verbindung zu treten.

The participation is the result of a collaboration between Ars Electronica and the *Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio* and the *Ministerio de Relaciones Exteriores | Gobierno de Chile*.

15

## SOZIALE GERECHTIGKEIT

In den letzten Jahren hat sich der Zugang zu Software für Animationen drastisch verbessert. Diese Ressourcen sind hilfreich, doch Werkzeuge und entsprechende Daten für die Darstellung von Bewegungen diverser Menschengruppen fehlen oft nach wie vor.

Mit ihrem Projekt **Black Movement Library** erstellt **LaJuné McMillian** ein Archiv von Bewegungen Schwarzer Menschen. Diese Bibliothek an Bewegungen kann von anderen Künstler\*innen, Aktivist\*innen und Performer\*innen für ihre Arbeit genutzt werden. So können vielfältige Extended-Reality-Projekte geschaffen werden. Tauche ein in die Arbeit des Archivs und folge den Porträts in den Videos!

Presented in the context of the *European Digital Deal* project. *European Digital Deal* is co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union and by the Austrian Federal Ministry for Arts, Culture, the Civil Service and Sport.

16

Vorhang auf für das letzte Projekt dieser Tour durch die POSTCITY und den Gewinner des Prix Ars Electronica in der Kategorie New Animation Art. **I'm Feeling Lucky** ist eine **Computeranimation, die eine virtuelle Landschaft mit Aufnahmen von Menschen aus Google Street View bevölkert**. In Anlehnung an historische Panoramabilder des 19. Jahrhunderts soll durch die 360-Grad-Gestaltung dem Publikum das Gefühl vermittelt werden, mitten im Geschehen zu stehen. Durch diese Verknüpfung setzt Timothy Thomasson die Daten aus Google Street View in spannungsreiche Beziehungen: Reale Geografie steht dem virtuellen Raum gegenüber, historische Medientechnologie tritt ins Gespräch mit moderner massenhafter Datenerfassung.

With support from the Canada Council for the Arts, and Société des arts technologiques (SAT) Residency Program.

# #arselectronica24

## ÖFFNUNGSZEITEN

### POSTCITY

MI 4.9. – SA 7.9. 10:00–19:00  
SO 8.9. 10:00–18:00

**INFO und ARTIST DESK, Ticketschalter, PRESS DESK und WE GUIDE YOU Meeting Point** befinden sich in der POSTCITY. Reservierte und gekaufte Tickets können hier abgeholt werden. Der INFO DESK öffnet bereits um 9:30. Letzter Einlass zu den Ausstellungen jeweils 30 Minuten vor Schließzeit.

### Ars Electronica Center

MI 4.9. – SO 8.9. 10:00–18:00

### Lentos Kunstmuseum Linz

MI 4.9. – SO 8.9. 10:00–18:00  
DO 5.9. 10:00–20:00

### JKU MED Campus (MED Campus I)

MI 4.9. – SA 7.9. 10:00–19:00  
SO 8.9. 10:00–18:00

*Bitte reisen Sie nach Möglichkeit mit öffentlichen Verkehrsmitteln an.  
Vielen Dank.*

**CREDITS:** **Concept & Editing:** Elisabeth Mürzl  
**Copyediting:** Elisabeth Mürzl, Christl Baur,  
Ingrid Fischer, Vanessa Hanneschläger,  
Johanna Lenhart, Veronika Liebl

**Graphic Design:** Stefan Eibelwimmer | sege.at  
**Photos:** see credits  
**Printed by:** DIREKTA Druckerei &  
Direktmarketing GmbH



#wetrygreen