



PRESSEINFORMATION

● 07.09.2021

## ● CYBERARTS Prix Ars Electronica Exhibition 07. –12.09.2021

Seit 1998 präsentiert das OK im OÖ Kulturquartier, inzwischen ein Standort der OÖ Landes-Kultur GmbH, die Ausstellung CyberArts. Als Showcase der preisgekrönten Werke des Prix Ars Electronica ist sie eine ausgezeichnete Plattform zur Beobachtung aktueller Entwicklungen und Trends im digitalen Zeitalter, wobei deren soziale und ökonomische Auswirkungen hier in den Fokus gerückt werden. Die ausgewählten Arbeiten verdeutlichen, welche gesellschaftlichen Dynamiken und Themen aktuell bestimmend sind.

Drei Kategorien werden heuer im OÖ Kulturquartier präsentiert: **Artificial Intelligence & Life Art** widmet sich der künstlerischen Praxis und dem künstlerischen Denken in allen Bereichen der Künstlichen Intelligenz und der Life Sciences. Ausgezeichnet wurden Kunstwerke, die sich kritisch und anspruchsvoll mit Biotechnologie, Gentechnik, Biowissenschaften sowie mit Robotik und Kinetik, maschinellem Lernen, Deep Learning und jeder anderen Form der Forschung zu Künstlicher Intelligenz beschäftigen.

Computermusik ist seit dem Beginn des Prix 1987 (nach einer Idee von Hannes Leopoldseder, 1941-2021) eine zentrale Kategorie und hat sich mit der digitalen Entwicklung entsprechend gewandelt. Als **Digital Musics & Sound Art** würdigt sie mittlerweile zeitgenössische digitale Klangproduktionen aus dem breiten Spektrum der elektronisch erzeugten Musik – Werke, die Klang, Medien und Musik kombinieren, digitale Kompositionen, die von elektro-akustisch bis experimentell reichen, sowie Klanginstallationen. Es zeigt sich außerdem, dass mittlerweile auch die Künstliche Intelligenz Einzug in den Bereich der Musikproduktion hält.

Die Kategorie **Computer Animation** ist ebenfalls von Anfang an Bestandteil des Prix und ihre Entwicklung zeugt von der kontinuierlichen Kraft und Dynamik, die in den eingereichten Arbeiten steckt. Es werden herausragende Leistungen in unabhängigen Kunst- und Wissenschaftswerken sowie in kommerziellen High-End-Produktionen der Film-, Werbe- und Unterhaltungsindustrie ausgezeichnet. In dieser Kategorie zählt künstlerische Originalität genauso viel wie exzellente technische Leistung.

1

DIGITAL MUSICS & SOUND ART  
Honorary Mention

**XOÁN-XIL LÓPEZ / ES**  
**ORGANSCAPE, 2020**

In einigen Orgeln, vor allem aus der Barockzeit, finden sich spezielle Register, die dazu gedacht sind, paramusikalische Klänge wie Vogelstimmen oder Donner zu imitieren. *Organscape* basiert auf dieser Idee der musikalischen Nachahmung von Klanglandschaften. Das Projekt besteht aus zwei Elementen, die nebeneinander existieren, aber auch miteinander in Dialog treten: aus kurzen Orgelkompositionen, für die Field Recordings von unterschiedlichen geografischen Orten, entsprechend der klanglichen Eigenschaften des historischen Instruments, umgewandelt wurden, und aus „Organismo I“, einer Art Automat, der ein Repertoire von Klängen aus der Natur nachahmt und dabei in erster Linie auf „mechanische Vogelkunde“ spezialisiert ist.

Xoán-Xil López geht es in diesem Projekt weniger um den Versuch einer originalgetreuen Nachahmung, sondern darum, bestimmte akustische Eigenschaften des herangezogenen Klangmaterials herauszuarbeiten.

Installation & Dokumentation (34' 34")

Commissioned by the international organ festival De Lugares e Órganos, Santiago de Compostela, 2020  
[unruidosecreto.net/organscape/](http://unruidosecreto.net/organscape/)

2

COMPUTER ANIMATION  
Honorary Mention

**L.A. RAEVEN / NL**  
**VASTUM, 2020**

Wie geht unsere Gesellschaft mit Alter und Krankheit um, wenn Entwicklungen in der Gentechnologie ganz neue Möglichkeiten zur Optimierung eröffnen – zumindest jenen, die es sich in der Zukunft leisten können? In *Vastum* (lateinisch für „Abfall“) beschäftigt sich das Künstlerinnenduo L.A. Raeven (Liesbeth und Angélique Raeven) mit der Angst vor Alter und Degeneration und entwirft dabei ein düsteres Szenario. Ihre Arbeit wird in einer Box präsentiert, in der ein junges Mädchen durch ein kleines Guckloch zu sehen ist. Sie wird so zu einem Objekt der Beobachtung, das den neugierigen Blicken zu entkommen versucht. Die animierte Figur hat Progerie – eine seltene erbliche Störung, die vorzeitiges Altern verursacht. Ihre seltsamen Bewegungen sind das Ergebnis einer „digitalen Kreuzung“ zwischen einem Progeriepatienten und einer Laborratte.

Mithilfe modernster Computertechnologie möchten die Künstlerinnen unangenehme Fragen über die Entwicklung unserer Gesellschaft angesichts des unaufhaltsamen wissenschaftlichen Fortschritts aufwerfen.

Videoinstallation | unterstützt von: Mondriaanfonds  
[laraeven.net](http://laraeven.net)

3

COMPUTER ANIMATION  
Honorary Mention

**PETER BURR / US**  
**DIRTSCRAPER, 2020**

*Dirtscrapper* erzählt die Geschichte einer unterirdischen Megastruktur. In 48 Kapiteln entwirft Peter Burr ein digitales Porträt einer verfallenden, kranken Architektur. Über Text-Pop-ups gewähren Mitglieder dieser virtuellen Gemeinschaft Einblicke in ihre Lebensrealität, in der Wohnblöcke der Industrie weichen, Bewohner:innen vertrieben werden und das Individuum verkümmert. Es ist die Geschichte einer sich ständig verändernden, dynamischen Stadt und der Menschen, die trotz allem in ihr leben.

2020 wurde das Kunstwerk in Form eines Livestreams bei der Galerie bitforms veröffentlicht: als einwöchiges Zero-Player-Computerspiel. Gesteuert von einer KI wurden während dieser Übertragung ständig neue Geschichten, architektonische Anordnungen und Perspektiven präsentiert.

Videoinstallation (1' 26")  
peterburr.org

4

DIGITAL MUSICS & SOUND ART  
Award of Distinction

**RASHIN FAHANDEJ / US**  
**A FATHER'S LULLABY, seit 2019**

*A Father's Lullaby* ist eine „poetische Bewegung“, die Kunst und Technologie einsetzt, um einen verbindenden Dialog zu starten und damit sozialen Wandel zu bewirken.

Das Projekt thematisiert die Ungleichbehandlung aufgrund der ethnischen Herkunft im Strafvollzugswesen der USA und die Auswirkungen, die diese auf Kinder, Frauen und einkommensschwache Gemeinschaften hat. Dafür nützt es sowohl öffentliche Orte als auch virtuelle Räume. In der Ausstellung wird es in Form verschiedener Klangschichten präsentiert: einer Serie von Kompositionen von Wiegenliedern, die von Vätern beigesteuert wurden, und einer Hörstation, die über Touchscreen unterschiedlichste Geschichten aktiviert, wie über eine Website gesammelte (Schlaf-)Lieder oder Interviews von Männern auf Bewährung, die von der strukturellen Gewalt bei Massenverhaftungen, die vor allem Männer treffen, aber auch von Liebe und Trauma, An- und Abwesenheit und der Kraft persönlicher Erinnerungen berichten.

Eine weitere Version von *A Father's Lullaby* wird auch in Kepler's Gardens / Campus der Johannes Kepler Universität präsentiert.

rashinfahandej.com  
fatherslullaby.org

5

COMPUTER ANIMATION  
Award of Distinction

**VENETA ANDROVA / BG**  
**AIVA, 2020**

Im Mittelpunkt dieser Computerspiel-Animation steht die Figur der Künstlerin *AIVA*, der die Zuseher:innen bei ihrem Schaffen, aber auch bei ihren Ausstellungen und dem Verkauf ihrer Werke zusehen können. Charakter, Verhalten und Karriere von *AIVA* sind stark vom männlichen Objekt / Blick / Gönner geprägt. Die weibliche Figur wird von Veneta Androva dargestellt, als wäre sie von einem rein männlichen Team erdacht und programmiert. Mit ihrer klischeehaften „Kunstdoku“ thematisiert die Künstlerin die systematische Benachteiligung von Frauen in der Kunst und den nach wie vor vorherrschenden Mythos des männlichen Genies. Darüber hinaus möchte sie den Mangel an weiblichen Perspektiven im Bereich der Künstlichen Intelligenz aufs Tableau bringen – siehe Siri, Alexa, Cortana, Samantha oder Ai-Da. So besteht die Gefahr, dass weiblich gegenderte KI-Produkte problematische Stereotype über die Rolle der Frau in der Gesellschaft reproduzieren.

Videoinstallation (13')  
venetaandrova.com

6

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Honorary Mention

**THERESA SCHUBERT / DE**  
**SOUND FOR FUNGI. HOMAGE TO INDETERMINACY, 2020**

*Sound for Fungi. Homage to Indeterminacy* begann als Laborexperiment, bei dem die Künstlerin in Berliner Wäldern gesammelten Pilzmyzelien Sinusfrequenzen vorspielte. Dabei war zu beobachten, dass die meisten von ihnen positiv auf den Einfluss von Klang reagierten, indem sie schneller und dichter wuchsen als jene Proben, die in der Stille gewachsen waren. In dieser interaktiven und generativen Videoinstallation wird das Experiment simuliert. Das Publikum kann den biologischen Prozess mit Hilfe eines Tracking-Sensors erforschen. Statt Schallfrequenzen verändern hier Handbewegungen das Wachstum des Pilzes in Echtzeit. Die „Unbestimmtheit“ im Titel bezieht sich auf die von dem Komponisten John Cage entwickelte Improvisationstechnik, bei der Aspekte einer Komposition dem Zufall, der Natur oder der freien Wahl überlassen werden. Versteht man sie generell als natürliches Lebensphänomen, stellt Improvisation eine Grundbedingung der Existenz dar.

Mit ihrer Arbeit ermöglicht die Künstlerin eine „artenübergreifende Erfahrung“, die am besten funktioniert, wenn die Besucher:innen Ruhe und Geduld für die Interaktion mitbringen.

Installation, Studio assistant: Simona Dossi  
Simulation development: Sage Jenson  
Produced within the “Mind the Fungi” research project by TU Berlin and ALB  
theresaschubert.com

7

COMPUTER ANIMATION  
Golden Nica

**GUANGLI LIU / CN**  
**WHEN THE SEA SENDS FORTH A FOREST, 2020**

Mit *When the Sea Sends Forth a Forest* widmet sich Guangli Liu der vergessenen Geschichte der chinesischen Bevölkerung Kambodschas, die in den 1970er-Jahren von den Roten Khmer verfolgt, vertrieben und getötet und dabei von China im Stich gelassen wurde. Angesichts des Mangels an historischem Bildmaterial aus dem damals nach außen hin völlig abgeschotteten Land nutzt Guangli Liu einerseits die Propagandavideos des Regimes und andererseits die Schreckensbilder, die nach dessen Sturz in alle Welt verbreitet wurden. Er verwebt die alten Aufnahmen mit 3D-Darstellungen einer Game-Engine und schafft so eine eindrückliche visuelle Narration.

Erzählt von der Stimme eines Zeitzeugen, entfaltet sich eine zarte, persönliche Geschichte als virtuelle Realität einer rekonstruierten jüngeren Vergangenheit.

Videoinstallation (20') von Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains  
[liuguangli.net](http://liuguangli.net)  
[liuguangli.net/whentheseasends.html](http://liuguangli.net/whentheseasends.html)

8

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Golden Nica

**FORENSIC ARCHITECTURE / INT**  
**CLOUD STUDIES, 2020**

Forensic Architecture ist eine Forschungsagentur von Architekt:innen, Künstler:innen, Filmemacher:innen, Journalist:innen, Anwält:innen, Wissenschaftler:innen und Softwareentwickler:innen, die weltweit Menschenrechtsverletzungen, staatliche Gewalt und Umweltverbrechen thematisiert. In *Cloud Studies* untersucht dieses gemischte Team, wie unterschiedliche Mächte die Luft, die wir atmen, verändern. Tränengas wird eingesetzt, um Menschengruppen aufzulösen, die sich zu demokratischen Protesten versammeln, weißer Phosphor und Chlorgas werden benutzt, um Terror in den Städten zu verbreiten, Herbizide werden aus Flugzeugen versprüht, um Felder zu zerstören und diejenigen zu vertreiben, deren Lebensunterhalt von ihnen abhängt, Brände werden gelegt, um Wälder für industrielle Plantagen zu roden. Giftige Wolken, die von staatlichen und unternehmerischen Akteuren verursacht werden, erfüllen die Luft, die wir atmen.

*Cloud Studies* vereint acht aktuelle Untersuchungen von Forensic Architecture, in denen sie Open-Source-Forschungsmethoden, umfangreiche Video- und Datenanalyse aus TV- und Satellitenaufnahmen, mathematische räumliche Modellierungen und Simulationen von Strömungsdynamiken kombinieren. Daraus erstellen sie navigierbare 3D-Modelle und Filmanimationen als visuelle und diskursive Beweise für Aggressionen, die sich auf die Luft, die wir atmen, auswirken und keine greifbaren Spuren hinterlassen.

2-Kanal-Videoinstallation (23' 28")  
Mehrkanal-Videoinstallation auf 5 Monitoren, Länge variabel  
Originally commissioned by ZKM Centre for Art and Media in Karlsruhe  
[forensic-architecture.org/investigation/cloudstudies](http://forensic-architecture.org/investigation/cloudstudies)

9

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Honorary Mention

**PAOLO CIRIO / IT  
CAPTURE, 2020**

Mit seinen provozierenden, kritischen und aktivistischen Projekten, wie jene über Facebook und Google, thematisiert Paolo Cirio Widersprüche, moralische Grenzbereiche und Ungerechtigkeiten, die unsere Informationsgesellschaft in sich birgt. In *Capture* befasst er sich mit Gesichtserkennung, wie sie aktuell von Behörden und Unternehmen in Europa ohne klaren rechtlichen Rahmen eingesetzt wird. Aus über 1.000 Fotos, die bei Protesten in Frankreich aufgenommen wurden und auf denen Polizist:innen zu sehen sind, filterte er mit einer Gesichtserkennungssoftware die Gesichter von 4.000 Beamt:innen heraus. Über Crowdsourcing identifizierte er sie namentlich auf einer Onlineplattform und plakatierte ihre Porträts als Street-Art-Poster in ganz Paris. Diese bewusst provokante Aktion macht das Potenzial von Gesichtserkennung und künstlicher Intelligenz deutlich. Die Auswirkungen der mangelhaften Datenschutzbestimmungen treffen hier dieselben Autoritäten, die sonst auf den Einsatz dieser Technologie drängen. Als Reaktion auf die Aktion erzwangen der französische Innenminister und die Polizeigewerkschaften eine Zensur des Kunstwerks.

Installation, Video

Co-Produktion von Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains in Fresnoy und La Condition Publique in Roubaix, France.

paolocirio.net | ban-facial-recognition.eu

10

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Award of Distinction

**TRANXXENO LAB / ADRIANA KNOUF / US  
TX-1, 2020**

Das *tranxxeno lab* von Adriana Knauf befasst sich mit den biochemischen Anforderungen von Transgender-Personen im Weltraum, insbesondere den von ihnen benötigten Hormonersatzmedikamenten. Im Rahmen des Sojourner-2020-Projekts der MIT Space Exploration Initiative ließ die Künstlerin Medikamente und eine kleine Papierskulptur, die für abwesende, aber gegenwärtige „Xeno-Entitäten“ („fremde Wesen“) im Kosmos steht, mit TX-1 zur Internationalen Raumstation (ISS) fliegen. In der Installation sind Fragmente ihrer Spironolacton-Pille und ein Stück eines Östradiolpflasters zu sehen.

Das Projekt macht darauf aufmerksam, dass alle menschlichen Körper individuellen, gesellschaftlichen und umweltbedingten Veränderungen unterliegen und dass alle Menschen für ihr Überleben Unterstützung und Fürsorge benötigen – ganz gleich, ob auf der Erde oder im Weltraum.

Installation

TX-1 box design and modeling: Felipe Rebolledo // Machining: Jože Zajc, David Pilipović

TX-1 was selected through MIT Media Lab Space Exploration Initiative's first international artwork open call to the ISS and the launch opportunity was provided by the initiative. It flew to the ISS as part of Sojourner2020 which included eight other artist groups. Additional support: Northeastern University.

zeitkunst.org | tranxxenolab.net/projects/tx-1

11

DIGITAL MUSICS & SOUND ART  
Golden Nica

**ALEXANDER SCHUBERT / DE  
CONVERGENCE, 2020/21**

*Convergence* („Annäherung“) ist eine Performance, bei der menschliche Musiker:innen und ihre KI-generierten Avatare gemeinsam spielen. Eine Computerstimme gibt Befehle, scannt die Personen auf der Bühne und erschafft im dunklen Bühnenraum digitale Abbilder von ihnen auf der Leinwand. Diese Charaktere speisen sich aus synthetisierten Bild- und Tondaten, aus der die Künstliche Intelligenz dann den Prozess gestaltet. Weder die Musizierenden noch der Komponist selbst wissen im Vorhinein, welchen Effekt diese Abbilder und deren Musik haben wird – er wird erst im Moment der Aufführung deutlich und hat durch die von der KI auch eingeforderten Schreie mitunter etwas Bedrohliches. Die Maschine greift mit ihren eigenen Algorithmen in den Zyklus von Aktion und Reaktion ein und wird zu einem starken Gegenstück zur Selbstwahrnehmung. Alexander Schubert übersetzt diese Handlung mit seinem großen Team aus Entwickler:innen, KI-Expert:innen, dem Ensemble Resonanz und dem Team von IRCAM in eine musiktheatralische Performance, die gleichzeitig auf mehreren Ebenen Befremden und Faszination auslöst.

Dokumentation (30')

Ensemble Resonanz

Co-entwickelt mit IRCAM, Paris

Audio Deep Learning Programming: Antoine Caillon, Philippe Esling, Benjamin Levy (Ircam)

Video Deep Learning Programming: Jorge Davila-Chacon (Heldenkombinat)

*Convergence* wurde als Teil von #beethoven, a project of PODIUM Esslingen, entwickelt.

Unterstützt von Kulturstiftung des Bundes. Digital version commissioned by Eclat Festival.

[alexanderschubert.net](http://alexanderschubert.net)

12

ISAO TOMITA SPECIAL PRIZE 2021

**KHYAM ALLAMI & COUNTERPOINT / GB & INT  
APOTOME, 2021 ONGOING**

*Apotome* ist ein Musikprojekt, das die kulturellen Asymmetrien, Voreingenommenheiten und Ungleichheiten, die zeitgenössischen Werkzeugen zum Musikmachen innewohnen, beleuchtet. Zugleich hebt es auch ihre Verflechtung mit musikalischen, pädagogischen, kulturellen, sozialen und politischen Zusammenhängen hervor. Das Projekt wurde von Khyam Allami und dem Kreativstudio von Tero Parviainen und Samuel Diggins ins Leben gerufen und legt den Fokus auf zwei browserbasierte, nicht-kommerzielle Anwendungen: *Apotome*, ein generatives Musiksystem, das sich auf transkulturelle Stimmungen und ihre Untergruppen (Skalen / Modi) konzentriert, und die Anwendung *Leimma*, die die Erforschung und Erstellung eben dieser Stimmungen möglich macht. Das Projekt bietet Werkzeuge an, die über den westlichen Kanon hinausgehen, begleitet von Gebrauchsanleitungen und Video-Tutorials, die dazu anregen, sie offen zu nutzen und zu erforschen.

Dokumentation

[isartum.net](http://isartum.net)

13

DIGITAL MUSICS & SOUND ART  
Award of Distinction

**DOUGLAS McCAUSLAND / US  
CONVERGENCE, 2020**

*Convergence* („Annäherung“) zeigt ein Duett zwischen dem Komponisten und Elektronik-Performer Douglas McCausland und dem Augmented-Kontrabassisten Aleksander Gabryś. Das Duett beginnt als Zusammenspiel und gleichberechtigte Unterhaltung, verschiebt sich aber dramatisch in Richtung des elektronischen Performers, der den Bassisten kontrolliert. Der Bass ist mit acht Mikrofonen und ebenso vielen Wandlern ausgestattet, sodass er sowohl selbst ungewöhnliche und extreme Klänge generieren als auch Resonanzkörper für externe Klänge sein kann. Parallel dazu wird hier maschinelles Lernen eingesetzt, um über einen Sensorhandschuh Gesten des Elektronik-Performers mit der Audiosteuerung zu verknüpfen.

Die beiden Performer erforschen in ihren Aufführungen die klanglichen und performativen Extreme dieses komplexen Systems sowie die Räume dazwischen.

Installation

[douglas-mccausland.net](http://douglas-mccausland.net)

14

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Honorary Mention

**VERA TOLAZZI / AT, MATHIAS GARTNER / AT  
THE TRANSPARENCY OF RANDOMNESS, 2020**

In dieser interaktiven Installation können die Besucher:innen die Bedeutung des komplexen Zusammenspiels von Zufall und Stochastik (die „Kunst des Vermutens“) in der aktuellen mathematischen und physikalischen Forschung direkt erleben. In 27 im Raum schwebenden, transparenten Boxen werden durch Würfeln kontinuierlich Zufallszahlen generiert. Dieser Prozess wird durch die Komplexität der Natur und ihrer Strukturen beeinflusst, was durch unterschiedliche Oberflächenmaterialien wie Zimt, Moos, Baumwolle oder Kork und deren Eigenschaften – weich, rau, kantig oder flauschig – verdeutlicht wird. Sie verleihen dem Vorgang des Würfelns jeweils eine ganz andere Charakteristik. Über eine App können die Besucher:innen selbst Zufallszahlen generieren und so aktiv Teil der Installation werden. Die Summe aller generierten Zufallszahlen bildet die Grundlage für eine Echtzeitberechnung und generative Grafik.

Mit diesem Projekt wollen die Künstler:innen auf die Bedeutung von Zufallszahlen in verschiedenen Forschungsbereichen wie künstliche Intelligenz, Physik, Computersimulationen und maschinelles Lernen hinweisen.

Installation, unterstützt von: Land Oberösterreich and Johannes Kepler University Linz

[veratolazzi.com](http://veratolazzi.com)



15

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Award of Distinction

**MASHARU / NL / RU**  
**MUSEUM OF EDIBLE EARTH, seit 2017**

*Das Museum of Edible Earth (Museum für essbare Erden) ist ein interdisziplinäres Projekt, dessen Kern eine Sammlung von 400 Erdproben ist, die aus unterschiedlichen Gründen von verschiedenen Menschen auf der ganzen Welt gegessen werden. Es lädt ein, unsere Beziehung zur Umwelt und zur Erde physisch zu hinterfragen und unser Wissen über Lebensmittel und kulturelle Traditionen durch kreatives Denken zu überprüfen. Masharus Projekt führt die Geophagie wieder ein – eine Praxis, Erde und erdähnliche Substanzen wie Ton und Kreide zu essen, eine alte spirituelle und heilende Praxis in Ländern Afrikas, Asiens und Lateinamerikas.*

Das Museum of Edible Earth wird auch in Kepler's Gardens / Campus der Johannes Kepler Universität präsentiert.

Dokumentation

SasaHara (FR), project manager  
masharu.nl /// museumofedible.earth

16

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Honorary Mention

**ALLISON PARRISH / US**  
**COMPASSES, 2019**

Ein maschinelles Lernmodell für Rechtschreibung und Phonetik erfindet neue Wörter in den Zwischenräumen vermeintlich unvereinbarer Kategorien. Dazu hat Allison Parrish ein Programm geschrieben, das auf zwei Arten „trainiert“ wird: Ein „Speller“ buchstabiert Wörter auf Basis ihres Klangs, ein „Sounder-Out“ spricht Wörter nach ihrer Schreibweise aus. Bei der Vertonung eines Wortes erzeugt der „Sounder-Out“ einen numerischen Vektor von einer bestimmten Länge, der als „verborgener Zustand“ bezeichnet wird und im Wesentlichen eine verdichtete Darstellung der Phonetik eines Wortes ist. Der „Speller“ kann wiederum die in diesem „verborgenen Zustand“ enthaltenen phonetischen Informationen verwenden, um eine plausible Schreibweise des Wortes zu erzeugen.

*Compasses* ist eine Sammlung von Gedichten, die aus diesem Prozess hervorgegangen sind.

Installation

portfolio.decontextualize.com/#compasses

17

COMPUTER ANIMATION  
Award of Distinction

**ERICK OH / US**  
**OPERA, 2020**

*OPERA* ist eine bildgewaltige Animation, die unsere Gesellschaft und Geschichte in all ihrer Vielfalt, Schönheit und Absurdität porträtiert. Eine Zivilisation steigt und fällt (und steigt wieder) in einer kontinuierlichen Bewegung.

Der Animationsfilm versteht sich als eine zeitgenössische animierte Darstellung, inspiriert von Renaissance-Freskenmalereien und Künstlern wie Bosch, Michelangelo und Botticelli. Mit unzähligen Details erzählt Erick Oh von einer sich wiederholenden Menschheitsgeschichte und gibt Einblicke in die Bandbreite menschlicher Emotionen.

*OPERA* ist gleichsam hoffnungsvoll, lustig, nachdenklich, erschreckend und traurig. Es ist eine Einladung, die Mechanismen, nach denen unsere Gesellschaft funktioniert, zu hinterfragen – und im Idealfall daraus zu lernen.

Videoinstallation  
[opera.beastsandnatives.com](http://opera.beastsandnatives.com)

18

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Honorary Mention

**DREAD SCOTT / US**  
**SLAVE REBELLION REENACTMENT, 2019/21**

*Slave Rebellion Reenactment* (SRR) ist ein gemeinschaftliches Performance- und Filmprojekt, das im November 2019 den größten Sklavenaufstand in der Geschichte der USA, das „German Coast Uprising“ von 1811, nachstellt.

Vom Künstler Dread Scott konzipiert und organisiert und vom Filmemacher John Akomfrah dokumentiert, belebte SRR diese längst in Vergessenheit geratene Geschichte von Menschen mit dem kühnen Plan, sich zu organisieren und mit vereinten Kräften das Gebiet rund um New Orleans einzunehmen – nicht nur, um für ihre eigene Emanzipation zu kämpfen, sondern auch um die Sklaverei zu beenden. Das Reenactment des zweitägigen, letztendlich gescheiterten Aufstands war eher eine Art Prozession als die Nachstellung einer Schlacht. Als die über 300 Teilnehmer:innen an Fastfood-Restaurants, Einkaufszentren und Ölraffinerien vorbeizogen, wirkten sie in ihren Gewändern aus dem 19. Jahrhundert, mit Attrappen bewaffnet und teilweise zu Pferd seltsam deplatziert. In den Rekrutierungs- und Organisationstreffen vor dem SRR wurde viel darüber gesprochen, was die individuellen Beweggründe sind, an der Performance teilzunehmen, und warum es in der heutigen Gesellschaft wichtig ist, diese Geschichte zu erzählen. Was hätte ein Erfolg des Aufstands für die US- und Weltgeschichte bedeutet?

Das Projekt will unterschiedlichste Menschen dazu inspirieren, festgefahrene Annahmen zu hinterfragen und ihre Vorstellung von dem, was möglich ist, zu erweitern.

Installation & Video  
[slave-revolt.com](http://slave-revolt.com)

19

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Honorary Mention

**FELIX LENZ / AT, ANGELA NEUBAUER / AT, ESZTER ZWICKL / HU  
THE CLEANROOM PARADOX, 2020**

*The Cleanroom Paradox* demontiert das trügerisch saubere Image der Hightechindustrie und enthüllt die an Halbleiterproduktionsstätten vorherrschende systemische Verschleierung von gesundheitsgefährdenden Arbeitsbedingungen. Jin ist eine ehemalige Fabrikarbeiterin bei Samsung, deren Arbeitgeber:innen nicht für angemessene Gesundheitsschutzmaßnahmen gesorgt haben. Sie muss nun mit den drastischen Folgen kämpfen: einer Nierenkrebsdiagnose. Die Arbeit zeigt ein Porträt von Jin, ein sich allmählich zersetzender Siebdruck, sowie ein Video, das den Druckprozess dokumentarisch festhält. Der visuelle Essay wird von den persönlichen Erfahrungen ehemaliger Arbeiter:innen und Expert:innen der Hightechbranche überlagert und bietet so Einblicke in die teils latenten Vorgänge der Industrie. Die Künstler:innen verwendeten chemisch aufgelöste Smartphones als Druckertinte. Ähnlich den industriellen Ätzverfahren in der Chipproduktion löst das giftige, korrosive Mittel das Porträt – in das Jins Geschichte eingeschrieben ist – Schicht um Schicht auf.

Installation & Video (11' 03")

Produziert und unterstützt von: Design Investigations (ID2) University of Applied Arts Vienna  
felixlenz.at

20

ARTIFICIAL INTELLIGENCE & LIFE ART  
Honorary Mention

**ŠPELA PETRIČ / SI  
PL'AI, 2020**

In *PL'AI* untersucht die Medienkünstlerin und ausgebildete Naturwissenschaftlerin Špela Petrič die Möglichkeit eines „Spiels“ zwischen Gurkenpflanzen und einem KI-Roboter. Gurkenpflanzen suchen beim Wachsen nach Oberflächen, an denen sie sich festhalten können. Ihre Ranken bewegen sich dazu langsam durch die Luft. In der Installation nähert sich ein Roboter den Pflanzen mit 36 einzeln gesteuerten Drähten, die von oben herabhängen und sich in derselben Geschwindigkeit wie die Ranken bewegen. Er scannt die Gurken und leitet die Bilder an ein neuronales Netz weiter. Dieses entscheidet, wie es sich den Pflanzen nähern soll, indem es die farbigen Kugeln bewegt. Mit jeder Berührung beeinflussen die Gurken den Algorithmus und verwandeln die stählernen Ranken des Roboters allmählich in ein Spalier, das ihr Wachstum unterstützt. Das Spiel zwischen Gurke und Roboter hinterlässt morphologische Spuren – in der Form der Pflanzen, der Position der Seile und dem neuronalen Netzwerk. Über Zeitrafferaufnahmen der jeweils letzten 24 Stunden lässt sich diese Entwicklung nachverfolgen.

Installation

Produziert von: Kapelica Gallery / Kersnikova Institute  
spelapetric.org/#!/plai

---

**Auf einen Blick ...**

**CYBERARTS Prix Ars Electronica Exhibition**

**Dauer**

07.09. – 12.09.21

**Öffnungszeiten**

täglich 10:00 – 19:00 Uhr

**Führungen:**

Mi 08. – So 12.09. jeweils um  
14.00 und um 17:30 Uhr  
und auf Anfrage: 0732.7720-52501

**Besucher:innen der CyberArts können mit dem selben Ticket die HÖHENRAUSCH Ausstellung besuchen und umgekehrt.**

**OÖ Kulturquartier**

OK Platz 1, 4020 Linz  
T: +43(0)732/7720-52501  
[www.oekulturquartier.at](http://www.oekulturquartier.at)

**Presse- und Öffentlichkeitsarbeit  
OÖ Kulturquartier**

Maria Falkinger  
T: +43(0)732/7720-52540  
E-Mail: [maria.falkinger-hoertner@ooelkg.at](mailto:maria.falkinger-hoertner@ooelkg.at)

**Fotos zum Download:**

<http://www.oekulturquartier.at/presse/>