

Welcome to Planet B

A different life is possible. But how?

Ars Electronica Festival 2022

7. bis 11. September, in Linz / Österreich

Was wäre, wenn ..? Diese drei Wörter haben schon viele gute Geschichten eingeleitet und sie stehen auch am Anfang jener Geschichte, die das Ars Electronica Festival 2022 erzählen möchte. Nicht allein, sondern gemeinsam mit 1000 Künstler*innen, Forscher*innen, Designer*innen, Entwickler*innen, Unternehmer*innen und Aktivist*innen und all jenen, die von 7. bis 11. September vorbeischaun und ihre Gedanken und Kapitel beisteuern wollen.

Doch um welche Geschichte geht es dabei? Angesichts all der Krisen und dem frucht- und lustlosen Hickhack zwischen Regierungen, Parteien und Lobbys in ihrem Kielwasser probt das Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft ein Gedankenspiel: Was wäre, wenn wir es schon geschafft hätten? Wenn wir die Herausforderungen dieser Tage gemeistert und uns zu einer Gesellschaft entwickelt hätten, die sich durch ihre ökologische, ökonomische und soziale Nachhaltigkeit auszeichnet? Wie würden wir dann leben? Und wie hätte unser Weg dorthin ausgesehen?

„Welcome to Planet B. A different life is possible. But how?“ titelt die Ars Electronica und unterstellt damit, dass wir es noch schaffen können, eine andere Zukunft auf den Weg zu bringen. Mit hunderten künstlerischen Projekten zeigt sie, wie diese Zukunft aussehen könnte und dass Widersprüche nicht automatisch zum Scheitern führen müssen, sondern im Gegenteil, Ausgangspunkte für die Formulierung gemeinsamer Lösungen sind. Sie macht aber auch klar, dass die Uhr tickt und wir schnellstens zu diesen Lösungen kommen müssen.

Fast 30 künstlerische Perspektiven zu „Planet B“ bündelt die Ausstellung „Studio(dys)topia – At the Peak of Humankind“, weitere 15 Perspektiven werden in der Schau der „Ars Electronica Gardens“ präsentiert. Beide Ausstellungen sind von 7. bis 11. September in „Kepler’s Garden“, auf dem Campus der Johannes Kepler Universität Linz, zu sehen.

ars.electronica.art/planetb

STUDIO(dys)TOPIA – At the Peak of Humankind

Es ist eine Ironie der Geschichte, dass wir – uns eben noch am Gipfel unseres Erfolges wählend – das „Zeitalter des Menschen“ ausriefen, um uns im nächsten Moment schon zum radikalen Kurswechsel gezwungen zu sehen...

„STUDIO(dys)TOPIA – At the Peak of Humankind“ lautet das Motto der Themenausstellung der diesjährigen Ars Electronica. Die Ausstellung umfasst knapp 30 künstlerische Perspektiven aus aller Welt, Ausgangspunkt ihrer Erzählung ist der einmalige Verlauf unserer Kultur- und Technologiesgeschichte und die Folgen, die daraus resultier(t)en. Nicht unsere großen Errungenschaften, sondern deren Schattenseiten werden dabei ausgeleuchtet und die dramatischen Auswirkungen sichtbar gemacht, die unser Handeln für uns selbst, andere Lebewesen und die Natur insgesamt hatten und haben. Weil an alledem keine noch so mächtige oder „saubere“ Technologie etwas ändern wird, bleibt uns deshalb nur, uns selbst neu zu erfinden.

„STUDIO(dys)TOPIA – At the Peak of Humankind“ fragt, auf welchen ökonomischen, ökologischen und sozialen Werten unser zukünftiges Handeln basieren muss und wie wir sicherstellen können, dass diese Werte ein integraler Bestandteil unseres kulturellen Selbstverständnisses, unserer kulturellen Identität bleiben. Kunst und Wissenschaft werden als zwei entscheidende Strategien für diesen Wandel ins Treffen geführt, weil sie ihrem Wesen nach an Widersprüchen und Gegensätzen wachsen, ja diese geradezu brauchen – und nicht daran zerbrechen.

1

the Intersection / Superflux (GB)

Der Film „the Intersection“ spielt in der nahen Zukunft, in einer Zeit nachdem die moderne Technologie die soziale und wirtschaftliche Ungleichheit auf ein kritisches Maß gebracht hat. Beeinflusst von Ken Burns‘ Dokumentarfilm „The Dust Bowl“, erzählt der Film die Geschichten von Menschen, die einst dafür kämpften, Technologie neu zu denken, der Gemeinschaft zu dienen, die Natur zu schützen und planetarische Beziehungen wertzuschätzen. Der Film will anregen, unsere Beziehung zur Technologie zu hinterfragen und ermutigt, auf eine gerechtere, pluralistische Welt hinzuarbeiten.

2

Carbon Echoes / Kat Austen (UK/DE)

„Carbon Echoes“ ist eine künstlerische Trilogie, die um Kohlenstoff kreist, dem zentralen Element der organischen Chemie. Kat Austen (UK/DE) thematisiert welche Auswirkungen der

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Gewinnung fossiler Brennstoffe auf Landschaften, Ökosysteme und unsere Gesellschaft hat und was die zunehmende Verbreitung von Mikroplastik für Bäume und Wälder bedeutet.

3

INVISIBLE SEAM / Siobhán McDonald (IE)

Siobhán McDonald (IE) untersucht Partikel in der Luft und im Boden verborgene Materie längst vergangener Zeiten und Welten und erzählt ihre Geschichte. „INVISIBLE SEAM“ thematisiert vor allem jene dünne Schicht zwischen Erde und Stein, in der stets die wichtigsten Veränderungen stattfinden, sichtbar werden und wieder verschüttgehen. Im Mittelpunkt des Projekts steht das Marschland, sein Ökosystem, seine Geschichte und Mythologie.

4

Living Dead – On the Trail of a Female / Laura Deborah Cinti (IT/ZA)

Encephalartos woodii ist eine der seltensten Pflanzen der Erde. 1895 wurde das letzte männliche Exemplar im Ngoye Forest in Südafrika gefunden, der Natur entnommen und seine Ableger in Botanischen Gärten vermehrt. Sämtliche Exemplare, die es heute gibt, sind also Klone ein und derselben männlichen Pflanze. Zahlreiche Expeditionen haben seither versucht, ein weiteres – weibliches – Exemplar zu finden, um Encephalartos woodii vor dem Aussterben zu bewahren. Bislang ohne Erfolg. Da der Ngoya-Wald aber noch nicht vollständig erforscht ist, besteht noch immer die Möglichkeit und Hoffnung, dass ein solches Exemplar doch existiert. „Living Dead – On the Trail of a Female“ beteiligt sich an dieser Suche und will deutlich machen, wie leicht und schnell wir Arten und damit die biologische Vielfalt der Erde verlieren.

5

Archive of Spatial Knowledge / Irakli Sabekia (GE/NL)

„Archive of Spatial Knowledge“ sammelt Erinnerungen von Menschen, die aus ihrer Heimat vertrieben wurden oder in ihrer neuen Heimat unterdrückt werden. Das Online-Archiv nutzt eine mobile Softwareanwendung, die es Menschen ermöglicht, ihre ganz persönlichen Geschichten zu erzählen und diese mit ganz konkreten Orten zu verknüpfen. Aus einem bloßen Archiv wird so eine Intervention und Form des Widerstandes. „Archive of Spatial Knowledge“ gibt Menschen genau dort ihre Stimme wieder, wo ihr Schweigen erzwungen wurde.

6

The Fallen Clouds / Josefina Buschmann (CL), Daniela Camino (CL), Nicole L’Huillier, Francisca Saéz(CL), Poli Mujica (CL)

Selfies, Memes, Tweets – sie alle leben in der Cloud. Wo aber sind diese Clouds eigentlich? Welche Fußabdrücke hinterlassen sie und wie können wir sie sichtbar machen? „The Fallen

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Clouds“ ist eine spekulative, forschungsbasierte Installation, die sich mit den sozio-ökologischen Resonanzen digitaler Infrastrukturen beschäftigt und den Mythos des Cloud Computing ein für alle Mal brechen will. Das Projekt erzählt von einer digitalen Cloud auf der Suche nach ihrem Körper und ihrem Ursprung – einer Suche, die bei Unterseekabeln im Pazifik beginnt und über Rechenzentren in Santiago bis zu den Lithiumminen in der Atacama-Wüste führt. Auf ihrer Reise verstrickt sich die Cloud mit menschlichen und übermenschlichen Wesen, mit Mythen der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Die Erkundung nimmt dabei die Form einer atmosphärischen Installation an, die aus schwebenden Klangskulpturen und einer Filmprojektion besteht und eine immersive Erfahrung eröffnet.

7

Synthetic Messenger / Tega Brain (AU), Sam Lavigne (US)

„Synthetic Messenger“ ist ein Botnetz, das den Wert von Klimanachrichten künstlich aufbläht. Tag für Tag wird das Internet dabei nach News in Sachen Klimawandel durchforstet, 100 Bots besuchen dann alle gefundenen Artikel und klicken auf jede Anzeige, die sie finden können. In unserer von Algorithmen geprägten Medienlandschaft wird der Wert dieser Nachrichten damit massiv gepusht – denn Seitenaufrufe und Anzeigenklicks entscheiden über Wertmuster und beeinflussen damit, über welche Geschichten und Themen in Zukunft berichtet wird. Der „Synthetic Messenger“ ist eine klimafreundliche Manipulation der algorithmischen Systeme, die heute unsere Narrative formen. Tega Brain (AU) und Sam Lavigne (US) werfen mit ihrem Projekt nicht zuletzt die Frage auf, ob wir die Medien selbst nicht als eine Form des Climate Engineering betrachten könnten?

8

The Data Nutrition Project / Kasia Chmielinski (US), Sarah Newman (US), Matthew Taylor (US) & Team

Immer öfter tragen die Empfehlungen von KI-Systemen zu Entscheidungen bei, die nachteilige Folgen für ohnehin bereits diskriminierte Gemeinschaften haben. Eine Ursache dafür sind die Daten, die zum Trainieren dieser Modelle herangezogen werden. Einseitige Datensätze sind wie Spiegel gesellschaftlicher Missstände und genau das will „Data Nutrition Project“ sichtbar machen. Wie eine Nährwertkennzeichnung für Lebensmittel vermittelt das „Dataset Nutrition Label“ Informationen über einen Datensatz und will dazu beitragen, den durch problematische Daten verursachten Schaden zu mindern. Das Team arbeitet zudem an Bildungsinitiativen, einschließlich eines Kinderbuches und eines Podcast, um das Bewusstsein für algorithmische Risiken zu schärfen.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

9

A Letter from Yene / Manthia Diawara (ML/USA)

Manthia Diawaras Dokumentation präsentiert sich als eine Art Brief an die Zuseher*innen. Der Filmmacher fungiert dabei nicht nur als Erzähler, sondern ist zugleich ein Protagonist der Handlung, der ein Haus am Strand von Yene besitzt und seine Begegnungen mit Fischer*innen und Steinesammler*innen reflektiert. Er fragt nach den Überschneidungen ihrer aller Leben und wie diese bewusst und unbewusst das Funktionieren ihres gemeinsamen Lebensraums untergraben.

10

Biobot: AI ARThropods / Zoran Srdić Janežič (SI)

Zoran Srdić Janežič (SI) arbeitet mit biotechnologischen Verfahren und Algorithmen, um einen „Biobot“ zu schaffen – ein zoomorphisches Wesen, das allem Anschein nach lebendig ist. Der Künstler entwirft ein Narrativ rund um den biotechnologischen Körper und seine Darstellung; die Suche eines mit biologischen Daten gefütterten Algorithmus wird dabei zu einem evolutionären Prozess.

11

Calico Human / Kuang-Yi Ku (TW/NL)

Durch die Aktivierung von Melanin produzierender Zellen kann menschliche Haut gebräunt werden, ohne dabei Schaden zu nehmen. Ein Verfahren wie dieses könnte helfen, das stark erhöhte Hautkrebsrisiko für aus Europa stammende, aber in Australien oder Neuseeland lebende Menschen zu senken. „Calico Human“ fragt, ob es und wenn ja, wünschenswert ist, solch neue biomedizinische Technologien einzusetzen. Das Projekt untersucht die Zukunft der biomedizinischen Dienstleistungen und kreist um Rassismus, Migration, Gesundheit und Mode.

12

Center for Plant Immigrant Integration / Kuang-Yi Ku (TW/NL)

Das „Center for Plant Immigrant Integration“ erforscht die Beziehung zwischen Pflanzen und Bakterien als Metapher für die Migration von Menschen. Kuang-Yi Ku (TW/NL) stammt aus Taiwan und lebt in den Niederlanden und interessiert sich für Parallelen zwischen der Integration von Einwander*innen in europäische Gesellschaften und jener von asiatischen Pflanzen in europäische Ökosysteme.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

13

Floating Codes / Ralf Baecker (DE)

„Floating Codes“ ist eine Licht- und Klanginstallation, die den inneren Vorgängen und der verborgenen Ästhetik künstlicher neuronaler Netzwerke nachspürt. Der Ausstellungsraum wird dabei selbst zu einem offenen künstlichen neuronalen Netzwerk, das andauernd Informationen verarbeitet. 250 künstlichen Neuronen (Perceptrons) sind hier zu einem sechseckigen topologischen Gitter angeordnet. Alle Neuronen können Lichtreize registrieren und reagieren, indem sie wiederum Lichtimpulse aussenden, um mit anderen Neuronen im Raum zu kommunizieren. Die Signale laufen in Schleifen, verändern sich, geben Rückmeldungen und heben sich selbst auf, was zu einer komplexen und kontinuierlichen Veränderung der visuellen und akustischen Bewegungen führt.

14

Echinoidea Future – Adriatic Sensing / Robertina Šebjanič (SI)

„Echinoidea Future – Adriatic Sensing“ erforscht die biogeologischen und morphologischen Bedingungen im Lebensraum von Seeigeln, wo anthropogene Flüssigabfälle einen immer niedrigeren Sauerstoffgehalt im Wasser bewirken. Am Beispiel wasserlebender Arten will Robertina Šebjanič (SI) die lokalen Auswirkungen des globalen menschlichen Handelns veranschaulichen. Ihr Projekt umfasst die Kunstinstallation „Echinoidea Future – Adriatic Sensing“, Workshops, die technologische Innovation „S.M.A.R.T Urchin“ von Marjan Žitnik (SI) und eine ZPA-Initiative für soziale Innovation.

15

ECOLALIA / Klaus Spiess (AT), Ulla Rauter (AT), Emanuel Gollob (AT), Rotraud Kern (AT)

Im Jahr 2100 werden ein Drittel der biologischen Arten und neun Zehntel der Sprachen verschwunden sein. Unter dem Eindruck dieses Rückgangs von Vielfalt erklären sich Klaus Spiess (AT), Ulla Rauter (AT), Emanuel Gollob (AT) und Rotraud Kern (AT) zu Literat*innen des Postanthropozäns und machen die mikrobielle Reproduktion und den Tod zu Quellen ihrer Poesie. Als Metapher dient ihnen die fragile Mundflora ihrer Zuhörer*innen.

16

FASHION FRONTIER PROGRAM / Yuima Nakazato (JP), Ryua Honda (JP), Takahito Iguchi (JP), Yukari Wada (JP)

Was kann die Mode angesichts von Klimakrise, Pandemien und Krieg tun? Das „FASHION FRONTIER PROGRAM“ wurde 2021 von dem Modedesigner Yuima Nakazato (JP) in der

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Überzeugung gegründet, dass entsprechend sensibilisierte künftige Modedesigner*innen zu einer besseren Gesellschaft beitragen können. Das „FASHION FRONTIER PROGRAM“ will aber auch die breite Öffentlichkeit motivieren, über Kleidung nachzudenken, unser soziales Bewusstsein zu schärfen und uns ermutigen, eine neue Ära einzuleiten.

17

Feral Automated System: ULTB-1 / Posthuman Studies Lab (RU)

„Feral Automated System: ULTB-1“ stellt einen vernetzten, kommunistischen Körper dar, der aus pflanzlichen, digitalen und technischen Schichten besteht. Pflanzen sind hier eine Hyle, ein Urstoff, und bilden das Gerüst und Material eines Netzwerks, das den ökologischen Status der pflanzlichen Biodiversität als Erbe agrobiologischer Experimente begreift. Einst in den sowjetischen Laboratorien und kommunalen Haushalten gezüchtet, verrichten diese Pflanzen noch immer ihre Arbeit als grüne Proletarier und akkumulieren toxische Ressourcen am Rande aufgegebener Industrien. Die Produkte ihrer Arbeit wiederum werden zur Stromquelle, die die Aufrechterhaltung des Netzwerks gewährleistet.

18

LIQUID SKY / Mauricio Lacrampette (CL), Santiago Valdivieso (CL), Diego Gajardo (CL), Lucas Margotta (CL)

In der chilenischen Atacama-Wüste nimmt eine Kamera ein Bild des Himmels auf, der von einem rotierenden Wasserspiegel reflektiert wird, und überträgt dieses Bild live nach Linz. Hier wiederum wird das Bild projiziert und die Anwesenheit und Bewegung seiner Betrachter*innen von Sensoren erfasst. Aus den gesammelten Daten wird ein Variabilitätsmuster kreiert, das wiederum nach Chile zurückgeschickt wird und hier die Rotationsgeschwindigkeit des Wasserspiegels beeinflusst. Ergebnis sind Verzerrungen des projizierten Bildes in Linz. „Liquid Sky“ kreiert ein Raum-Zeit-Portal, das Beobachter*innen zu Beobachteten macht und umgekehrt.

19

Marine Caves and Benthic Terrazzo/ Hypercomf (GR), Markos Digenis (GR)

„Marine Caves and Benthic Terrazzo“ rückt den Schutz und die Erhaltung mariner Ökosysteme in den Mittelpunkt. Im Rahmen einer umfassenden Studie dokumentierten Markos Digenis (GR) und ein Team von Forscher*innen die Verschmutzung kretischer Kliffhöhlen durch Mikro- und Makroplastik. Dabei entstanden auch quadratische Fotografien, die zum Ausgangspunkt für die Herstellung der prototypischen Bodenfliesen „Benthic Terrazzo“ wurden. Das Produktionsverfahren traditioneller Venezianischer Terrazzofliesen wurde dafür adaptiert,

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

sodass jenes Mikro- und Makroplastik in die Fliesen eingearbeitet werden konnte, das an der Küste von Tinos und überall in Griechenland vom „Blue Cycle Netzwerk“ gesammelt wurde.

20

Ouroboros / Kat Austen (UK/DE), Fara Peluso (IT/DE)

Kat Austen (UK/DE) und Fara Peluso (IT/DE) entwickeln einen aus Algen gezüchteten Biokunststoff, der nicht nur das zirkuläre Ziel erfüllt, keine Spuren zu hinterlassen, sondern im Zuge seiner Herstellung auch die Vielfalt der Pflanzenwelt fördert. Mit „Ouroboros“ schaffen die beiden Künstlerinnen nicht nur ein Sinnbild für den Prozess der Erneuerung und Wiedergeburt, sie zeigen Menschen und Algen als Teil eines Lebensraums, der durch die Herstellung eines neuen Materials beeinflusst wird. Letzteres bildet auch den Rohstoff, aus dem Kat Austen (UK/DE) und Fara Peluso (IT/DE) im Rahmen ihrer „STARTS Repairing the Present Residency“ bei Ars Electronica den Prototypen einer aus Biokunststoff hergestellten LP-Schallplatte realisieren.

21

Postdigital Natures of Planet B / PDNB (AT/DE/UK/IT)

„Postdigital Natures of Planet B“ erforscht mehrdeutige Überschneidungen und Schnittstellen zwischen der natürlichen, der virtuellen und der gebauten Umwelt. 3D-gedruckte Strukturen mit virtuellen Überlagerungen zeigen dabei, welches Potenzial der Kombination von erneuerbaren, recycelbaren und nachwachsenden Materialien und robotergestützter Fertigung innewohnt. In Sachen Raumgestaltung kommen sowohl Flora als auch Fauna ins Spiel. Alles zusammen ergibt eine positive, farbenfrohe und postdigitale Vision des „Planet B“.

22

Project Percentage / Yi-Wen Lin (TW), Lien-Cheng Wang (TW), Aluan Wang (TW), Jinyao Lin (TW), Che-Yu Wu (TW), Newyellow (TW)

Hundert Berge erheben sich, dann wird eine Insel gebaut. „Project Percentage“ ist ein innovatives gemeinnütziges Experiment, das digitale Kunst und soziales Handeln miteinander verbindet. Als Symbol für die „Landschaften der 100 höchsten Gipfel“ in Taiwan bietet „Project Percentage“ 10.000 generative Kunst-NFTs zum Verkauf an. Sammler*innen sind eingeladen, eine dezentralisierte autonome Organisation (DAO) zu bilden, alle Spenden wiederum werden in öffentlichen Kryptowährungsfonds zusammengeführt.

23

TerraPort / Dorotea Dolinšek (SI)

Inspiziert von neuen Erkenntnissen der Astrobiologie und Konzepten des Terraformings von Planeten hat Dorotea Dolinšek (SI) eine künstlerische Maschine zur automatischen Anreicherung

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

von Marsregolith entwickelt. Als Modellorganismus dient ihr dabei die Sojabohne (*Glycine max*), die in den Regolith gepflanzt und mit einer Mischung aus aufbereitetem Urin, getrocknetem Menstruationsblut und gehackten Haaren versetzt wird. Im Inneren des Regoliths, das sich auf einem Förderband bewegt, zersetzen sich die organischen und mineralischen Substanzen allmählich und verwandeln sich in ein Substrat, das Mikroorganismen und Pflanzen beherbergen kann. „TerraPort“ ist Teil einer Projektreihe, die vom Bewusstsein um die Zerbrechlichkeit unseres Planeten motiviert ist. Dorotea Dolinšek (SI) setzt in ihrer künstlerischen Arbeit nicht zuletzt den weiblichen Körper ein, um die essentielle Bedeutung der Fruchtbarkeit für unsere Zivilisation zu verdeutlichen.

24

!brute_force – Soft Resilience / Maja Smrekar (SI), Jonas Jørgensen (DK)

Maja Smrekar (SI) und ihr Hund befinden sich in einem Labyrinth und versuchen zueinander zu finden. Allerdings; ein KI-System misst die Herzfrequenz der beiden und verschiebt Durchgänge und Bodenplatten des Labyrinths, sodass kein Durchkommen möglich ist. Nur wenn ihre Herzfrequenzen völlig synchron sind, gibt das KI-System den Weg frei und macht die Begegnung von Mensch und Tier möglich. „!brute_force“ fragt nach unserem Verhältnis zu und unserer Abhängigkeit von Technologie und unterstreicht, dass jede Schiefelage in dieser Beziehung unser Weiterkommen verunmöglicht. Die Performance ist in der Kepler Hall zu erleben.

25

The NeuroRight Arcades / Roel Heremans (NL)

Neuro-Wearables und BCIs (Brain-Computer-Interfaces) werden schon bald überall im Einsatz sein. Wie so oft vollzieht sich technologische Innovation schneller als die Diskussion und Implementierung ihrer sozialen und ethischen Rahmenbedingungen. Forscher*innen der Columbia University haben deshalb fünf „NeuroRights“ entwickelt: Geistige Privatsphäre, persönliche Identität, Willensfreiheit, gleichberechtigter Zugang zu geistiger Augmentation und Schutz vor algorithmischer Parteilichkeit. Roel Heremans (NL) und sein Team wiederum haben fünf interaktive Installationen kreiert, um jedes dieser „NeuroRights“ greifbar zu machen. Das Projekt ist im Learning Center zu sehen.

26

Maa Kheru / Christian Kosmas Mayer (AT/DE)

Ägyptische Mumien sind Relikte einer hoch entwickelten Zivilisation, für die das Streben nach Unsterblichkeit ein entscheidender kultureller Impetus war. In seiner Performance nimmt Christian Kosmas Mayer Bezug auf ihren Glauben daran, dass die Toten ewiges Leben nur dann

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

erlangen können, wenn ihre Stimmen wiederbelebt werden. Mittels Computertomographien (CT) konnte der Künstler gemeinsam mit Wissenschaftler*innen eine exakte Nachbildung des Vokaltrakts einer ägyptischen Mumie anfertigen und anschließend mit einer beweglichen Silikonzunge versehen. Das künstliche Stimmorgan erlaubte es Christian Kosmas Mayer eine Reihe von Klängen zu erzeugen, aus denen er ein mehrkanaliges Stück komponierte. „Maa Kheru“ wird im Mariendom präsentiert.

27

LightSense / Uwe Rieger (DE/NZ), Yinan Liu (NZ), Tharindu Kaluarachchi (LK), Amit Barde (IN)

Uwe Rieger (DE/NZ), Yinan Liu (NZ), Tharindu Kaluarachchi (LK) und Amit Barde (IN) wandeln den Innenraum des Linzer Mariendoms in eine fantastische Welt aus Licht, Form und Struktur. Mit „Light Sense“ inszenieren sie eine riesige, begehbare Architektur, die mit ihren Besucher*innen kommuniziert und sich, abhängig von deren Gefühlslage, als Pavillon der Liebe, der Wut, der Neugierde oder der Freude präsentiert. „LightSense“ ist im Mariendom zu sehen.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Die Ars Electronica Gardens Exhibition

Von globalen Krisen und ihren lokalen Konsequenzen

Kunst, Technologie, Gesellschaft – die zeitlose Aktualität dieser Trias ist ein Erfolgsfaktor von Ars Electronica. Die sich daraus zwingend ableitende Ko-Operation und Ko-Kreation mit Partner*innen ein anderer. Ausgerechnet die Pandemie machte das sichtbar wie nie zuvor und geriet zur Initialzündung für eine Evolution des Festivals.

2020/21: Ars Electronica Gardens rund um den Globus

Im März 2020 wird in zahlreichen Ländern der Lockdown ausgerufen, werden Reisebeschränkungen in Kraft gesetzt. Quasi über Nacht ist sie dahin, die Selbstverständlichkeit unserer globalisierten Welt. Dem Team von Ars Electronica wird schnell klar, dass es in diesem Herbst kein Festival wie üblich geben kann, eine Absage steht dennoch nicht zur Debatte. Einziger Ausweg: Das Festival, das bis dahin immer größere Gravitation entwickelt und sich als führende Plattform für Kunst, Technologie und Gesellschaft in Europa etabliert hat, muss sich neu erfinden. Nach und nach wird das Konzept eines völlig dezentralen, hybriden Kommunikationsexperiments entwickelt, das trotz eines auf Sparflamme laufenden öffentlichen Lebens versucht, im Gespräch miteinander zu bleiben. Überall auf der Welt findet Ars Electronica Partner*innen, die dieses Unterfangen unterstützen und im September 2020 findet schließlich das internationalste Festival für Kunst, Technologie und Gesellschaft aller Zeiten statt: Sage und schreibe 180 „Ars Electronica Gardens“ auf allen fünf Kontinenten werden zum Blühen gebracht.

2022: Ars Electronica Gardens in Linz

2022 lädt die Ars Electronica wieder explizit dazu ein, nach Linz zu kommen. Elf Locations im Stadtgebiet werden bespielt, rund 1000 kreative Köpfe wirken an hunderten Programmangeboten mit. Viele von ihnen repräsentieren Museen, Universitäten, Galerien, Labs, Vereine und Initiativen, die in den vergangenen zwei Jahren „Ars Electronica Gardens“ rund um den Globus angelegt und bestellt haben. 2022 ist es nun an Ars Electronica eine eigene „Gardens Exhibition“ in Linz zugänglich zu machen, die internationale Herkunft ihrer Mitwirkenden könnte dabei förderlicher nicht sein: Die diesjährige „Ars Electronica Gardens-Exhibition“ führt vor Augen, welche Folgen die Klimaerwärmung rund um den Globus hat und wie Menschen in Auckland, Barcelona, Bologna, auf den Bahamas, in New York, Seoul, Tokyo oder Utrecht damit umgehen.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

1

ARS ELECTRONICA GARDEN BARCELONA

NUBIA – Metaverse Platform / INTRONS / ESPRONCEDA – Institute of Art and Culture (ES)

Das Institute of Art and Culture (ES) unterbreitet uns einen neuen Vorschlag für unsere Präsenz und Form in virtuellen Räumen. Im Rahmen des Projekts wurden 1500 dynamische, generative NFTs – sogenannte INTRONS – erstellt, die 15 Merkmale des menschlichen Genoms speichern und darstellen können. Nach einer Speichelprobe wird ein DNA-Serum in diesen INTRON injiziert, wo das Serum zu mutieren beginnt und mittels der passenden NFTs eine neue digitale Identität ausbildet. Das Genom eines bestimmten Menschen ist damit digital repräsentiert und wandelt fortan im Metaverse. Das Projekt kombiniert Gentechnologie, virtuelle Welten und schafft ein künstlerisches Narrativ. Es propagiert eine visuelle Alternative und ein neues Verständnis für ein soziales Ökosystem, das durch die Verdinglichung des Körpers und die Überbetonung des persönlichen Bildes stark beschädigt ist.

Collaborative Ecosystems for a Sustainable World / Institut Ramon Llull, Catalonia (ES), NewArtFoundation (ES), Hac Te (ES)

Nur mittels kollaborativer Praktiken können wir Vorschläge entwickeln, die zu konkreten Projekten und schließlich zu einer nachhaltigeren Welt führen. Gemeinsam mit der Stiftung NewArt und Hac Te präsentiert das Institut Ramon Llull wie solch kollaborative Praktiken in Katalonien aussehen und welche innovativen Ergebnisse sie produzieren. Gezeigt werden sechs Kunstwerke, die im Rahmen des „Ars Electronica Garden Barcelona“ 2020 und 2021, der Förderungsprogramme von ISEA2022 Barcelona, der Stiftung .NewArt {foundation;} sowie interdisziplinären Forschungsprojekten von Hac Te entwickelt wurden.

2

ARS ELECTRONICA GARDEN EDINBURGH

The New Real Observatory / The New Real, Edinburgh Futures Institute & Edinburgh College of Art, University of Edinburgh, Scotland, United Kingdom (UK)

Das „New Real Observatory“ ist ein KI-Erlebnissystem, das mit und für Künstler*innen und Wissenschaftler*innen entwickelt wurde. Es soll helfen, mehr darüber zu lernen, wie KI-Systeme die Kunst ergänzen und bereichern können und inwieweit Datenwissenschaft und Kunst einander befruchten können: Die Forschung etwa mit neuen energiesparenden Ansätzen und Methoden, die die Funktionsweise von KI-Systemen greifbarer machen, die Kunst wiederum mit ihren Repräsentationen der Natur, die durch KI-Systeme erzeugt werden, dem Hinterfragen unserer Handlungs- und Kontrollfähigkeit, die durch unterschiedliche Arten der Datenerstellung und -

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

kodierung möglich werden und der Inszenierung jenes spekulativen Punktes, an dem die Grenzen zwischen Menschen, Maschinen und Natur verschwimmen.

3

ARS ELECTRONICA GARDEN FANO

Coded Biophilia & Un Suono in Estinzione / Umanesimo Artificiale (IT)

Die Projekte von Umanesimo Artificiale sind ein Fest der Bits und Atome. Die Themen reichen von Bio-Design über Meeresökologie bis zu Klangkunst und kreativem Coding. Verfolgt wird stets ein experimenteller Ansatz, der die Schnittpunkte zwischen Kunst, Wissenschaft, Technologie, Biomaterialien und kritischem Denken auslotet: „Coded Biophilia – Hacking Marea“ von Giulia Tomasello (IT) legt etwa den Fokus auf Biotechnologien, Kreislaufmode und DIY-Techniken, „Un suono in estinzione“ wiederum ist ein experimentelles Kunst- und Wissenschaftsforschungsprojekt, das darauf abzielt, die Auswirkungen der Klimakrise auf die Alpengletscher sichtbar zu machen.

4

ARS ELECTRONICA GARDEN BOLOGNA

And We Thought / Sineglossa (IT)

Was bedeutet es, ein Mensch zu sein? Was unterscheidet Dinge von Lebewesen? „And We Thought“ probt eine intime, kollaborative Beziehung zwischen einem menschlichen Künstler und einem künstlichen neuronalen Sprachmodell, das mit einer Datenbank rund um psychedelische Erfahrungen trainiert wurde. Mensch und Maschine reagieren auf die gegenseitigen Reize, der Output des einen gerät zum Input des anderen und umgekehrt. Die Maschine vermischt Konzepte und erzeugt alternative Realitäten, was den Menschen wiederum veranlasst, seine eigene Weltsicht zu produzieren – gemeinsam schaffen sie Texte, Videos und Klänge. Anstatt die Maschine in Richtung Effizienz zu korrigieren, zeigt uns „And We Thought“ eine neue Form der Zusammenarbeit zwischen Lebendem und Nichtlebendem. Das Paradigma, dass der Mensch die Maschine für seine Zwecke benutzt, wird dabei aufgelöst.

5

ARS ELECTRONICA GARDEN NEW YORK

Inescapable Entanglement / XRE (Extended Reality Ensemble) (US), MEDIACOELI (IT)

Die Frage „Wie kann uns Technologie jetzt dienen?“ bildet den Ausgangspunkt einer Erzählung über unsere emotionale Reaktion auf die Klimakrise. „Inescapable Entanglement“ vermengt

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Erkenntnisse rund um die Kommunikation von Pflanzen mit einer Ästhetik, die an die Darstellung von Naturgöttern und Herdfeen-Symbolik erinnert. Das Projekt kombiniert Performance, Klanglandschaften, Augmented Reality und biometrische Datenvisualisierung, um gemeinsam mit dem Publikum nach neuen Formen des Zusammenlebens auf und mit unserem Planeten zu suchen.

6

ARS ELECTRONICA GARDEN ROTTERDAM

Summer Sessions at Ars Electronica 2022 / V2_ Lab for the Unstable Media (NL)

In Gestalt der „Summer Sessions“ unterstützt ein internationales Netzwerk von Kulturorganisationen vielversprechende junge Künstler*innen bei der Realisierung ihrer Projekte. Die beteiligten Institutionen scouten Talente aus ihrer Region und ermöglichen ihnen Aufenthalte bei anderen Netzwerkpartner*innen, die den Künstler*innen professionelle Produktionsunterstützung leisten und fachkundiges Feedback geben. Welch überzeugende Ergebnisse diese „Summer Sessions“ produzieren, sind im Rahmen einer „Pop-up-Ausstellung“ bei der Ars Electronica zu sehen. Darüber hinaus wird zum informellen Netzwerktreffen geladen, bei dem Netzwerkpartner*innen sowie aktuelle und ehemalige Teilnehmer*innen der „Summer Sessions“ ihre Erfahrungen austauschen können.

7

ARS ELECTRONICA GARDEN TOKYO

next to me, next to you / Japan Media Arts Festival (JP)

Jahr für Jahr prämiert das „Japan Media Arts Festival“ herausragende Werke aus den Bereichen Medienkunst, Online-Kunst, Videos, Spiele, Animationen und Manga. Zwei davon werden im Rahmen der Ars Electronica 2022 präsentiert:

Miki Hirase (JP) macht darauf aufmerksam, dass so gut wie alle Bilder unserer Zeit digital sind. Diese immer höher aufgelösten Bilder darzustellen, benötigt immer und überall Energie. Energie, die dieser Tage ein knappes Gut und teuer ist. Brauchen wir in Zukunft also andere Formen der Darstellung? Für ihre „Projection for the next three thousand years“ verwendet Miki Hirase (JP) einen Stein, in dessen polierte Oberfläche sie per Laser einen Text und ein Foto graviert. Anschließend beleuchtet sie den Stein und projiziert die dabei entstehende Reflexion auf eine Wand. Miki Hirase (JP) nutzt Stein als semipermanentes Aufzeichnungsmedium und eine Technik, die nur Licht für die Projektion benötigt. Wie die antiken Steinplatten, die noch heute existieren, funktioniert auch ihr Werk als Aufzeichnungsmedium, das mehrere tausend Jahre überdauern könnte.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

Bei „Maihime“ von Shota Yamauchi (JP) handelt es sich um eine menschlich-technische Romanze. Der Mensch ist hier süchtig nach der Technik, die Technik wiederum süchtig nach dem Menschen. Im Rahmen der Performance-Installation versuchen ein Mensch und die Technologie eins zu werden – doch gleich, ob sie sich umarmen oder gegenseitig zurückhalten, die beiden verlieren sich in einem Meer an Distanz.

8

ARS ELECTRONICA GARDEN UTRECHT

CODE 2022: Reclaiming Digital Agency / IMPAKT [Centre for Media Culture] (NL), School of Machines, Making & Make Believe (DE), Werktank (BE), Privacy Salon/Privacytopia (BE)

Wie können wir Politiker*innen dazu bringen, sich für unsere digitalen Rechte einzusetzen? Welche Rolle sollen Regierungen spielen und was können wir als besorgte Bürger*innen, Forscher*innen und Künstler*innen dazu beitragen? Gemeinsam mit Künstler*innen, Politiker*innen, Forscher*innen und einer möglichst breiten Öffentlichkeit will CODE eine kritische Diskussion über digitale Rechte anstoßen, die Bewusstsein schafft und neue Wege skizziert, welche Gesetze und Rechtsvorschriften wir konkret brauchen, um als digitale Bürger*innen und Verbraucher*innen besser geschützt zu sein.

9

ARS ELECTRONICA GARDEN VIENNA

The Shape of Things to Come

MencheLAB (AT), powered by Max Perutz Labs (AT), a joint venture of the University of Vienna (AT) and the Medical University of Vienna (AT)

„The Shape of Things to Come“ präsentiert futuristische Szenarien, die von Wissenschaftler*innen und Künstler*innen des Vienna BioCenter (VBC), des CeMM Forschungszentrums für Molekulare Medizin, des Institute of Technology Austria (ISTA) und der Universität für angewandte Kunst Wien entwickelt wurden. Das Projekt ist eine heterogene Zusammenstellung, wie Expert*innen aus unterschiedlichen Bereichen die Veränderungen unserer Umwelt in der Zukunft bewerten und wie sie damit umgehen wollen.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

10

ARS ELECTRONICA GARDEN AUCKLAND\WELLINGTON

Garden Aotearoa / arc/sec Lab the University of Auckland (NZ), DARA Victoria University of Wellington (NZ)

Seit 2020 beteiligt sich der neuseeländische „Ars Electronica Garden Aotearoa“ am Ars Electronica Festival. Er versteht sich als Portal, durch das die kreative und aufstrebende Technologieszene des Südpazifiks Teil der weltweiten Community von Ars Electronica wird und umgekehrt. Im Rahmen der Ars Electronica 2022 werden drei Projekte gezeigt.

11

ARS ELECTRONICA GARDEN OAKLAND\TEMPE

Altered Realities / Leonardo/ISAST (US), Arizona State University (US)

„Altered Realities“ zeigt experimentelle Visionen, die eine lebendigere, gerechtere und regenerativere Welt imaginieren. Immersive Virtual Reality und Videokunst befassen sich dabei mit Herausforderungen wie Klimakrise und Krieg und fragen nach unserer Zukunft.

12

ARS ELECTRONICA GARDEN TAIPEI

Humanity Island – Data to be Continued / Virtual and Physical Media Integration Association of Taiwan (TW)

Pandemie und Klimakrise haben unsere Lebensweise verändert. Fragen des Anthropozentrismus und der ökologischen Nachhaltigkeit sind in der breiten Öffentlichkeit angekommen. Auch Taiwans Medienkünstler*innen arbeiten zu diesen Themen und denken darüber nach, wie wir in Zukunft überleben können. „Humanity Island – Data to be Continued“ spiegelt Taiwans Inselcharakteristik und kulturelles Erbe wider und nutzt die Sprache der Kunst, um zur Welt zu sprechen. „Samsara“ vergleicht politische Gefangene in der Ära des weißen Terrors mit dem Druck, dem die menschliche Natur im digitalen Zeitalter ausgesetzt ist. „Blue Tears“ untersucht Matsus wunderschönes biolumineszentes Phänomen und die Meeresökologie. „Childhood Revisited“ reproduziert eine Hakka-Gemeinschaft aus den 1960er Jahren und „Sandbox“ lässt die Betrachter*innen in einen „sicheren“ Informationsraum voller Ironie eintauchen.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press

13

ARS ELECTRONICA GARDEN NOVI SAD

Mirror Terrain / Bel Art Gallery (RS), Miloš Fath (RS)

Um eine andere und bessere Zukunft aufzubauen, dürfen wir uns nicht nur vorwärts durch die Zeit bewegen, sondern müssen auch zurück. Wir müssen uns selbst umprogrammieren, um klarer zu sehen, was bereits vergangen ist und wie wir unsere Vorgänger*innen besser in unsere zukünftigen Bemühungen miteinbeziehen können. „Mirror Terrain“ schafft eine mnemotechnische Umgebung, die uns hilft, unsere Vergangenheit zu sehen, nicht zu vergessen und zu einem Teil unserer Zukunft zu machen.

14

Hypothetical Moments / Charles Amirkhanian (US), Carol Law (US)

In den frühen 1970er Jahren, also noch vor der Einführung des Personal Computers oder der digitalen Kunst, schlossen sich die Künstlerin Carol Law (US) und der Komponist Charles Amirkhanian (US) in Kalifornien zusammen, um Medien-Performances im Theaterformat zu schaffen. Als Werkzeuge dienten ihnen hochwertige 35-mm-Kodachrome-Dias, handgefertigte Dia-Dimmer, Raumklangaufnahmen und frühe Radiostudiotechnik. Entstanden ist ein komplexer und dichter Sound, beziehungsweise ein Bild, das an Dada, Surrealismus, Pop Art und Fluxus des 20. Jahrhunderts erinnert. Die Retrospektive wurde durch die gegenwärtige Digitaltechnik ermöglicht.

Für Rückfragen

Christopher Sonnleitner
Tel: +43.732.7272-38
christopher.sonnleitner@ars.electronica.art
ars.electronica.art/press