



PRESSEINFORMATION

● 09.09.2020

● **CYBERARTS Prix Ars
Electronica Exhibition
09.-15.09.2020**

In Kooperation mit



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

Mittlerweile umfasst der Prix Ars Electronica sieben Kategorien: Computer Animation, Digital Musics & Sound Art, Artificial Intelligence & Life Art, Interactive Art +, Digital Communities, u19 – CREATE YOUR WORLD und Visionary Pioneers of Media Art. Jedes Jahr werden abwechselnd vier dieser Kategorien ausgeschrieben und die Gewinner*innen mit einer „Goldenen Nica“ ausgezeichnet. 2020 sind das Computer Animation, Interactive Art, Digital Communities und U19. Insgesamt 3.209 Projekte aus 90 Ländern wurden 2020 eingereicht.

Im OÖ Kulturquartier sind 29 Projekte als Installation oder Dokumentation zu sehen.

VISIONARY PIONEER OF FEMINIST MEDIA ART 2020

Golden Nica

VALIE EXPORT / AT

Was als technologische Revolution begonnen hat, ist längst Teil unserer Kultur und gesellschaftlichen Realität geworden. Visionäre Pionier*innen haben mit ihrem künstlerischen Schaffen diese Veränderungen nicht nur vorausgedacht, sondern auch entscheidend mitgeprägt und die Grundsteine für die Medienkunst unserer Zeit gelegt. Dem will die Goldene Nica des Prix Ars Electronica für visionäre Pionier*innen der Medienkunst Respekt und Anerkennung zollen. Seit 2014 wurde sie fünf Mal vergeben, heuer geht sie an die visionäre feministische Medienkünstlerin VALIE EXPORT. Aus dem Verständnis heraus, dass insbesondere Medienkunst immer auch Arbeit an und mit der gesellschaftspolitischen Realität ist, schafft VALIE EXPORT einen bis heute gültigen Beitrag zur Positionierung des Genres im Spektrum der zeitgenössischen Kunst. Die Radikalität, mit der sie vor allem ihren eigenen Körper als Teil ihrer künstlerischen Arbeit einsetzt, ist wesentlicher Bestandteil ihres politischen und feministischen Statements.

01-11, 2001

Salzburger Zyklus

01-12 I, 2001

Salzburger Zyklus

Installation

valieexport.at

Mit dem *Salzburger Zyklus*, einer zehnteiligen Serie von Schwarzweiß-Fotografien, die 2001 im Rahmen eines „Kunst am Bau“-Auftrags für die Salzburger Chirurgie West entstand, zeigt VALIE EXPORT eine frühe digitale Bildbearbeitung. Sie verzahnt dabei jeweils das Porträt einer Mitarbeiterin des Krankenhauses mit architektonischen Fragmenten des Gebäudes und Schriftziten. Zugleich setzt EXPORT damit ihre seit Jahrzehnten andauernde performative und filmische Beschäftigung mit dem weiblichen Körper im digitalen Medium fort. Der *Salzburger Zyklus* steht exemplarisch für EXPORTs künstlerisches Schaffen, bei dem die Wahrnehmung des Umfeldes stets auf den eigenen Körper und die eigene Sprache bezogen wird.

Anlässlich ihres 80. Geburtstags würdigt das FC – FRANCISCO CAROLINUM die in Linz geborene Künstlerin mit einer umfassenden Ausstellung von Werken aus der eigenen Sammlung. VALIE EXPORT. COLLECTION CARE ist noch bis 13. September jeweils von 10–18 Uhr zu sehen – mit Festivalpass bei freiem Eintritt.

Crossing Europe zeigt von 10. bis 13. September das Filmprogramm Tribute VALIE EXPORT im Moviemento Kino.

SPECIAL FEATURED FEMINIST MEDIA ARTIST

LYNN HERSHMAN LEESON / US

! W.A.R. – ! Women Art Revolution, 2010

Videoinstallation

Video, Farbe, Ton, 82'50''

Graphic Novel von Lynn Hershman Leeson & Spain Rodriguez

womenartrevolution.com

Mit Unterstützung von: Zeitgeist Films Ltd.

Lynn Hershman Leeson leistete Pionierarbeit auf dem Gebiet der standortspezifischen, performativen und interaktiven Medien. Mit diesem Film setzt sie allen Frauen ein Denkmal, die seit den 1960er-Jahren als Künstlerinnen, Kuratorinnen und Kritikerinnen die Kunstwelt verändert haben. Die chronologische Dokumentation besteht aus Interviews mit bekannten Künstlerinnen wie Yoko Ono, Yvonne Rainer und Carolee Schneemann und mit Frauen, die im Kunstbetrieb arbeiten. Darüber hinaus zeigt sie Filmausschnitte zum politischen Geschehen, die Lynn Hershman Leeson über viele Jahrzehnte gesammelt hat. Die Höhepunkte der feministischen Bewegung in der Kunstszene präsentiert die Künstlerin und Filmemacherin in einer Graphic Novel mit Bildern von Spain Rodriguez.

DIGITAL COMMUNITIES

Mit dem Aufkommen des World Wide Web startete der Prix Ars Electronica 1995 die Internet-Kategorie, die sich mit der rasanten Entwicklung der Netzaktivitäten kontinuierlich neu definiert. Im Fokus stehen mittlerweile Projekte mit signifikanter gesellschaftlicher Relevanz.

Bürger*innenbeteiligung, Transparenz finanzieller wie politischer Strategien, Enabling-Projekte in den Entwicklungs- und Schwellenländern, Optimierung individueller Potenziale und Crowdfunding zeigen den massiven Paradigmenwechsel in unserer Gegenwart auf.

GOLDEN NICA (Starts Prize) Digital Communities

Be Water by Hong Kongers / HK

Dedicated to the Hong Kong protesters by Eric Siu & Joel Kwong / HK

Installation

Credits: All Hong Kong protesters involved in the struggle to safeguard democracy.

Die Goldene Nica geht heuer zum ersten Mal an eine anonyme Gruppe: die Bürger*innen Hongkongs, die seit 2019 pro-demokratische Proteste organisieren. Mit der dezentralisierten, führerlosen und technologisch hoch entwickelten Art und Weise ihres kollektiven Handelns setzen sie neue Maßstäbe im digitalen Aktionismus. In ihrem Kampf für demokratische Grundrechte nutzen die Demonstrant*innen digitale Medien als eines von vielen Mitteln, um zu kommunizieren, dokumentieren, sich zu organisieren und der Überwachung zu entziehen. Das zeigen die anonymen Verweise auf ihre Aktivitäten, präsentiert in Form einer stilisierten Hongkonger Fünf-Personen-Sozialbauwohnung – einem beengten Mikrokosmos, der typisch für die Verhältnisse vor Ort ist. Sei gestaltlos, sei formlos, sei in der Lage, dich jeder Situation anzupassen: „Be water!“, der Leitspruch der Kampfsportikone Bruce Lee, der auf die klassische Philosophie und Staatslehre des Daodejing von Laozi zurückgeht, dient der ausgezeichneten Protestbewegung als Motto.

AUSZEICHNUNG Digital Communities

Algorithmic Justice League (AJL) / US

Documentation

ajl.org

Founder: Joy Buolamwini, Creative Communications: Lead Nicole Hughes

Supported by: The Ford Foundation, MacArthur Foundation, Sloan Foundation, Rockefeller Foundation, and individual donors

Algorithmen sind zu wesentlichen Elementen unseres täglichen Lebens geworden und werden in fast allen Gesellschaftsbereichen eingesetzt, bei der Online-Suche und Navigation, bei Empfehlungssystemen und intelligenten Geräten oder Bots, aber auch im Bankwesen, bei der Sprach-/Gesichtserkennung, im Gesundheitswesen, bei der Polizeiarbeit und so weiter. Die entwickelten Systeme sind jedoch nie neutral, Algorithmen können daher voreingenommen und diskriminierend sein. Die Algorithmic Justice League (AJL) ist eine Organisation, die Kunst und Forschung kombiniert, um die

Öffentlichkeit für die sozialen Auswirkungen und Schäden, die der Einsatz Künstlicher Intelligenz mit sich bringt, zu sensibilisieren. Dies geschieht mithilfe künstlerischer Mittel: Texten, TED-Talks und Filmen – oder in Form eines Gedichts wie dem Apell der AJL-Gründerin Joy Buolamwini „AI, Ain't I a Woman?“.

AUSZEICHNUNG Digital Communities

Habaq Movement / PS

Documentation

facebook.com/habaqmovement

Habaq Movement ist eine libanesische Initiative, die als landwirtschaftliche Genossenschaft konkrete Maßnahmen setzt, um das zerrüttete Land wiederaufzubauen. Das bedeutet, brachliegende landwirtschaftliche Flächen zurückzugewinnen, Arbeitsteams einzurichten und Nahrungsmittel anzubauen. Weiters werden alternative Lösungen für lokale Communities entwickelt, Schulungen veranstaltet und landwirtschaftliche Initiativen der einheimischen Bevölkerung über soziale Medien mit in den Libanon geflüchteten Menschen vernetzt. Habaq Movement besteht aus einer Gruppe von Menschen unterschiedlicher Nationalität, Religion und Ethnie, die konkrete Maßnahmen setzen, um die langanhaltende Versorgungskrise des Landes zu überwinden.

ANERKENNUNG Digital Communities (Starts Prize)

Code of Conscience / INT

Documentation

codeofconscience.org

Team: AKQA: Tim Devine, Hugo Veiga, Pedro Araujo, Daniel Kalil, Adam Grant; Tekt Industries: Matthew Adams

Illegale Regenwaldabholzungen im Amazonasgebiet haben nicht nur fatale globale Auswirkungen, sondern bilden auch eine existenzielle Bedrohung für die indigene Bevölkerung und deren Lebensraum. Deshalb wurde der Code of Conscience („Gewissenskodex“) entwickelt, welcher Baumaschinenhersteller verpflichtet, dem Missbrauch ihrer Geräte serienmäßig vorzubeugen. Das System ermöglicht eine automatisierte Abschaltung von Rodungsmaschinen, sobald diese sich in einem geschützten Waldgebiet befinden. Es greift dabei auf die Kartierungsdaten der Weltdatenbank für geschützte Gebiete der Vereinten Nationen zurück und gleicht sie mit den Standortdaten der Baumaschinen ab. Bislang auf freiwilliger Basis operierend, wäre es das Ziel, den Code of Conscience im brasilianischen Bundesgesetz zu verankern.

ANERKENNUNG Digital Communities

Ghana ThinkTank is Developing the First World / INT

Documentation

ghanathinktank.org

With support from: Creative Capital, Creative Time, Foundation for Art and Creative Technology, John S. and James L. Knight Foundation, CEC ArtsLink, Queens Museum of Art, Detroit Justice Center, Puffin Foundation, Black Rock Arts Foundation, New York State Council on the Arts, SUNY Research Foundation Network of Excellence in Arts and the Humanities, SUNY Purchase College, Kindle Project, DTE Foundation, Michigan Economic Development Corporation, Kresge Foundation and Sigrid Rausing Trust.

Was, wenn nicht der „arme“ Globale Süden, sondern vielmehr der privilegierte Norden Bedarf an Entwicklungshilfe hätte – und diese aus den Gebieten der sogenannten „Dritten Welt“ erhielte? Ghana ThinkTank geht genau davon aus. Teams in Äthiopien, El Salvador, Palästina, Marokko, Indonesien, Iran und Ghana erarbeiten Lösungen für „First World Problems“. Diese Umkehrung ermächtigt diejenigen, die sonst als hilfsbedürftig gelten, und lässt sie ihr Wissen, ihre Innovationskraft, Kreativität, Kompetenzen und Erfahrungen einbringen. So betreuen mexikanische Migrant*innen selbsternannte US-Grenzschrützer*innen in Texas, und mit dem Konzept der marokkanischen Riads (gemeinsam genutzter Gärten und Innenhöfe) wird der zunehmenden sozialen Isolation in Detroit begegnet.

ANERKENNUNG Digital Communities

Indigemoji / AU

Documentation

indigemoji.com.au

Indigemoji was delivered through funding partnerships with the Johnston Foundation, Northern Territory Government, Ingeous Studios, Alice Springs Public Library and inDigiMOB, a partnership between First Nations Media Australia and Telstra.

Indigemoji stellt über 90 Piktogramme zur Verfügung, mittels derer sich Kultur und Sprache der Arrernte, eines Aborigenstamms aus Mparntwe (Alice Springs) im Northern Territory Australiens, in Emojis ausdrücken lassen. In einem Workshop sammelten mehr als 900 Teilnehmer*innen Bilder und Zeichnungen, die eigene Ausdrucksweisen, Bedeutungen, kulturelle Symbole und Codes, aber auch wichtige Ereignisse, bedeutsame Tiere und Pflanzen der Arrernte wiedergeben. In enger Zusammenarbeit mit Arrernte-Ältesten, Linguist*innen und einem Team von Aborigine-Künstler*innen, -Designer*innen und -Programmierer*innen wurden diese dann in die stilisierte Form der Emojis gebracht. Damit stellt das Projekt sicher, dass Kultur und Sprache der indigenen Bevölkerung auch an die jüngere Generation weitergegeben werden und im digitalen Raum fortbestehen.

ANERKENNUNG Digital Communities

Listening at Pungwe / NA / ZA / ZW

Documentation

listeningatpungwe.wordpress.com

With support from Savvy Contemporary, Berlin, PASS at Chimurenga, Cape Town, ProHelvetia, Johannesburg, Deutschlandfunk Kultur, DAAD, Germany, Goethe Institute, Namibia

Pungwe bezeichnet in der Bantu-Sprache Shona eine Versammlung zu einer spirituellen Mahnwache, wie sie in Zeiten der Kolonialherrschaft stattfand. Dabei spielt das Musizieren mit der Mbira, einem Lamellophon, eine zentrale Rolle. Mit Listening at Pungwe re-aktualisieren die Historikerin Memory Biwa und der interdisziplinäre Künstler Robert Machiri dieses Ritual und die damit verbundene Hörerfahrung, um sich mit dem (post-)kolonialen Erbe und dessen Praktiken auseinanderzusetzen. In Installationen, Performances und Aufzeichnungen verbinden sie historische Aufnahmen weißer Ethnolog*innen mit aktueller Musik, Archivaufnahmen von Reden, Sprache, Gesang und Körpersound. Die Aufführungen schaffen somit Kontinuität und Bruch zugleich. Aus diesem Zusammenspiel von Geschichte und selbstermächtigtem Umgang mit diesem Ritual soll ein neues, postkoloniales Archiv entstehen, mit dessen Hilfe die zukünftige Gegenwart neu erfunden werden kann.

ANERKENNUNG Digital Communities

Participedia / INT

Documentation

participedia.net

Participedia is currently supported by the Social Sciences and Humanities Research Council of Canada (SSHRC) and international partner organizations.

Participedia.net wurde von einem Team von Frauen entwickelt, die alle an der Emily-Carr-Universität für Kunst und Design arbeiten. Es handelt sich dabei um ein öffentlich zugängliches Archiv, das den Akteur*innen von Bürger*innenbewegungen nützliche Anregungen bereitstellt und sie aus den Erfahrungen anderer aktivistischer Gruppierungen lernen lässt. Sei es der Marsch der Frauen in Washington oder die Bürger*innenversammlungen rund um den Brexit – die mehrsprachige Open-Source-Online-Plattform, die selbst partizipatorisch organisiert ist, bringt Aktivist*innen, NGOs und Wissenschaftler*innen zusammen, um das Wissen über Selbstermächtigung und Selbstverwaltung von lokalen Gemeinschaften global zu bündeln. Sie bietet vor allem ein verlässliches Datenmodell, das Politik- und Datenwissenschaftler*innen ermöglicht, dieses komplexe Feld zu analysieren.

ANERKENNUNG Digital Communities

PULANG PERGI / ID

Documentation

play.google.com/store/apps/details?id=com.pulang.pergi

With support from: Gwangju Biennial (2016), Goethe Institut East Asia and Southeast Asia (2018-2019)

PULANG PERGI ist eine Online-Plattform für den Wissensaustausch zwischen indonesischen Wanderarbeiter*innen, die sich derzeit noch im Ausland aufhalten, und jenen, die wieder in ihre Heimat zurückgekehrt sind. Die Plattform will vor allem aufzeigen, welche vielfältigen Möglichkeiten einer wirtschaftlichen Wiedereingliederung von unten nach oben („Bottom-up“) existieren. Bislang konnte sich nur ein kleiner Teil der Rückkehrer*innen wieder (wirtschaftlich) erfolgreich in der jeweiligen Herkunftsregion reintegrieren. Ihr Bottom-up-Wissen, ihre Erfahrungen sind enorm wertvoll für andere Wanderarbeiter*innen, die sich noch im Ausland aufhalten. Auf der Plattform PULANG PERGI kann dieses bisher nicht erfasste Wissen artikuliert, gesammelt und verbreitet werden.

ANERKENNUNG Digital Communities

School of Machines, Making & Make-Believe / DE

Documentation

schoolofma.org

Als alternative Bildungseinrichtung konzipiert, richtet sich die Berliner School of Machines, Making & Make-Believe dezidiert an Frauen und Personengruppen, die im Bereich der neuen Technologien immer noch unterrepräsentiert sind. Die „Schule“ beschränkt sich nicht darauf, Begeisterung zu wecken, sondern will, im Sinne eines spekulativen Erkundens dieses Terrains, über das Zusammenwirken von Menschen, Maschinen, Umwelt, Natur und Technologie neue Wege des Verstehens gehen. Das Ziel liegt dabei in der Selbstermächtigung und einem kreativ-künstlerischen Umgang mit diesen Entwicklungen, die sowohl ein Begreifen als auch Eingreifen auf mehreren Ebenen ermöglichen. Die Ergebnisse dieser Auseinandersetzungen werden der Öffentlichkeit regelmäßig in Ausstellungen präsentiert.

ANERKENNUNG Digital Communities

Smart Coop / EUR

Documentation

smart.coop

Freelancer*innen sind in der heutigen Wirtschaft Normalität, jedoch ist die institutionelle Infrastruktur, beispielsweise das Sozialsystem, nach wie vor auf „reguläre“ Beschäftigungsverhältnisse zugeschnitten und benachteiligt daher Einzelunternehmer*innen. Smart Coop unterstützt Freiberufler*innen darin, ihre Freiheit und Autonomie zu erhalten, und bietet ihnen gleichzeitig Schutz innerhalb eines Kollektivs. Darüber hinaus stellt das Netzwerk vielfältige Dienstleistungen wie Informationen, Schulungen, Rechtsberatung, ein berufliches soziales Netzwerk und Arbeitsräume

bereit. Smart Coop wurde bereits 1998 in Belgien gegründet und erstreckt sich mittlerweile mit über 100.000 Mitgliedern auf neun europäische Länder.

ANERKENNUNG Digital Communities

STEAM physical education program / JP

Documentation

youtu.be/6tl8sX-IlsU

With support from: Takashi Terada (Terada 3D Works), Jinryou Elementary School, Kamiyama-cho (The town of Kamiyama), NPO Green Valley Inc., KAWAGUCHI FILM OFFICE.

Der zunehmenden Nutzung digitaler Geräte und den damit verbundenen Problemen wie mangelnde Bewegung und Kommunikation, Computerspielsucht und Vereinsamung begegnet STEAM auf kreative Art und Weise. Das Frisbee dient hier als verbindendes Element und Kommunikationstool zwischen Kindern, der analogen und der digitalen Welt. Schüler*innen entwerfen dazu ihre eigenen Frisbee-Modelle und -Designs, die sie anschließend per 3D-Druck umsetzen. Am Ende des Prozesses steht die unmittelbare Sinneserfahrung im gemeinsamen Spiel. Ursprünglich als temporäres Projekt gedacht, wurden die Workshops aufgrund des spielerischen Lerneffekts und der großen Begeisterung bei den Schüler*innen mittlerweile in den japanischen Grundschul-Lehrplan aufgenommen.

ANERKENNUNG Digital Communities

Syrian Archive / INT

Documentation

syrianarchive.org

Bei Syrian Archive geht es um die visuelle Dokumentation von Menschenrechtsverletzungen im Zuge des Syrienkonflikts. Hier werden Beweise gesammelt, um als verlässliche Informationsquelle eine Form von Gerechtigkeit zu gewährleisten. Gestartet wurde das Projekt 2014 von Hadi Al Khatib, der damals mit einem Team von Freiwilligen begann, Inhalte aus dem Netz schnell und methodisch zu archivieren, bevor sie wieder von den Online-Plattformen, auf die sie gestellt wurden, entfernt wurden. Diese Arbeit ist ein Wettlauf gegen die Zeit, spielt aber eine zentrale Rolle für die Zukunft Syriens – für einen Weg der Gerechtigkeit und Rechenschaftspflicht und für die Aufklärung künftiger Generationen darüber, was in Syrien tatsächlich geschah, seit die Menschen 2011 auf die Straße gingen.

ANERKENNUNG Digital Communities

Vis. [un]necessary force_3 / MX

Documentation

vis-unnecessaryforce.org

With support from: Sistema Nacional de Creadores de Arte (SNCA) / Secretaría de Cultura del Gobierno de México, Universidad Autónoma Metropolitana, Romain Re molosc.com. Luz María Sánchez luzmariasanchez.com.

Allein 2019 wurden in Mexiko mehr als 60.000 Menschen Opfer eines gewaltsamen Verschwindens – oft unter der Komplizenschaft von Polizei oder Militär. Zurück bleiben die Angehörigen, die weder bei ihrer Suche noch in ihrer Trauer unterstützt werden. Darauf wollte María Sánchez im Rahmen ihres kreativ-forschungsbezogenen Projekts Vis. [un]necessary force_3 in Form von skulpturalen Porträts an den Orten des Verschwindens aufmerksam machen. Es wurde jedoch schnell klar, dass diese Form von Aufmerksamkeit die hinterbliebenen Familien in große Gefahr bringen würde. So entstanden nun eine Webseite und eine App, über die Sánchez und ihr Team den Bürger*innen helfen, sich selbst zu organisieren, und sie dazu ermutigen, Menschenrechtsverletzungen und Machtmissbrauch zu dokumentieren, aufzudecken und mit der Welt zu teilen – unter anderem über eine partizipatorische audiovisuelle Kartografie.

ANERKENNUNG Digital Communities

#WirVsVirus Hackathon / DE

Documentation

wirvsvirus.org

With support from the German government which functioned as co-initiators and patrons of the Hackathon (no financial involvement).

Mitten in der Corona-Krise fand mit 26.581 Teilnehmer*innen der weltweit bisher größte Online-Hackathon (Zusammensetzung aus „Hacking“ und „Marathon“) statt. Innerhalb von nur vier Tagen schlossen sich sieben zivile Non-Profit-Organisationen zusammen, um #WirVsVirus zu organisieren. Ziel der Entwickler*innenkonferenz war es, einen gemeinsamen digitalen Raum für all jene zu schaffen, die bereits mit der Arbeit an innovativen Lösungen für die durch die Corona-Krise entstandenen Probleme begonnen hatten oder sich dafür einsetzen und damit zur Bewältigung der Krise beitragen wollten.

INTERACTIVE ART+

Die Kategorie Interactive Art + des Prix Ars Electronica befasst sich seit 1990 mit interaktiven Arbeiten unterschiedlichen Formats – von Installationen bis hin zu Netzprojekten. Im Vordergrund stehen dabei die künstlerische Qualität in der Entwicklung und Gestaltung der Interaktion sowie ein stimmiger Dialog zwischen der inhaltlichen Ebene und den zum Einsatz kommenden Interaktionsprinzipien und Interfaces. Die gesellschaftspolitische Relevanz von Interaktion ist angesichts der ihr innewohnenden Möglichkeiten zur Erweiterung des menschlichen Handlungsspielraums von besonderem Interesse.

Golden Nica Interactive Art +

SOMEONE

Lauren Lee McCarthy / US

Installation

lauren-mccarthy.com/SOMEONE

Mit Unterstützung von Harvestworks und Google Artists und Machine Intelligence

Für wie viel Komfort sind wir bereit, unsere Privatsphäre auf- und die Kontrolle über unser Leben an ein Künstliche Intelligenz-System abzugeben? *SOMEONE* ist eine interaktive Installation, die das Spannungsverhältnis zwischen Intimität und Privatsphäre sowie Bequemlichkeit und selbstständigem Handeln beleuchtet. Statt einer Maschine nimmt hier *SOMEONE* („jemand“) die Wünsche der teilnehmenden Smart-Home-Bewohner*innen entgegen. Die Dokumentation des Projekts zeigt, wie diese „menschlichen Alexas“ von einer Kommandozentrale aus die eigens entworfenen intelligenten Haushaltsgeräte ihrer Auftraggeber*innen bedienen können – und sie zugleich beobachten, abhören und überwachen können.

AUSZEICHNUNG Interactive Art +

Google Maps Hacks

Simon Weckert / DE

Installation

simonweckert.com/googlemaphacks.html

Im Schrittempo zieht Simon Weckert in einem Handwagen 99 Secondhand-Smartphones, auf denen die Routen-Funktion von Google Maps aktiviert ist, eine Straße entlang. Die App interpretiert dieses langsame Vorwärtkommen der Geräte als Verkehrsstau und ändert dementsprechend die Darstellung der Straße von Grün auf Stauwarnungsrot. Darüber hinaus leitet Google Maps seine Nutzer*innen nun automatisch auf eine andere Route um, wodurch der rein virtuelle Stau sich auf die reale Welt auszuwirken beginnt. Diese und andere Aktionen des Künstlers zeigen, welchen Einfluss Navigationssysteme wie Google Maps oder Apps wie Airbnb und Tinder auf unsere Wahrnehmung der Welt haben und wie sie (unbemerkt) unsere Handlungen beeinflussen.

AUSZEICHNUNG Interactive Art +

Shadow Stalker

Lynn Hershman Leeson / US

Dokumentation

lynnhershman.com/project/shadow-stalker

Im Auftrag von: *The Shed* with additional funding from VIA Art Fund

Unsichtbare Überwachungssysteme berauben Menschen ihrer Bürgerrechte: Speziell entwickelte Algorithmen und Data-Mining-Systeme definieren Menschen nach Rasse, Wirtschaftsfaktoren oder Geschlecht. Lynn Hershman Leeson sieht eine dringende Notwendigkeit darin, diese Taktiken aufzudecken, um damit den globalen Schaden, den sie verursachen, abzuwenden. Ihre Arbeit *Shadow Stalker* besteht aus einem Film, der die Geschichte der vorhersagenden Polizeiarbeit („Predictive Policing“), des digitalen Identitätsdiebstahls („Digital Identity Theft“) und die Gefahren des Data-Minings skizziert. Im interaktiven Teil der Installation wird der „digitale Schatten“ der Besucher*innen öffentlich gemacht – in Echtzeit generierte persönliche Informationen, die allein über die E-Mail-Adresse aus Internet-Datenbanken abgerufen werden können.

ANERKENNUNG Interactive Art +

Algorithmic Perfumery

Frederik Duerinck / NL

Installation

algorithmicperfumery.com

Design: Vincent Soffers, Mark Meeuwenoord

Dieses multisensorische Projekt stellt das Konzept der Massenproduktion in Frage, indem es die mögliche Zukunft einer individualisierten Parfümerie entwirft. *Algorithmic Perfumery* wertet ausgefüllte Fragebögen aus und generiert auf Basis dieser Daten einen entsprechenden einzigartigen Duft. Die Rückmeldungen der Proband*innen auf dieses Parfum werden wiederum in das Programm eingespeist, um die vom Algorithmus entwickelten Kompositionen zu verfeinern. Durch die Interaktion mit der Maschine bekommen die Benutzer*innen die Macht, aktiver Teil des kreativen Prozesses zu sein: Die Maschine lernt von ihren persönlichen physischen Erfahrungen und ihrem subjektiven (Geruchs-)Empfinden.

ANERKENNUNG Interactive Art +

Appropriate Response

Mario Klingemann / DE

Installation

onkaos.com/mario-klingemann

Mit Unterstützung von: Colección SOLO

Mario Klingemann hinterfragt in *Appropriate Response* („Angemessene Antwort“) die Bedeutung, die dem geschriebenen Wort per se beigemessen wird. Mit dem Niederknien auf einem „Betstuhl“ beginnt

ein Künstliche Intelligenz-System eine einzigartige Folge von Wörtern zu generieren – eine „Botschaft“, die an Aphorismen, Zitate oder Sprüche in Glückskeksen erinnert und nur einmal, also vermeintlich einzig und allein für die jeweilige Teilnehmer*in, erstellt wird. Der Künstler spielt hier mit den Erwartungen, Hoffnungen und Ängsten, die Worte in uns hervorrufen können, selbst wenn sie nur ein Computerprogramm erstellt hat. Mit seiner Inszenierung der Interaktion erinnert er bewusst an religiöse Rituale und eine zutiefst menschliche Sinnsuche.

ANERKENNUNG Interactive Art +

Center for Technological Pain

Dasha Ilna / RU

Installation

centerfortechpain.com

Das *Center for Technological Pain (CTP)* ist eine von Dasha Ilna gegründete Scheinfirma, die Abhilfe bei Gesundheitsproblemen anbietet, die durch digitale Technologien wie Smartphones und Laptops verursacht werden. Ihr Angebot umfasst selbst gebaute Objekte, Selbstverteidigungstechniken, Yogaübungen oder Workshops. Die vorgeschlagenen Open-Commons- und DIY-Praktiken sind eine humorvolle Annäherung an ein durchaus ernstzunehmendes zeitgenössisches Problem: den immer größer werdenden Raum, den digitale Technologien in der Gesellschaft einnehmen, und die negativen Auswirkungen, die sie auf unseren Körper haben können.

ANERKENNUNG Interactive Art +

Machine Auguries

Alexandra Daisy Ginsberg / GB

Dokumentation

Im Auftrag von: Somerset House and A/D/O by MINI.

Mit zusätzlicher Unterstützung von Faculty und The Adonyeva Foundation.

Allzu leicht sehen wir über die Auswirkungen hinweg, die wir Menschen auf das Ökosystem haben. Beispielsweise beeinflussen Licht- und Lärmverschmutzung in dicht besiedelten Gebieten das Verhalten der Vögel massiv. Um sich anzupassen, singen sie mittlerweile früher, lauter, länger oder in einer höheren Tonlage. Alexandra Daisy Ginsberg möchte auf derartige vom Menschen verursachte Veränderungen hinweisen: Mit ihren *Machine Auguries* („Maschinen-Prophezeihungen“) schafft sie eine immersive Umgebung, in der das Publikum in je nach Tageszeit wechselnden Lichtstimmungen den dazu passenden Vogelgesang erleben kann. Reale Vogelaufnahmen werden dabei von trainierten neuronalen Netzen gespiegelt, die den Gesang unmittelbar erlernen und nachahmen. Letztendlich ist nur noch rein künstlich generierter Vogel-gesang zu hören, der nicht mehr von einem echtem „Dämmerungschor“ zu unterscheiden ist.

ANERKENNUNG Interactive Art +

The Intimate Earthquake Archive

Sissel Marie Tonn in collaboration with Jonathan Reus / DK

Installation

jonathanreus.com/portfolio/the-intimate-earthquake-archive

Hardware design/Interaction: Marije Baalman & Jonathan Reus, Carsten Tonn-Petersen

Vest design: Gino Anthonisse and Christa van der Meer / Graphic Design: Márton Kabai

Mit Unterstützung von: Theodora Niemeijer Fund, TNO - Innovation for Life, KNMI – Royal Dutch Meteorological Institute, Augmented Instruments Laboratory – Queen Mary University, UK, Stroom Den Haag, Stimuleringsfonds

Um auf die Auswirkungen der Ausbeutung fossiler Brennstoffe hinzuweisen, befasst sich Sissel Marie Tonn mit von Menschen verursachten Erdbeben in der niederländischen Provinz Groningen – einem der größten Gasfelder Europas. Mit einer speziell entwickelten Weste macht sie von Erdbeben hervorgerufene Erschütterungen am eigenen Körper sinnlich erfahrbar. Diese Weste, für die der Klangkünstler Jonathan Reus taktile Kompositionen aus den seismischen Daten von Erdbebenaufzeichnungen produzierte, verweist als Objekt gemeinsam mit Holzkonstruktionen, wie sie zur Sicherung von Hausmauern verwendet werden, Datenprotokollen und einer Soundinstallation auf die verschiedenen Ebenen des laufenden Forschungs- und Kunstprojekts.

ANERKENNUNG Interactive Art +

Trickle Down, A New Vertical Sovereignty

Helen Knowles / GB

Dokumentation

helenknowles.com/index.php/work/trickle_down

Unterstützt durch öffentliche Finanzierung von Arts Council England. Das Kunstwerk wurde hergestellt von FutureEverything mit zusätzlicher Unterstützung von Whitworth Gallery, The University of Manchester, arebyte Gallery, FACT und One London Bridge.

Photography, film and sound editing: Helen Knowles / Recordings: Helen Knowles, Denis Jones, Damien Mahoney and Arone Dyers / Machine design: Daniel Dressel / Composition, coding and sound diffusion design: Pablo Galaz Salamanca / Interaction design: Lewis Sykes

In der hier dokumentierten Installation, die aus einer Vierkanal-Videoprojektion, einem transparenten Münzautomaten und einer generativen Klanglandschaft besteht, legt Helen Knowles auf subtile Weise die Mechanismen von technologischen Finanzmachtstrukturen und Wohlstanddisparität offen. Das Kunstwerk setzt sich aus vier Auktionsszenen zusammen, die in sehr unterschiedlichen Umgebungen und Gemeinschaften aufgenommen wurden. Jedes Mal, wenn eine Münze in den Automaten eingeworfen wird, starten die Filme und Sound-Zuspielungen mit Aufnahmen der Stimmen der Teilnehmer*innen. Zugleich bewirkt der Münzeinwurf automatisierte Zahlungen in Kryptowährung an alle Personen, die in das Projekt involviert sind, von Auktionsteilnehmer*innen und Künstler*innen bis hin zu Personen, die halfen, die Installation zu realisieren. Gemeinsam bilden sie eine „Trickle-Down-Gemeinschaft“, in der jede/r gleich viele Anteile des Kunstwerks als Anerkennung für die geleistete (unsichtbare) Arbeit bekommt.

COMPUTER ANIMATION

Alle animierten Bilder, wie handgefertigt sie auch sein mögen, werden heutzutage im Produktions oder Vertriebsprozess digital und damit zur Computeranimation. Es geht daher darum zu hinterfragen, welche Art von Kommunikationswerkzeug sie darstellen und welche Erfahrungen sie ermöglichen, wobei die Bandbreite von abstrakten Werken, Musikvideos, Essayfilmen, Charakteranimationen über Datenvisualisierungen und Rauminstallationen bis zu Virtuellen Realitäten (VR, AR und MR) reicht.

Ein Best-Of der diesjährigen Einreichungen zum Prix Ars Electronica wird ab 9.9. als

Electronic Theatre im KUNSTKINO gezeigt.

Am 11. und 14. September wird dort das AUSTRIAN PANORAMA mit ausgewählten Computer Animation-Einreichungen aus Österreich präsentiert. Beginn um 20.30 im KUNSTKINO auf dem Dach.

GOLDENE NICA Computer Animation

Infinitely Yours

Miwa Matreyek / US

Video Installation

semihemisphere.com/#/infinitelyyours

Unterstützt von: Princess Grace Foundation Special Project Grant 2019

Überschwemmungen und Dürren, Waldbrände, Ressourcenausbeutung und Umweltverschmutzung – in *Infinitely Yours* findet sich Miwa Matreyek als Schattenfigur in dystopischen Szenerien wieder, in denen die menschengemachte Zerstörung nicht nur auf die Umwelt, sondern auch direkt auf ihren eigenen Körper, also den Menschen selbst, einwirkt. In einer eindrücklichen kaleidoskopischen Live-Performance, in der sie Animation und Theater kombiniert, thematisiert die Künstlerin auf eindringliche und beunruhigende Weise die Komplizenschaft bei der Zerstörung des Planeten, die wir unseres Lebensstils wegen eingehen. Für die genreüberschreitende Illustration dieser ökologischen Zumutungen erhält die in Los Angeles lebende Regisseurin, Designerin, Animations- und Performancekünstlerin die Goldene Nica in der Kategorie *Computer Animation*.

ANERKENNUNG Computer Animation

Serial Parallels

Max Hattler / DE

Video Installation

maxhattler.com/serialparallels

Unterstützt durch: Zuschüsse von the Hong Kong Arts Development Council und the Research Grants Council of Hong Kong

In seiner experimentellen Architekturanimation stellt sich Max Hattler die charakteristischen, extrem dicht gebauten Hochhaussiedlungen Hongkongs als parallele Aneinanderreihung von Filmstreifen vor. Indem er die einzelnen Stockwerke und Fenster wie Einzelbilder eines analogen Films verwendet, macht er die *seriellen Parallelen* der baulichen Gegebenheiten der Stadt deutlich. Was im Einzelbild

buchstäblich in Stein gemeißelt war, wird zu einer „reanimierten Filmsequenz des architektonischen Flusses“ (M. H.).

ANERKENNUNG Computer Animation

The Sky is on Fire

Emmanuel Van der Auwera / BE

Video Installation

Produziert von: Harlan Levey Projects mit Unterstützung des Botanischen Museums, Brüssel

Technologische Entwicklungen verändern die Art und Weise, wie wir die Welt sehen, verstehen und mit ihr interagieren. In seiner virtuellen Rekonstruktion Miamis entwirft Emmanuel Van der Auwera eine städtische Umgebung, die bezeichnend für das Unbehagen in unserer Beziehung zur gegenwärtigen Welt ist. Den Betrachter*innen wird eine hohle, oberflächliche Welt präsentiert, in der isolierte Stimmen widerhallen. Es beginnt mit dem Monolog eines besorgten Mannes, der sich mit dem Gedanken tröstet, dass nichts zerstört oder verloren ist, weil alles gespeichert und gesichert ist und die Technologie uns retten wird.

ANERKENNUNG Computer Animation

Underground Circuit

Yuge Zhou / CN

Video Installation

yugezhou.com

Underground Circuit ist eine Collage aus Hunderten von Videoclips, aufgenommen in New Yorker U-Bahn-Stationen. Die Installation lädt dazu ein, auf dem Würfel in ihrer Mitte Platz zu nehmen und die anonymen Charaktere im projizierten städtischen Labyrinth zu beobachten: die eilenden Pendler*innen in den äußeren Ringen, die auf Bänken Wartenden weiter innen und ganz zentral die Schlagzeuger, die wie Taktgeber anmuten und an den viergesichtigen Buddha erinnern, der nach chinesischem Volksglauben alle Wünsche seiner Anhänger*innen erfüllt. Der nicht enden wollende Menschenstrom der Pendler*innen verweist auf den sich ständig wiederholenden Kreislauf des Lebens in dem Gefüge und der Dramaturgie einer Stadt.

OK NIGHT

Samstag, 12.9.2020, 18.15 Uhr

Die OK-Night ist das traditionelle Nightline Format des OÖ Kulturquartiers zur Ars Electronica mit performativen Beiträgen aus dem Prix Ars Electronica und internationaler Klubkultur. Wie viele Formate im Bereich Klubkultur muss auch die OK Night in diesem Jahr ins digitale Exil übersiedeln und wird als Livestream präsentiert.

Mit zwei Auftritten wird dabei trotzdem ein Einblick in zeitgenössisches Musikschaffen gegeben. Mit einem Live-Act ist der Wiener Musiker Zanshin zu Gast, der als Teil des Duos depart in diesem Jahr auch eine Anerkennung beim Prix Ars Electronica im Bereich Computer Animation erhalten hat. Seine Musik bewegt sich zwischen Klangforschung und komplexen Beats.

Die Linzer DJ Andaka ist mit ihrer unermüdlichen Tätigkeit ein Rückgrat der lokalen Szene und Erforscherin und Archivarin von diversen Klangwelten. Für die OK Night begibt sie sich auf die Spuren von Pionier*innen der elektronischen Musik und präsentiert das Ergebnis in einem einstündigen DJ-Set.

Auf einen Blick ...

CYBERARTS Prix Ars Electronica Exhibition

Dauer

bis 15. Sept. 2020

Öffnungszeiten

täglich 10.00 – 20.30 Uhr

Mit ihrem Ticket können Gäste auch die Ausstellung „Auf ins Wolkenkuckucksheim! besuchen.

OÖ Kulturquartier

OK Platz 1, 4020 Linz

T: +43(0)732/784178-0

E-Mail: info@oekulturquartier.at

www.oekulturquartier.at

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Maria Falkinger

OÖ Kulturquartier

T: +43(0)732/784178-52540

E-Mail: m.falkinger@oekulturquartier.at

Fotos zum Download: <http://www.oekulturquartier.at/presse/>

Das gesamt Programm der Ars Electronica 2020 finden Sie unter:

<https://ars.electronica.art/keplersgardens/>