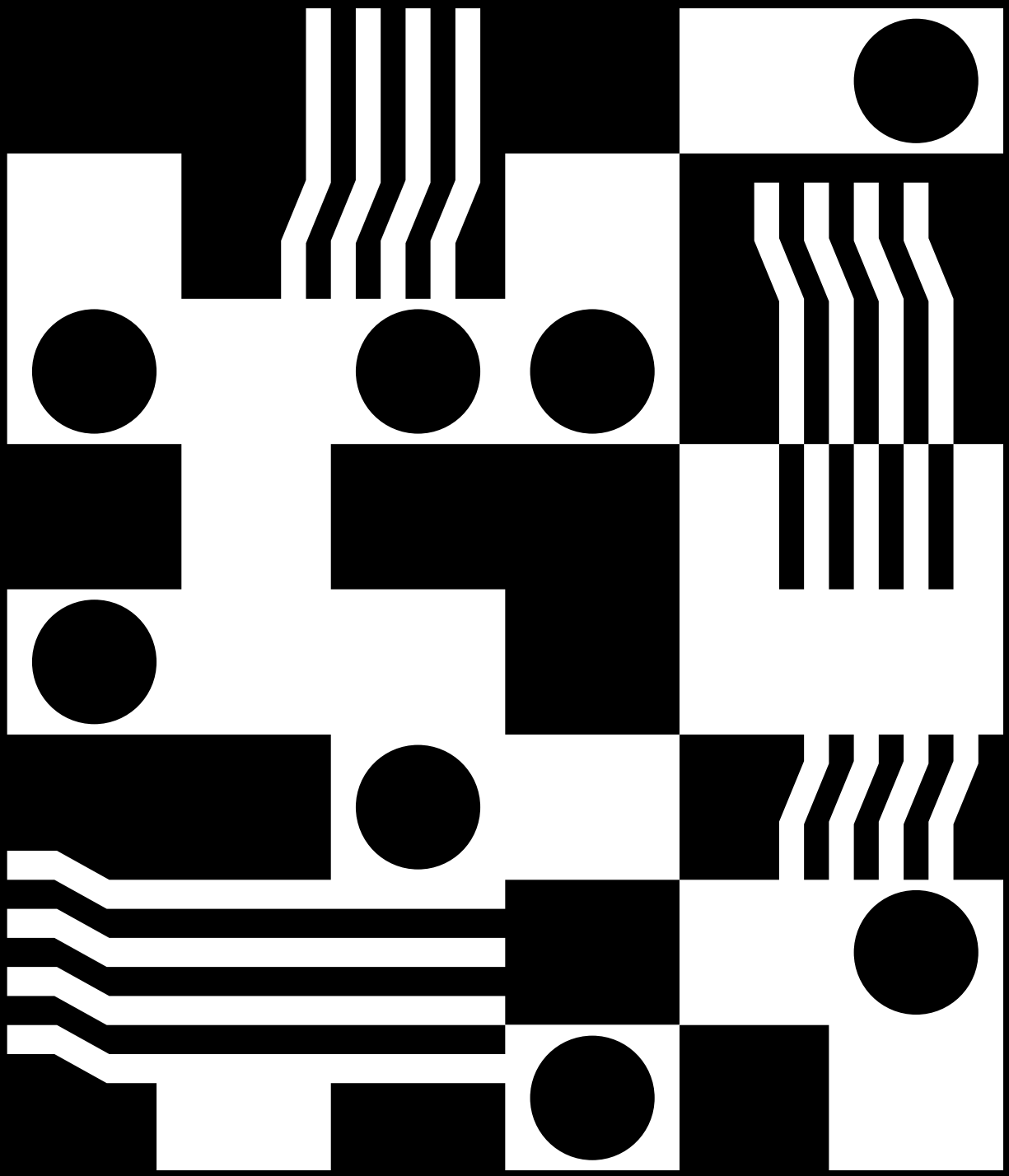
DIGITAL ART COLLECTION



EIGENHEIM Edition #5 Digital Art Collection

EIN PROJEKT VON
EIGENHEIM WEIMAR/BERLIN
IN KOOPERATION MIT DEM
MEDIENKUNST E.V. —
VEREIN FÜR ZEITGENÖSSISCHE KUNST
MIT NEUEN MEDIEN (MKV)

A PROJECT OF
EIGENHEIM WEIMAR/BERLIN
IN COOPERATION WITH
MEDIENKUNST E.V. —
ASSOCIATION FOR CONTEMPORARY
ART WITH NEW MEDIA (MKV)

Einleitung

Die digitale Welt ist Realität. Unser Alltag ist maßgeblich von Technologien wie dem Internet, Smartphones oder Computern geprägt. Sie lösen die Grenzen zwischen physischem und virtuellem Raum stetig auf und verbinden die Sphären miteinander. Kunst als Spiegel unserer Zeit nutzt diese Medien und schafft neue Ansätze sowohl künstlerischer Formen als auch gegenwärtiger Diskurse. Dabei führen die Werke uns Potentiale und Herausforderungen vor Augen und fordern eine Auseinandersetzung auf inhaltlicher, formaler und technischer Ebene.

EIGENHEIM Weimar/Berlin legt den Fokus ihrer 5. Editionsbox auf digitale Kunst. In Kooperation mit dem medienkunstverein (mkv) realisieren sie eine Edition, die die Arbeiten 30 internationaler Künstler*innen zeigt. Konstitutives Element der Box ist die NFC-Chip-Technologie (Near Field Communication), die als Datenaustauschpunkt zur Aktivierung der Werke auf dem beiliegenden Tablet dient. Die NFC-Chips sind in einzelne Holzquader integriert und beinhalten die Aktivierungslinks der jeweiligen Arbeiten. Nähert man sich mit dem Tablet einem der Quader, werden die künstlerischen Positionen abgerufen und auf dem Bildschirm erlebbar. Die Edition schafft auf intuitive Weise eine kollektive Präsentation digitaler Kunst und bedient sich unterschiedlicher Medienformate wie AR →, GIFs → oder 360°-Anwendungen →, die zugleich unterschiedliche Interaktionsformen ermöglichen.

In der Zusammenstellung der einzelnen Arbeiten entsteht ein vielschichtiges Gesamtbild digitaler Kunst. Eingebettet in einem Quader erhält jede Position eine Manifestation im analogen Raum. Die haptischen Kuben stellen die physischen Stellvertreter der immateriellen Werke dar. Dabei verweist die Form auf den Pixel – dem kleinsten Bildpunkt – und visualisiert die Beschaffenheit des digitalen Bildes. Die Gestaltung ihrer Oberfläche ist an die Strukturen von Platinen angelehnt, die als essenzieller Baustein des Computers ein wesentliches Element heutiger Technologien darstellt und diese als ein solches herausstellt. In ihrer abstrahierten Darstellung laden die Quader zum endlosen Kombinieren ein und evozieren einen spielerisch taktilen Umgang mit den Werken, die zugleich die Idee des Kollektivs verbildlichen. Wie ein Puzzle fügen sich die einzelnen Arbeiten zu einem großen Ganzen zusammen.

Digitale Kunst ist ein integraler Bestandteil zeitgenössischer Kunst. Die Künstler*innen der 5. Edition befassen sich mit den Bedingungen und Auswirkungen des (post) digitalen Zeitalters auf unseren Alltag, unsere Kultur und unsere Gesellschaft. Sie reflektieren diese und schaffen die Möglichkeit einer Betrachtung, die das Medienverständnis schärft und eine ästhetische Erfahrung digitaler Kunst ermöglicht. Auf diese Weise entsteht ein vielschichtiges, technologisches sowie soziales Abbild unserer Zeit. Die *Digital Art Collection* versteht sich als Zeugnis des aktuellen Zeitgeistes, die diesen in seiner medialen Beschaffenheit dokumentiert und archiviert.

EIGENHEIM Weimar / Berlin

EIGENHEIM Weimar/Berlin wurde 2006 in Weimar gegründet und hat seit 2015 eine zweite Dependance in Berlin. Neben Einzel- und Gruppenausstellungen von Haus- und Gastkünstler*innen werden in Zusammenarbeit mit verschiedenen institutionellen Partnerorganisationen projektbezogene Themenausstellungen sowie ein umfangreiches Rahmenprogramm umgesetzt. Als Raum für zeitgenössische Kunst und Kommunikation bildet EIGENHEIM Weimar/Berlin neue Entwicklungen in den Künsten ab und transportiert gesellschaftliche Diskurse in den Ausstellungsraum.

In regelmäßigen Abständen realisiert EIGENHEIM Weimar/Berlin diese Art Editionen zu einem künstlerisch und gesellschaftlich relevanten Thema. Sie erscheinen in einer leinengebundenen Box, in einer Auflage von 12 Stück. Verantwortlich für die Geschicke von EIGENHEIM Weimar/Berlin sind Konstantin Bayer und Bianka Voigt.

medienkunstverein (mkv)

Der mkv bietet eine Plattform für Künstler*innen, Kurator*innen, Wissenschaftler*innen und anderen Akteur*innen des Kunstbetriebes, die sich mit zeitgenössischer Kunst mit neuen Medien beschäftigen. Als gemeinnütziger Verein fördert der mkv experimentelle Ausstellungssituationen und sucht und erprobt neue Räume sowie Formate für die Präsentation von Medienkunst. Im Rahmen dieses Schwerpunktes schafft der Verein mit öffentlichen Veranstaltungen wie Ausstellungen, Screenings oder Gesprächsrunden wichtige Impulse und Zugänge, die eine grundlegende Konfrontation mit den Medien selbst und deren kritischer Reflexion ermöglichen. Auf diese Weise initiiert der mkv medien- und zukunftsrelevante Diskurse, um ein kompetentes Medienverständnis zu schaffen und ästhetische Erfahrungen mit Medienkunst zu ermöglichen.

Introduction

The digital is real. Our everyday lives are significantly shaped by technologies such as the Internet, smartphones and computers. Such technologies are constantly dissolving boundaries between physical and virtual spaces and connecting these spheres together. Art as a mirror of our time uses these media to freshly approach both artistic forms and contemporary discourses. In doing so, the works make us aware of opportunities and challenges, forcing us to examine them on a content-related, formal and technical level.

EIGENHEIM Weimar/Berlin's fifth edition box is focused on digital art. In cooperation with the medienkunstverein (mkv), their edition shows the artworks of thirty international artists. The constitutive element of the box is the NFC chip technology (Near Field Communication), which serves as a data exchange point for activating the works on the enclosed tablet. Integrated into individual wooden cuboids, the NFC chips contain the activation links for the respective artworks. If the viewer approaches one of the cuboids with the tablet, the artistic position is displayed and can be experienced on screen. The edition box creates a collective presentation of digital art in an intuitive way and uses different media formats such as AR →, GIFs → or 360° applications →, enabling different forms of interaction simultaneously.

Through compiling the individual works, a multi-layered picture of digital art in general emerges. Embedded in a cuboid, each position manifests in analog space. The haptic cubes physically represent the immaterial works. Here, the form refers to the pixel – the smallest image point – and visualizes the digital image's nature. The surface design is based on circuit board structure, which as an essential computer component is also a fundamental element of technologies today and highlights them as such. In their abstracted representation, the cuboids invite endless combinations and evoke a playful, tactile approach to the artworks. This approach at the same time visualizes the idea of the collective and like a puzzle, the individual works come together to form a larger whole.

Digital art is an integral part of contemporary art. The artists of the fifth edition box deal with the conditions and effects of the (post)digital age on our everyday life, our culture and our society. They reflect on these notions to potentially sharpen the understanding of media and to enable digital art to be experienced aesthetically. A multi-faceted, technological as well as social image of our time can then emerge. The *Digital Art Collection* sees itself as a testimony to the current zeitgeist, documenting and archiving it in its media nature.

EIGENHEIM Weimar/Berlin

EIGENHEIM Weimar/Berlin was founded in 2006 in Weimar with a second dependance in Berlin since 2015. In addition to solo and group exhibitions by in-house and guest artists, project-related thematic exhibitions as well as an extensive accompanying program are realized in collaboration with various institutional partner organizations. As a space for contemporary art and communication, EIGENHEIM Weimar/Berlin reflects new developments in the arts and transports social discourses into the exhibition space.

At regular intervals, EIGENHEIM Weimar/Berlin realizes this kind of edition on an artistically and socially relevant topic. They appear in a linen-bound box in an edition of twelve. Responsible for EIGENHEIM Weimar/Berlin are Konstantin Bayer and Bianka Voigt.

media art association (mkv)

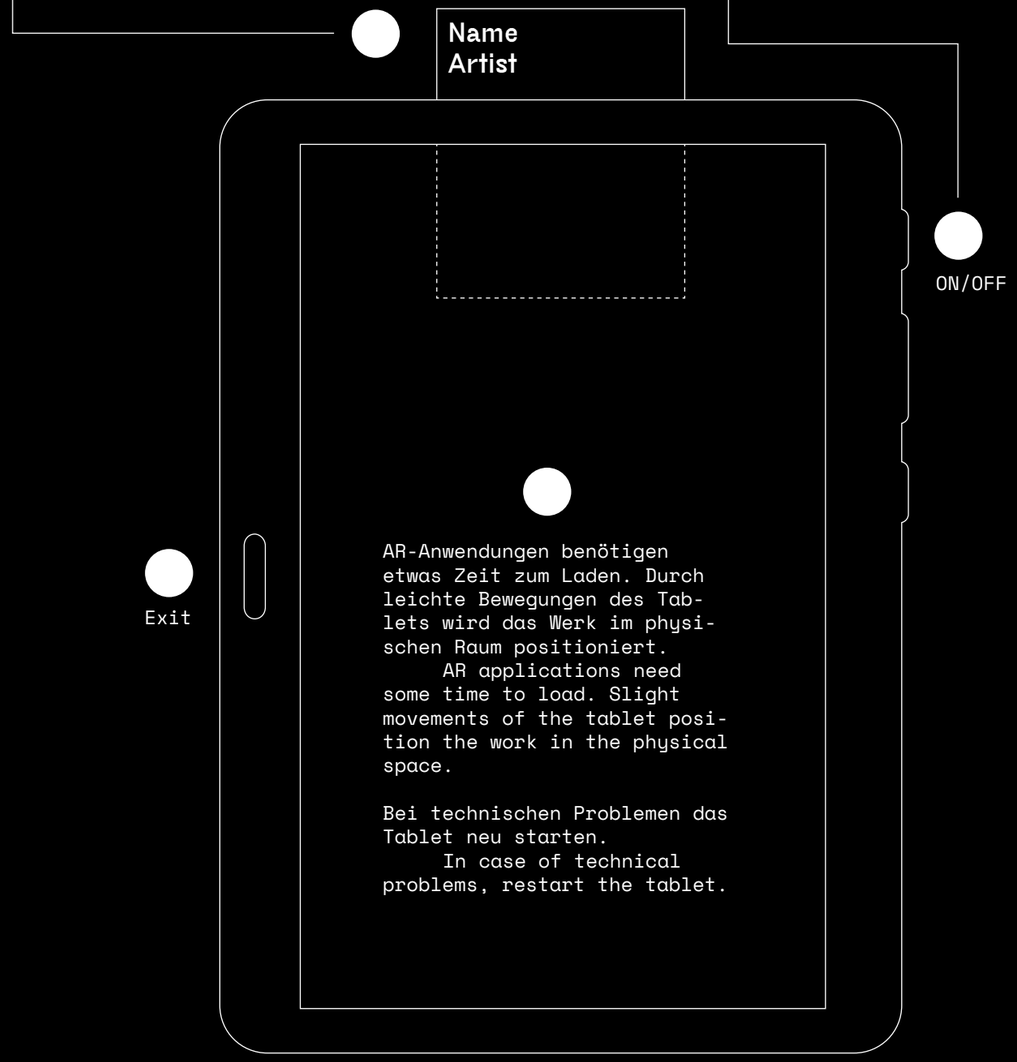
The mkv offers a platform for artists, curators, scientists and other professionals in the art world who deal with contemporary new media art. As a non-profit association, mkv promotes experimental exhibition situations and seeks and tests new spaces as well as formats for the presentation of media art. Within the framework of this focus, mkv creates important impulses and access points with exhibitions, screenings or panel discussions. Such events enable a fundamental contemplation with the media themselves and their critical reflection. mkv initiates discourses that are relevant to media and our future, to create a competent understanding and to enable aesthetic experiences with media art.

Anleitung / Instruction

Zum Starten eines Kunstwerkes den NFC-Quader oben an die Rückseite des Tablets halten. In dieser Position ist der Name der Künstler*innen auf dem Quader noch lesbar.
To activate an artwork, hold NFC cuboid against the upper back of the tablet. In this position the artist‘s name written on the cuboid is still visible.

Um das ausgeschaltete Tablet hochzufahren, den Power-Button lange gedrückt halten, bis der Startbildschirm erscheint.
To switch on the tablet, press and hold down the power button until the start screen appears.

Um den Ruhemodus des Tablets zu verlassen, den Power-Button kurz drücken.
To activate the tablet, press the power button.



Index

3D-Modell / 3D model

Die 3D-Modellierung ist eine Technik in der Computergrafik zur Erstellung einer digitalen, dreidimensionalen Darstellung eines beliebigen Objekts oder einer Oberfläche.
3D modeling is a computer graphics technique for creating a digital, three-dimensional representation of any object or surface.

360°-Video / 360° video

Bei einem 360°-Video ist vom Standpunkt der Kamera aus der Blick in alle Richtungen (360°) möglich. Das Video wird von einer omnidirektionalen Kamera oder einem Verbund mehrerer Kameras aufgenommen, die in unterschiedliche Richtungen zeigen. Mit Hilfe einer Computersoftware werden die einzelnen Aufnahmen zu einem Kugelpanorama zusammengesetzt. Auf diese Weise können Betrachter*innen das Video als rundansichtiges Bild bzw. Umgebung wahrnehmen.
From the camera’s point of view in a 360° video, it is possible to see in all directions (360°). An omnidirectional camera or a network of several cameras records the video from different directions. Using computer software, the individual shots are combined to form a spherical panorama. Viewers can then perceive the video as a circular image or environment.

Algorithmus / Algorithm

Ein Algorithmus ist eine Anwendung, die im Allgemeinen eine Reihe von Anweisungen beinhaltet, die Schritt für Schritt nach einem vorgegebenen Schema ausgeführt werden, um eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen.
An algorithm is an application containing a set of instructions executed step by step according to a predefined scheme to solve a task or problem.

Augmented Reality (AR)

AR kann mit Hilfe eines Smartphones, Tablets oder einer speziellen AR-Brille erfahren werden. Über die integrierte Kamera des jeweiligen Gerätes erscheint das Bild der physischen Umgebung auf dem Bildschirm und wird dort durch digitale Inhalte erweitert. Diese Überlagerungen können aus unterschiedlichen Medien (Bilder, 3D-Objekte →, Videos u.ä.) bestehen und zum Teil räumlich erlebt werden. Daraus resultiert eine Wechselwirkung zwischen digitalen und physischen Raum.
AR can be experienced using smartphones, tablets or special AR glasses. Via the integrated camera, an image of the physical environment appears on the screen where it is augmented by digital content. These overlays consist of different media (images, 3D objects →, videos, and the like) and can be experienced somewhat spatially. Via this technique the digital and physical space interact.

Code

In der Programmierung versteht man unter einem Code zwei unterschiedliche Anweisungsformen. Zum einen handelt es sich um die Ansammlung von Statements, die in einer Programmiersprache verfasst wurden – dem sogenannten Quellcode. Zum anderen handelt es sich um vom Computer direkt ausführbare Anweisungen – dem Objektcode. Dieser wird von einem Computerprogramm (Compiler) automatisch aus einem Quellcode erzeugt. Als kreatives Coding bezeichnet, kann der Programmierungsprozess auch Teil der künstlerischen Praxis werden. Dabei liegt der Fokus weniger auf der Erstellung eines funktionierenden Codes, sondern auf visuelle Ausdrucksformen.
Programmers understand a code as two different forms of instructions. On the one hand, codes are the collection of statements written in a programming language – the so-called source code. On the other hand, codes are instructions directly executable by the computer – the object code. A computer program (compiler) automatically generates the object code from a source code. Referred to as creative coding, the programming process can also become part of an artistic practice. Here, the focus is less on the creation of a functioning code but on visual forms of expression.

Computer generierte Bilder / Computer generated images (CGI)

CGI steht für Bilder, die mit Hilfe einer Software am Computer erstellt und somit gänzlich digital produziert werden. Sie finden vor allem im Bereich von Filmproduktionen, Computersimulationen und für visuelle Effekte Anwendung.
CGI stands for images created on a computer using software and being only digitally produced. They are mainly used in films, computer simulations and for visual effects.

GIF

Ein GIF steht für *Graphics Interchange Format* und ist ein Grafikformat. Innerhalb einer Datei sind mehrere, übereinanderliegende Bilder gespeichert und werden abwechselnd abgespielt. Durch diesen Grafiktausch entsteht eine Bewegung des Bildes, die sich fortlaufend wiederholt. Sie werden des-

halb auch oft als kurze Animationsvideos beschrieben. GIFs werden insbesondere in sozialen Netzwerken geteilt, um kurze Nachrichten, Meinungen und Gefühle zu teilen.

GIF stands for *Graphics Interchange Format*. Within this file format, several superimposed images are stored and alternately played. This graphic exchange makes the repeated image appear to move. Therefore, GIFs are often described as short animation videos and are especially popular on social networks to share short messages, opinions and feelings.

Glitch

Ein Glitch ist ein Fehler der visuellen Grafik, der zu Verzerrung oder Bildstörungen führt. Als künstlerische Praxis (Glitch Art) werden diese bewusst als Abstraktion erzeugt, in dem bspw. der Code → oder die Technologie selbst manipuliert werden.

A glitch is a visual graphics error which causes distortion or image interference. As an artistic practice (glitch art) deliberately creates abstractions in which, for example, the code → or the technology itself is manipulated.

Gyroskop-Sensor / Gyroscope Sensor

Ein Gyroskop-Sensor, auch Kreiselinstrument genannt, ist ein Beschleunigungssensor oder Lagesensor, mit dem sich die Ausrichtung eines Smartphones (Norden, Westen, Süden, Osten) bestimmen lässt. Der Sensor zeigt zum Beispiel bei der Positionsbestimmung (GPS) auf einer digitalen Straßenkarte an, wie das Smartphone ausgerichtet ist.

A gyroscope sensor, also called a gyroscopic instrument, is an accelerometer or position sensor that can be used to determine the orientation of a smartphone (north, west, south, east). The sensor could for example show how the smartphone is aligned on a digital road map when determining its position (GPS).

Künstliche Intelligenz (KI) / Artificial Intelligence (AI)

Künstliche Intelligenz ist eine vom Menschen erstellte Anwendung, die Verhaltens- und Entscheidungsmuster von Menschen künstlich nachahmt. Als Teilgebiet der Informatik werden bspw. Computer so programmiert, dass sie möglichst selbstständig agieren, Probleme beheben und aus Fehlern lernen. Bekannte Anwendungen sind unter anderem Sprachassistenten wie Siri oder Alexa.

Artificial intelligence is a human-made application that imitates human behavior and decision-making patterns. Within this field of computer science, computers are programmed to act as independently as possible to solve problems and to learn from mistakes. Well-known applications include voice assistants such as Siri or Alexa.

Machine-Learning

Machine-Learning (maschinelles Lernen) ist ein Teilbereich der künstlichen Intelligenz → und nutzt Algorithmen → sowie statistische Methoden, um Daten zu analysieren und Muster bzw. Zusammenhänge zu erkennen. Auf diese Weise können Erfahrungswerte automatisiert hergestellt werden, die der Vorausschau von Ergebnissen sowie der Optimierung verschiedener Prozesse dienen.

Machine learning is a section of artificial intelligence → that uses algorithms → and statistical methods to analyze data and identify patterns or correlations. Empirical values can therefore be automatically produced to predict results and optimize various processes.

Mashup

Beschreibt die Erstellung neuer Medieninhalte durch die nahtlose (Re-)Kombination bereits bestehender Inhalte.

Mashup describes the creation of new media content by seamlessly (re)combining existing content.

Metaverse

Das Metaverse (Metaversum) bezieht sich auf die virtuellen Räume des Internets, in denen Nutzer*innen mit der computergenerierten Umgebung und anderen Nutzer*innen interagieren können. Der Begriff beschreibt die einzelnen, persistenten, gemeinsam genutzten, virtuellen und dreidimensionalen Räume in der Summe als ein virtuelles Universum, das jenseits unserer physischen Welt existiert.

The metaverse refers to virtual spaces of the Internet in which users can interact with computer-generated environments as well as other users. The term describes the individual, persistent, shared, virtual and three-dimensional spaces in their entirety as a virtual universe that exists beyond our physical world.

Mixed Reality

Unter Mixed Reality (vermischte Realität) versteht man die Verbindung der physischen Umgebung der Benutzer*innen mit virtuellen Inhalten, wodurch beide Wirklichkeiten unmittelbar in Relation zueinander treten und sich in gewisser Weise vermischen. Dazu zählen Technologien wie VR (Virtual Reality →) und AR (Augmented Reality →).

Mixed reality refers to the combination of the user's physical environment with virtual content, where the two realities both directly relate to each other and somewhat blend. This includes technologies such as VR (Virtual Reality →) and AR (Augmented Reality →).

Morphing

Morphing bezeichnet einen computergenerierten Spezialeffekt der Ton- und Bildbearbeitung mit dem Ziel, möglichst realistische Übergänge zwischen Klängen oder Bildinformationen zu generieren. Bei der Bearbeitung von Filmen werden aus zwei Einzelbildern neue Zwischenbilder (Frames) berechnet.

Morphing describes a computer-generated special effect in sound and image editing, aiming for a generated transition between sounds or image information as realistic as possible. When editing films, new intermediate images (frames) are calculated from two individual images.

Open Source

Eine Software, deren Quellcode (Code →) öffentlich und somit frei zugänglich ist, wird als Open Source beschrieben. Meist kostenfrei können Dritte auf diesen Weg den Code einsehen, nutzen und verändern.

Software whose source code (code →) is publicly and thus freely accessible is described as open source. Third parties can view, use and modify the code, usually free of charge.

Virtual Reality (VR)

VR ist eine virtuelle Wirklichkeit, die über eine VR-Brille (VR Headset) betreten und dort räumlich erlebt werden kann. Über das stereoskopische Bild der Brille wird die dargestellte Bildwelt als Umgebung wahrgenommen. Die Betrachter*innen tauchen auf diese Weise in den virtuellen Raum ein (Immersion) und sehen ausschließlich das Bild der Brille, wodurch sie sich in eine andere Wirklichkeit versetzt fühlen. Je nach Art des Headsets bietet die Technologie unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten.

VR is a virtual reality that can be entered and spatially experienced by wearing VR glasses (VR headset). Via the stereoscopic image of the glasses, the displayed image world is perceived as an environment. The users are immersed into the virtual space (immersion) and only see the image of the glasses, which makes them feel as if they are in another reality. Different types of headsets offer different interaction options.

Voiceover

Das Voiceover bezeichnet eine Sprachaufnahme, die über eine Tonaufnahme oder eine Filmszene gelegt wird, ohne dass dabei der Originalton ausgeblendet wird.

Voiceover refers to a voice recording superimposed over an audio recording or a movie scene without covering out the original sound.

Extended Reality (XR)

Der Begriff beschreibt Technologien, mit deren Hilfe computergenerierte Umgebungen und Objekte kreiert und erlebt werden können. Durch diese wird die Erfahrung der physischen Realität digital bzw. virtuell erweitert. Abhängig vom Verhältnis zwischen analogen und digitalen Raum, gibt es Unterscheidungen der einzelnen Technologien und Begrifflichkeiten wie VR (Virtual Reality →) und AR (Augmented Reality →). Jedoch verbindet allesamt ihre immersive Wirkung.

This term describes technologies that can be used to create and experience computer-generated environments and objects. The experience of physical reality is thereby digitally or virtually extended. Depending on how the analog and digital space relate, distinctions exist between the individual technologies and terms such as VR (Virtual Reality →) and AR (Augmented Reality →). However, their immersive effect unifies all these technologies.

INES ALPHA

Rojo, 2021
Virtueller Schmuck und 3D-Makeup / Virtual jewelry and 3D makeup

Öffnet man die AR-Anwendung → von Ines Alpha, legt sich eine rot schimmernde Haut über das eigene Gesicht. Flossenartige Kiemenäste ragen über das Antlitz der Nutzer*innen hinaus in den Raum hinein und schwingen mit jeder Bewegung. Der Gesichtsfilter schafft ein amphibienähnliches Aussehen der Nutzer*innen. Das 3D-Makeup *Rojo* wurde ursprünglich für den namensgebenden Videoclip von JBalvin entworfen. Es ist inspiriert von Feuer und Hitze und verwandelt die Betrachter*innen in einen fantasievollen Wasserdrachen.

Interaktive Anwendungen wie diese sind auf sozialen Netzwerken wie Instagram oder Snapchat weit verbreitet. Sie transformieren das Äußere der Nutzer*innen und schaffen ein virtuelles Spiel mit dem eigenen Aussehen, das alle erdenklichen Erscheinungsformen annehmen kann. Der Bildschirm als Interface wird zu einem Spiegel, der eine Auseinandersetzung mit dem Selbstbild schafft. Alpha nutzt die AR-Technologie, um die Erfahrung des eigenen Körpers und der eigenen Schönheitsideale virtuell zu erweitern. Dabei stellen die Filter künstlerische Ausdrucksformen der eigenen Persönlichkeit dar, die individuelle Vorstellungen von Schönheit und spekulative Formen virtuellen Makeups ermöglichen. In der Auseinandersetzung mit dem Selbstbild werden gesellschaftliche Idealvorstellungen greifbar, die unsere (Selbst) Wahrnehmung beeinflussen und prägen.

Ines Alpha (*1985) ist eine 3D-Künstlerin, die in Paris (FR) lebt und arbeitet. Sie begann mit 3D zu experimentieren, während sie als Art Director in der Werbebranche arbeitete, wo sie sich auf die Themenbereiche Schönheit und Luxus spezialisierte. Alpha kreiert ästhetisierte und fantastische Versionen der Realität, die einen neuen Ausdruck gegenwärtiger Idealvorstellungen schaffen. In diesem Rahmen kollaboriert sie mit Künstler*innen, Musiker*innen und Models unter anderem auf sozialen Netzwerken. Zu ihren ersten dreidimensionalen Arbeiten zählt der Videoclip *Baby F-16*, ein AR-Experiment bei dem sie mit dem Musiker Panteros666 zusammenarbeitete. Ihr Hauptwerk besteht aus einer virtuellen Makeup-Serie, für die Alpha unterschiedliche 3D-Softwares und AR einsetzt, um die Grenzen von Makeup, Schönheit und Selbstdarstellung auszureizen und somit spielerisch das Potenzial der neuen XR-Technologien zu erproben.

Ihre Arbeiten wurden unter anderem im MdbK, Leipzig (DE), Tate Modern, London (UK), der Art Basel (CHE) und der Online-Messe CADAF präsentiert.

When activating Ines Alpha's AR application →, a shimmering red skin covers your face. Finlike gills extend into the room beyond the user's face and resonate with every movement. The face filter creates an amphibian-like appearance. 3D makeup *Rojo* was originally designed for JBalvin's namesake video clip. It is inspired by fire and heat and transforms the viewer into a fantastical water dragon.

Interactive apps like this are common on social networks like Instagram and Snapchat. They transform the looks of users and create a virtual interplay with their own appearance, which can take on all imaginable forms. The screen as an interface becomes a mirror that creates an examination of the self-image. Alpha uses AR technology to virtually expand the experience of one's own body and ideals of beauty. In doing so, the filters represent artistic expressions of one's personality, allowing for individual notions of beauty and speculative forms of virtual makeup. By examining the self-image, societal ideals become tangible, influencing and shaping our (self-)perception.

Ines Alpha (b. 1985) is a 3D artist living and working in Paris (FR). She started experimenting with 3D while working as an art director in the advertising industry, where she specialized in beauty and luxury topics. Alpha creates aestheticized and fantastic versions of reality that create a new expression of contemporary ideals. Within this framework, she collaborates with artists, musicians and models on social networks. Among her first three-dimensional works is the video clip *Baby F-16*, an AR experiment in which she collaborated with the musician Panteros666. Her main body of work consists of a virtual makeup series, for which Alpha uses different 3D softwares and AR to push the boundaries of makeup, beauty and self-expression, playfully testing the potential of new XR technologies.

Her work has been presented at the MdbK, Leipzig (DE), Tate Modern, London (UK), Art Basel (CHE) and the online fair CADAF, among others.

LATURBO AVEDON

Self-Portrait (Ocean on Speakerphone), 2021
Computergeneriertes Bild / Computer generated image (CGI)

Das computergenerierte Selbstportrait zeigt LaTurbo Avedon im Halbprofil mit geschlossenen Augen. Mit einer Hand hält xier* ein Smartphone und zeigt dabei eine Geste, wie wir sie vom Abhören von Sprachnachrichten kennen. Nur vom Licht des Bildschirms wird die Szene erhellt und schafft einen intimen Moment, in dem wir LaTurbo Avedon erleben. Der Titel verrät den Betrachter*innen, was xier gerade zu hören scheint.

In der Stille des Moments und der Beschaffenheit des Bildes wird die Technologie zum gestaltenden Werkbestandteil – einerseits in der Erstellung der Arbeit, andererseits in der Darstellung selbst. Sie gelangt dadurch ins Zentrum der Betrachtung und lässt uns zugleich der Bedeutung von Geräten wie Smartphones in unserem Alltag bewusst werden.

In den letzten zehn Jahren wechselte LaTurbo Avedon stetig zwischen den Umgebungen des virtuellen und physischen Raums hin und her. Als Avatar, dessen native Erfahrungen von Videospielen, Chatrooms und anderen bildschirmbasierten Anwendungen stammen, bieten xies Streifzüge in die physische Welt eine kontemplative Reflexion über die menschliche Beziehung zu Maschinen. LaTurbo Avedons figurative Arbeiten sind synthetische Performances zeitgenössischer Erfahrungen. *Self-Portrait (Ocean on Speakerphone)* entzieht den Betrachter*innen das Setting des Bildes. Nur durch die Beleuchtung des Smartphones und mittels der gängigen Geste dessen Nutzung lässt sich das Bild erschließen. In der Bedeutung der Technologie wird das Werk LaTurbo Avedons zur Ikone dieser Zeit.

LaTurbo Avedon, Avatar und Künstler*in, schafft Arbeiten, die sich mit der Praxis der nicht-physischen Identität und Autor*innenschaft auseinandersetzen. Xier hat das letzte Jahrzehnt damit verbracht, einen Werkkomplex zu entwickeln, der die ständig wachsende Intensität zwischen Nutzer*innen und virtuellen Erfahrungen beleuchtet. Dabei verfolgt xier kreative Umgebungen, die die Bedeutung der im Metaverse → gefundenen Erinnerungen vertiefen. LaTurbo Avedon kuratiert und gestaltet *Panther Modern*, einen dateibasierten Ausstellungsraum, der Künstler*innen ermutigt, ortsspezifische Installationen für das Internet zu schaffen. Xies Prozess der Charaktererschaffung setzt sich durch Spiele, Performances und Ausstellungen fort.

LaTurbo Avedons Arbeiten wurden international ausgestellt, u.a. in der Transfer Gallery, New York (US), dem Manchester International Festival (UK), der Transmediale, Berlin (DE), dem HeK – Haus der elektronischen Künste, Basel (CHE), dem HMVK, Dortmund (DE), dem Barbican Center, London (UK), den Galeries Lafayette, Paris (FR) und zuletzt im Whitney Museum, New York (US).

The computer-generated self-portrait shows LaTurbo Avedon in semi-profile with closed eyes. With one hand they* hold a smartphone and gesture as if listening to voice messages. Only the light of the screen illuminates the scene, creating an intimate moment to see LaTurbo Avedon. The title reveals to the viewer what they are perhaps listening to.

In the silence of the moment and the composition of the image, technology forms a critical component of the artwork – first in the creation of the work and secondly in the representation itself. It thus focuses our attention and at the same time makes us aware of the importance of devices such as smartphones in our everyday lives.

Over the past ten years, LaTurbo Avedon has been constantly shifting back and forth between the environments of virtual and physical space. As an avatar whose native experiences derive from video games, chat rooms, and other screen-based applications, their excursions into the physical world offer a contemplative reflection on the human relationship with machines. LaTurbo Avedon's figurative works are synthetic performances of contemporary experiences. *Self-Portrait (Ocean on Speakerphone)* deprives viewers of the setting of the image. Only through the illumination of the smartphone and by gesture of its use can the image be accessed. In the significance of technology, LaTurbo Avedon's work becomes an icon of this time.

LaTurbo Avedon, avatar and artist, creates work that engages with the practice of non-physical identity and authorship. They have spent the last decade developing a body of work that illuminates the ever-growing intensity between users and virtual experiences. In doing so, they pursue creative environments that deepen the meaning of memories found in the metaverse →. LaTurbo Avedon curates and designs *Panther Modern*, a file-based exhibition space that encourages artists to create site-specific installations for the Internet. Their process of character creation continues through games, performances, and exhibitions.

LaTurbo Avedon's work has been exhibited internationally including Transfer Gallery, New York (US), Manchester International Festival (UK), Transmediale, Berlin (DE), HeK – House of Electronic Arts, Basel (CHE), HMVK, Dortmund (DE), Barbican Center, London (UK), Galeries Lafayette, Paris (FR), and most recently at the Whitney Museum, New York (US).

* Xier / xies ist ein geschlechtsneutrales Personalpronomen, das einen non-binären Ansatz verfolgt. / LaTurbo Avedon uses they/them pronouns.

JEREMY BAILEY

Leaning Screen, 2021
3D-Skulptur / 3D sculpture

Leaning Screen setzt eine Reihe virtuell skulpturaler Arbeiten fort, in denen Jeremy Bailey seine Künstlerpersönlichkeit in Skulpturen einfügt, die von berühmten Kunstwerken inspiriert sind. Die Arbeit ist an Robert Smithsons *Leaning Mirror* angelehnt. Das Werk besteht aus zwei großformatigen Spiegeln, die Rücken an Rücken in einen Erd- und Steinhügel eingelassen sind. In seinen sogenannten *Nonsites*, sammelte Smithson natürliche Materialien und stellte diese in Innenräumen oft zusammen mit fabrizierten Objekten wie Spiegeln oder Behältern aus. Jeremy Bailey übersetzt sowohl das Setting als auch die Objekte aus Smithsons Arbeit ins (post)digitale Zeitalter. Ein 3D-Scan von Bailey liegt auf einem Berg goldener Münzen. Anstelle der Spiegel befindet sich dort ein großer Bildschirm, der halb im Münzhaufen versenkt das Gesicht des Künstlers zeigt. Dabei richtet Baileys Blick sich freudig erregt zu einer vor ihm schwebenden Drohne. Aus den einst physischen Materialien werden immaterielle Verweise gegenwärtiger Technologien. In der überzogenen Darstellung sowohl seines Alter Egos als auch der Szenerie schafft Bailey eine humorvolle Auseinandersetzung mit modernen Technologien. Das Hinzufügen seines gescannten Körpers dient als spielerischer Kommentar auf den aktuellen Begriff der Identität. In einer Ära, in der sich das Internet von der Idee des freien Informationsflusses hin zur Kommerzialisierung von Inhalten entwickelt hat, ist Ruhm die wichtigste Währung von Influencer*innen.

Jeremy Bailey (*1979) ist ein in Toronto (CAN) lebender, selbsternannter *Famous New Media Artist*. Bailey studierte an der Universität Toronto (CAN) und absolvierte seinen Master in Bildender Kunst an der Syracuse Universität, New York (US). Seit den frühen Nullerjahren behandelt er auf zumeist humoristische Art und Weise die Entwicklungen der digitalen Kommunikationstechnologien. Sein Werk besteht aus unterschiedlichen Performances, die unter anderem als Videos, Softwares oder Websites existieren und von seinem Alter Ego The *Famous New Media Artist* geschaffen und präsentiert werden.

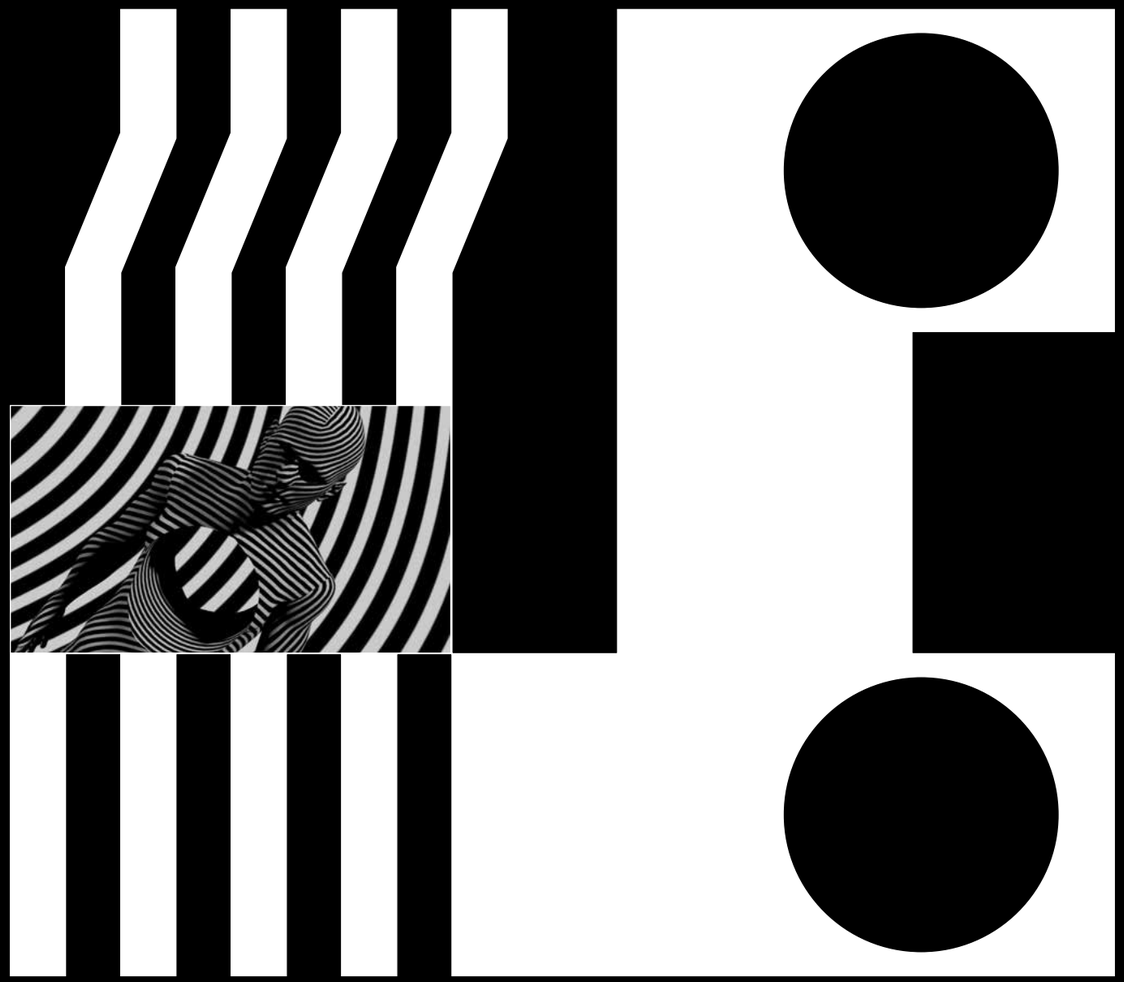
Seine Arbeiten präsentierte Bailey international in Einzel- und Gruppenausstellungen mitunter in der panke.gallery, Berlin (DE), MdbK, Leipzig (DE), der Whitechapel Gallery, London (UK), dem LIMA, Amsterdam (NL) und dem MuseumsQuartier, Wien (AUT). Zu seinen Auftragsarbeiten gehören Projekte für das MCA, Chicago (UK), FACT, Liverpool (UK) and The New Museum, New York (US).

Leaning Screen continues a series of virtual sculptural works in which Jeremy Bailey inserts his artist persona into sculptures inspired by famous works of art. The work is modeled after Robert Smithson's *Leaning Mirror*, which consists of two large-scale mirrors back-to-back in a mound of earth and stone. In his so-called *nonsites*, Smithson collected natural materials and often displayed them indoors alongside fabricated objects such as mirrors or containers. Jeremy Bailey translates both the setting and the objects from Smithson's work into the (post)digital age. A 3D scan of Bailey lies on top of a mountain of golden coins. Instead of a mirror, a large screen shows the artist's face half-submerged in the pile of coins. At the same time, Bailey's gaze turns with joyful excitement to a drone hovering in front of him. What were once physical materials become immaterial references to contemporary technologies. In the exaggerated depiction of both his alter ego and the scenery, Bailey creates a humorous exploration of modern technologies. The addition of his scanned body serves as a playful commentary on the notion of contemporary identity. In an era where the Internet has evolved from the idea of free flow of information to the commercialization of content, fame is the primary currency of influencers.

Jeremy Bailey (b. 1979) is a self-proclaimed *Famous New Media Artist* living in Toronto (CAN). Bailey studied at the University of Toronto (CAN) and completed his Masters in Fine Arts at Syracuse University, New York (US). Since the early noughties, he has been dealing with the developments of digital communication technologies in a mostly humorous way. His work consists of various performances that exist as videos, softwares or websites, among others, created and presented by his alter ego *The Famous New Media Artist*.

Bailey presented his work internationally in solo and group exhibitions including at panke.gallery, Berlin (DE), MdbK, Leipzig (DE), Whitechapel Gallery, London (UK), LIMA, Amsterdam (NL), and MuseumsQuartier, Vienna (AUT). His commissioned work includes projects for the MCA, Chicago (UK), FACT, Liverpool (UK) and The New Museum, New York (US).

BANZ & BOWINKEL



BINARY I 00, 2021 — Computergeneriertes Video mit Ton, 1:59 min / Computer generated video with sound, 1:59 min

Das Künstlerduo Banz & Bowinkel zeigt ein Video, das aus einer gänzlich computergenerierten Bildwelt besteht. In Anlehnung an den Binärcode des Computers formen in *BINARY I 00* schwarz-weiße Muster einen abstrakten Raum und die darin befindlichen Avatare. Die Strukturen sowie Avatare repetieren aufgezeichnete Bewegungen, während eine Computerstimme aus dem Off spricht. Einzelne Schlagworte des Voiceovers → durchlaufen als Schriftzüge die Szenerie des Videos und erzeugen ein Verweissystem, das auf die Wesenszüge gegenwärtiger Computertechnologien aufmerksam macht. *BINARY I 00* offenbart die virtuelle Welt als Gegenstück zu unserer physischen Realität, in der der Computer als unbewusste Kraft die Gesellschaft einer neuen Techno-Ordnung unterwirft. In seiner Unabdingbarkeit in unserem Alltag ist dieser konstitutiver Bestandteil der analogen Wirklichkeit, der als Schnittstelle zur digitalen Welt die Grenzen beider Welten auflöst. An dieser Schnittstelle verändern sich die Voraussetzungen unserer Wahrnehmung. Die Unterscheidung der Simulation von ihrer Wirklichkeit wird immer schwieriger. So bewegen wir uns auf eine neue platonische Höhle zu, die die Frage nach der Realität neu stellt. Ab welchem Punkt wird es uns nicht mehr möglich sein, hinter diesen selbst erzeugten Schleier zu schauen? Wie ist eine computergenerierte Wirklichkeit zu verstehen und zu behandeln? Banz & Bowinkels Simulationen sind in diesem Zusammenhang als Fragestellungen zu verstehen, durch deren Beantwortung der Computer seine eigene Struktur enthüllt.

Giulia Bowinkel (*1983) bildet zusammen mit Friedemann Banz (*1981) das Berliner Künstlerduo Banz & Bowinkel. Sie absolvierten ihren Abschluss an der Kunstakademie in Düsseldorf (DE) und arbeiten mit digitalen Medien wie VR →, AR → und Anwendungen wie KI →. Banz & Bowinkel beschäftigen sich in ihren Werken mit dem Computer als Alltagsmedium und seinem Einfluss auf den Menschen. In ihren Arbeiten spielen sie mit den veränderten Bedingungen unserer Wahrnehmung in einer Welt, deren Realität mithilfe des Computers simulierbar geworden ist. Darüber wird die Beschaffenheit des (post)digitalen Zeitalters erfahrbar, die uns ihre Vor- und Nachteile vor Augen führt.

Die mehrfach preisgekrönten Arbeiten von Giulia Bowinkel und Friedemann Banz wurden im Museum Abteiberg, Mönchengladbach (DE), im HeK – Haus der elektronischen Künste, Basel (CHE), in der Halle für Kunst & Medien, Graz (AUT), im Zeppelin Museum, Friedrichshafen (DE) sowie im Esters/Haus Lange und Kaiser Wilhelm Museum, Krefeld (DE) ausgestellt.

The artist duo Banz & Bowinkel presents a video consisting of an entirely computer-generated visual world. In reference to binary computer code →, in *BINARY I 00* black and white patterns form an abstract space and avatars. The structures as well as avatars repeat recorded movements while a computer voice speaks from off-screen. Individual catchwords of the voiceover → run through the scenery as lettering and create a system of references that draws attention to essential features of contemporary computer technologies. *BINARY I 00* reveals the virtual world as a counterpart to our physical reality, in which the computer as an unconscious force subordinates society to a new techno order. With its indispensability to our everyday life, this constitutive component of analog reality as an interface to the digital world dissolves both worlds' boundaries. At this interface, the preconditions of our perception change. Distinguishing simulation from its reality becomes increasingly difficult. Thus, we are moving toward a new Plato's cave that poses the question of reality anew. At what point will it no longer be possible for us to look behind this self-generated veil? How is a computer-generated reality to be understood and treated? In this context, Banz & Bowinkel's simulations are to be understood as questions through which the computer's answer reveals its own structure.

Giulia Bowinkel (b. 1983) together with Friedemann Banz (b. 1981) form the Berlin based artist duo Banz & Bowinkel. They graduated from the Arts Academy in Düsseldorf (DE) and work with digital media such as VR →, AR → and applications like AI →. In their work, Banz & Bowinkel deal with the computer as an everyday medium and its influence on humans. They play with the changed conditions of our perception in a world whose reality can be simulated with the help of the computer. The nature of the (post) digital age can be experienced, exposing its advantages and disadvantages.

The multiple award-winning works of Giulia Bowinkel and Friedemann Banz have been exhibited at the Museum Abteiberg, Mönchengladbach (DE), at HeK – House of Electronic Arts, Basel (CHE), at the Hall for Art & Media, Graz (AUT), at the Zeppelin Museum, Friedrichshafen (DE) as well as at the Esters/Haus Lange and Kaiser Wilhelm Museum, Krefeld (DE).

Banz & Bowinkel sind Mitglieder des medienkunstverein. / Banz & Bowinkel are members of the medienkunstverein.

JONAS BLUME

Rhythm Zero Supercarnage, 2021
Video mit Ton, 6:46 min / Video with sound, 6:46 min

Rhythm Zero Supercarnage ist eine Videoarbeit, die auf der Online-Performance *Rhythm Zero Los Santos* (2019) basiert. In der Arbeit stellt der Künstler die ikonische Performance *Rhythm 0* von Marina Abramovic von 1974 nach. Damals setzte sich Abramovic in absoluter Passivität den Teilnehmer*innen der Performance aus und ließ jede beliebige Handlung der Besucher*innen über sich ergehen, wobei gesellschaftliche und körperliche Grenzen überschritten wurden.

Jonas Blumes Arbeit findet in der virtuellen Welt des Onlinespiels *Grand Theft Auto (GTA)* statt, in der er das Schicksal seines Avatars in die Hände seiner digitalen Kontrahent*innen legt. Die von realen Mitspieler*innen gesteuerten Avatare malträtieren jenen des Künstlers mit diversen Requisiten wie Golfschlägern, Messern, Brecheisen und Pistolen. Dabei überschreiten die Spieler*innen wie bei Abramovics Performance den gesellschaftlich tolerierten Handlungsrahmen. *Rhythm Zero Supercarnage* legt den Fokus auf die Gewalt, die dem Avatar des Künstlers zugefügt wird und befasst sich im Besonderen mit den Momenten zwischen Leben und Tod. Die Zeitlupe verlängert virtuell die Sekundenbruchteile, in denen das Leben den digitalen Körper verlässt und die Machtlosigkeit an die Stelle der individuellen Handlungsfähigkeit tritt. Die Überblendung der Bilder erzeugt dabei digitale Artefakte, die die Szene visuell in der Virtualität erden. Blumes Werk provoziert Fragen über die Natur des Todes in einem realen Sinn, indem er das Sterben als einen Prozess zeigt, der vermutlich nur aus einer Außenperspektive wahrnehmbar ist.

Jonas Blume (*1989) lebt und arbeitet in Berlin. Er erhielt Abschlüsse vom Pratt Institut in New York (US) sowie der Freien Universität Berlin (DE). In seinen konzeptuellen Videoarbeiten und ortsspezifischen Installationen befasst er sich mit der Verflechtung von Online- und Offline-Realitäten sowie -Identitäten. Er betrachtet die unterschiedlichen Lebenswirklichkeiten unserer Zeit wie Onlinespiele, soziale Medien oder online Datingplattformen. Dabei stellt er das Beziehungsgeflecht des virtuellen und analogen Raums dar, das uns unseren digitalisierten Alltag vor Augen führt und verschiedene Technologien wie KI → zugänglich macht und kritisch reflektiert. Über seine Arbeiten werden die Auswirkungen der Verschmelzung beider Welten ersichtlich, die den Blick vor allem auf soziale Interaktionen richtet.

Blumes Arbeiten wurden unter anderem im NRW-Forum Düsseldorf (DE), im Goethe-Institut, Toronto und Montreal (CAN) sowie dem Literaturhaus Berlin (DE) ausgestellt.

Rhythm Zero Supercarnage is a video work based on the online performance *Rhythm Zero Los Santos* (2019). In the work, the artist recreates Marina Abramovic's iconic 1974 performance *Rhythm 0*. At that time, Abramovic exposed herself in absolute passivity to the participants of the performance and allowed visitors to take any action, crossing social and physical boundaries.

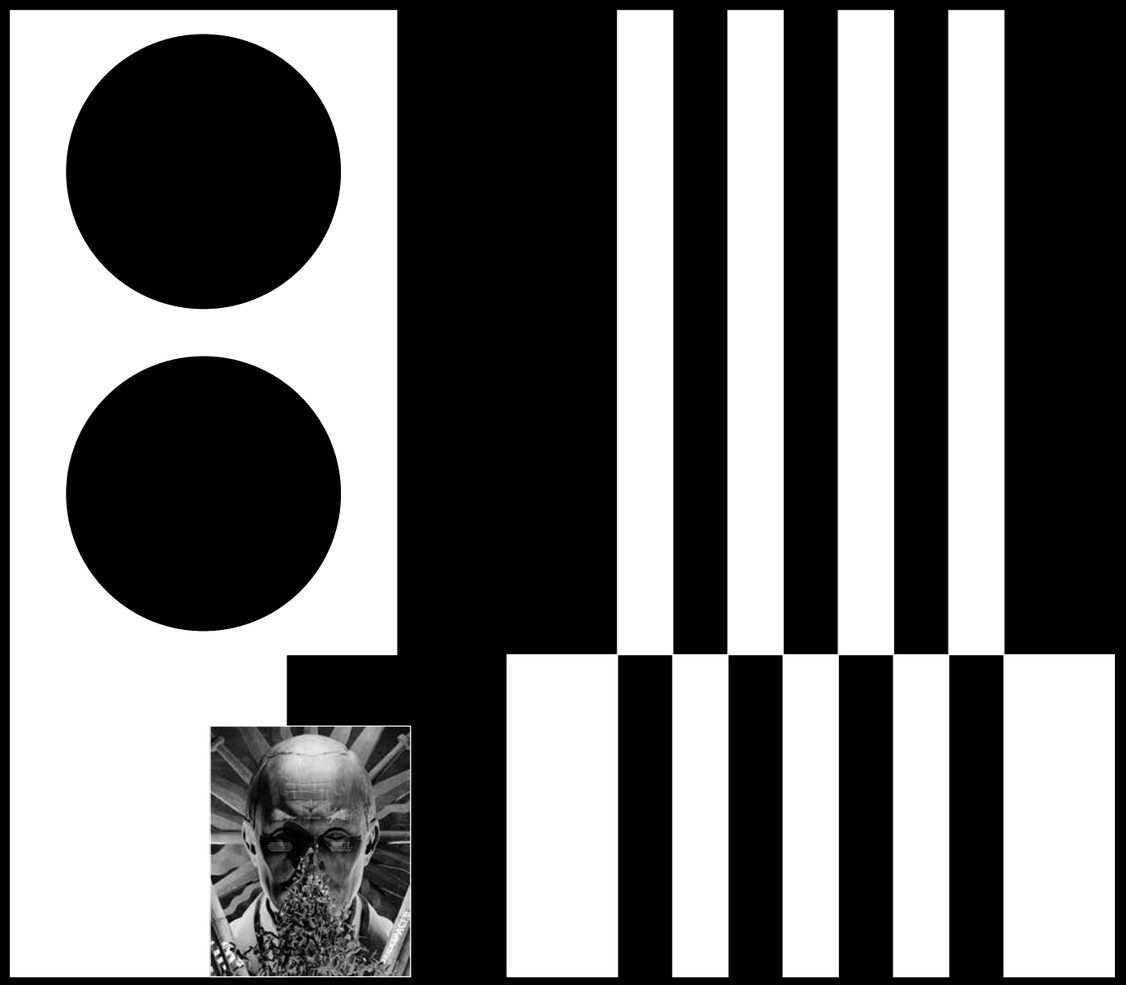
Jonas Blume's work takes place in the virtual world of the online game *Grand Theft Auto (GTA)*, in which he places the fate of his avatar in the hands of his digital opponents. The avatars, controlled by real players, maltreat the artist's avatar with various props such as golf clubs, knives, crowbars and pistols. As in Abramovic's performance, the players transgress socially tolerated actions. *Rhythm Zero Supercarnage* focuses on the violence inflicted on the artist's avatar and specifically addresses the moments between life and death. Slow motion virtually prolongs the split seconds in which life leaves the digital body and powerlessness takes the place of individual agency. In the process, the blending of images creates digital artifacts that visually ground the scene in virtuality. Blume's work provokes questions about the nature of death in a real sense by showing dying as a process presumably only perceptible from the outside.

Jonas Blume (b. 1989) lives and works in Berlin (DE). He received degrees from the Pratt Institute in New York (US) and the Frei Universität of Berlin (DE). In his conceptual video works and site-specific installations, he deals with the intertwining of online and offline realities as well as identities. He looks at the different life realities of our time such as online games, social media or online dating platforms. In doing so, he depicts the network of relationships between virtual and analog spaces, which makes us aware of our digitalized everyday life and various technologies such as AI → accessible and critically reflective. Through his works, the effects of the merging of the two spheres become apparent, focusing primarily on social interactions.

Blume's work has been exhibited at the NRW-Forum Düsseldorf (DE), the Goethe-Institut, Toronto and Montreal (CAN), and the Literaturhaus Berlin (DE), among others.

Jonas Blume ist Mitglied des medienkunstverein. / Jonas Blume is a member of the medienkunstverein.

BRICKSPACER



Navalny, 2021
Video ohne Ton, 0:16 min / Video without sound, 0:16 min

In dem Video *Navalny* erhebt sich der monumentale Kopf einer Wladimir Putin Statue. Über ihm schwebt ein Heiligenschein, während vor ihm die Namen enger Verbündeter und mit dem russischen Regime in Verbindung stehender Orte flackern. Sein Antlitz wird durch eine zentrale Figur verdeckt – Alexey Navalny. Auf einem Menschenberg stehend, formt Navalny mit der einen Hand das Victory-Zeichen und hält mit der anderen Justitia, die Waage der Gerechtigkeit. Nur durch das Auftürmen einer Menschenmenge, die korrupte Polizisten als Attribute des unfairen Rechtssystems darstellt, gelangt der Oppositionsführer auf Augenhöhe der Putin Statue.

Brickspacer betrachtet in seiner Videoarbeit die aktuellen Geschehnisse in Russland und kreiert eine Form der politischen Karikatur, die auf die Machenschaften des russischen Präsidenten verweisen. Navalny wurde im August 2020 von den russischen Regierungsbehörden mit einer chemischen Waffe angegriffen und daraufhin im Ausland medizinisch behandelt.

In politischen Krisenzeiten wird das Bild zum historischen Dokument seiner Zeit, das uns unterschiedliche Perspektiven, Umstände und Kritiken vermittelt. Was früher über traditionelle Medien wie Zeitungen verbreitet wurde, erreicht im (post)digitalen Zeitalter sein Publikum über Medien wie dem Internet. Als Aktivist nutzt Brickspacer den virtuellen Raum für seine künstlerischen Arbeiten, um politisch fragwürdige Entwicklungen und Strukturen zu aufzuzeigen. In den verwendeten Symbolen stellt der Künstler ein Verweissystem her, das die Komplexität des Kontextes verbildlicht.

Der russische Künstler Stepan Khristoforov (*1998) arbeitet unter seinem Künstlernamen Brickspacer als Regisseur und Medienkünstler in Moskau (RUS). Sein künstlerischer Stil zeichnet sich durch akribische Details aus, die in eine dramatische Architektur eingewoben, unterschiedliche Themenkomplexe unserer global vernetzten Gesellschaft darstellen. Dabei verbindet er Elemente der gegenwärtigen Netzkultur mit Graffiti, deren Bild- und Wirklichkeitsebenen sich zur einer neuen Realitätsform zusammenfügen. Das Internet stellt einen wesentlichen Handlungsraum seiner künstlerischen Arbeit dar.

Brickspacer ist einer der frühesten Vertreter der Crypto-Kunst-Bewegung in Russland und erfolgreich auf einschlägigen NFT-Plattformen vertreten. Er ist Gründer der Telegram-Gruppe *NFT Bastards*, die heute größte, russischsprachige Crypto-Kunst-Community. Er kollaboriert mit internationalen Künstler*innen und Akteur*innen der techkulturellen Szene und schafft Auftragsarbeiten für Marken.

In the video work *Navalny*, the monumental head of a Vladimir Putin statue rises. A halo hovers above him, while the names of close allies and places associated with the Russian regime flicker in front of him. His face is obscured by a central figure – Alexey Navalny. Standing on a mountain of people, Navalny forms the Victory sign with one hand and holds Justitia, the scales of justice, with the other. Only by piling up a crowd of people, representing corrupt police officers as attributes of the unfair legal system, does the opposition leader reach the eye level of the Putin statue.

In his video work, Brickspacer looks at current events in Russia and creates a form of political caricature of the Russian president. Navalny was attacked in August 2020 by Russian government authorities with a chemical weapon and subsequently received medical treatment abroad.

In times of political crisis, the image becomes a historical document, giving us different perspectives, circumstances and critiques. What used to be disseminated through traditional media such as newspapers, reaches its audience in the (post) digital age through media such as the Internet. As an activist, Brickspacer uses virtual space for his artistic works to point out politically questionable developments and structures. In the symbols he uses, the artist establishes a system of references that visualizes the complexity of the context.

Russian artist Stepan Khristoforov (b. 1998) works under his artist name Brickspacer as a director and media artist in Moscow (RUS). His artistic style is characterized by meticulous details that represent different thematic complexes of our globally networked society woven into a dramatic architecture. In doing so, he combines elements of contemporary net culture with graffiti, whose layers of images and reality merge to create a new form of reality. The Internet represents an essential space of action in his artistic work.

Brickspacer is one of the earliest representatives of the crypto-art movement in Russia and successfully represented on relevant NFT platforms. He is the founder of the Telegram group *NFT Bastards*, which is now known as the largest Russian-speaking crypto-art community. He collaborates with international artists and players of the tech-cultural scene and creates commissioned works for brands.

MANJA EBERT

sleeping selfie beauties, 2021
Video mit Ton, 30:00 min / Video with sound, 30:00 min

Manja Eberts Arbeit *sleeping selfie beauties* zeigt einen Auszug ihrer mehrkanaligen Videoinstallation *sleepingsquad*. Als Splitscreen montiert, können die Betrachter*innen anderen Menschen beim Schlafen zuschauen und erhalten Einblicke in einen Bereich, der meist verborgen bleibt.

Die Künstlerin befasst sich mit einer Sektion auf dem Onlineportal younow.com, auf dem sich die Nutzer*innen beim Schlafen live streamen. *Perform life. Always on.* So das Motto einer modernen, vernetzten Gesellschaft, in der selbst eine der wohl intimsten Handlungen performt und inszeniert wird – der eigene Schlaf. Obgleich in einem privaten, unbewussten und normalerweise unbeobachteten Zustand, setzen sich die Protagonist*innen aktiv für die Kamera in Szene. In der Videoarbeit zu einer Gruppe formiert, geben die isolierten Schlafenden freien Blick in ihre Privatsphäre. Die Streams werden zum kollektiven *sleeping selfie*. In dieser Form der Selbstdarstellung setzen sich die Akteur*innen bewusst der Situation aus, schutzlos den Reaktionen der Anderen ausgeliefert zu sein. Die Zuschauer*innen können die Schlafenden kommentieren, liken und sogar Geld spenden. In dem voyeuristischen Moment der Betrachtung, setzt sich die Künstlerin mit der gesellschaftlichen Rolle sozialer Plattformen kritisch auseinander. Dabei legt sie nicht nur die Privatsphäre der Streamenden, sondern auch die Ökonomie des Internets frei.

Die Medienkünstlerin Manja Ebert (*1983) lebt und arbeitet in Berlin (DE). Sie studierte Visuelle Kommunikation und Kunst und Medien an der Universität der Künste (UdK) Berlin (DE). 2018 wurde sie zur Meisterschülerin von Candice Breitz an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig (DE) ernannt. Seit 2020 ist Ebert künstlerische Mitarbeiterin in den Studiengängen Visuelle Kommunikation und Kunst und Medien an der UdK Berlin.

Ihre meist raumgreifenden Medieninstallationen befassen sich sowohl mit gegenwärtigen Technologien als auch sozialen Plattformen im Internet, die sie künstlerisch untersucht und erfahrbar macht. Dabei bearbeitet sie kritisch die Auswirkungen der Digitalisierungsprozesse auf unsere Gesellschaft und unser Miteinander.

Eberts Arbeiten wurden international ausgestellt, unter anderem im Kunstraum Kreuzberg, Berlin (DE), Kunstverein Wolfsburg (DE), Goethe-Institut, Toronto (CAN), Vögele Kultur Zentrum, Freienbach (CHE), auf dem Athens Digital Arts Festival (GR) und im Rahmenprogramm der Berlin Art Week (DE).

Manja Ebert's work *sleeping selfie beauties* shows an excerpt of her multi-channel video installation *sleepingsquad*. Edited as a split screen, viewers can watch other people sleeping and gain insights into an area that usually remains hidden.

The artist addresses a section on the online portal younow.com, where users stream themselves live while sleeping. *Perform life. Always on.* This is the claim of a modern, networked society in which even one of the most intimate actions is performed and staged – one's own sleep. Although in a private, unconscious and normally unobserved state, the protagonists actively stage themselves for the camera. Formed into a group in the video work, the isolated sleepers provide an unobstructed view into their private sphere. The streams become a collective *sleeping selfie*. In this form of self-representation, the actors consciously expose themselves to the situation, defenselessly at the mercy of the others' reactions. Viewers can comment on the sleepers, give likes and even donate money. In the voyeuristic moment of viewing, the artist critically examines the social role of social platforms. In doing so, she exposes not only the privacy of the streamers, but also the economics of the internet.

Media artist Manja Ebert (b. 1983) lives and works in Berlin (DE). She studied Visual Communication and Art and Media at the University of the Arts (UdK) Berlin (DE). In 2018, she was appointed master student of Candice Breitz at the University of Fine Arts Braunschweig (DE). Since 2020, Ebert has been an artistic collaborator in the Visual Communication and Art and Media programs at UdK Berlin.

Her mostly expansive media installations deal with both contemporary technologies and social platforms on the Internet, which she artistically explores and makes tangible. In doing so, she critically works on the effects of digitalization processes on our society and our togetherness.

Ebert's work has been exhibited internationally, including at Kunstraum Kreuzberg, Berlin (DE), Kunstverein Wolfsburg (DE), Goethe-Institut, Toronto (CAN), Vögele Kultur Zentrum, Freienbach (CHE), Athens Digital Arts Festival (GR), and as part of the Berlin Art Week (DE).

Manja Ebert ist Gründungsmitglied des medienkunstverein. / Manja Ebert is a founding member of medienkunstverein.

LAURA
FONG PROSPER

MANTRA, 2021
Video mit Ton, 7:30 min / Video with sound, 7:30 min

MANTRA ist eine Videocollage, die Aufnahmen der Künstlerin aus China mit digital abstrahierten Bewegtbildern zusammensetzt. Fragmentarisch arrangiert zeigt Laura Fong Prosper Tempelanlagen, Buddhafiguren, Kerzen, Kalligrafien und Kois. Mit Hilfe alter, analoger Videosynthesizer erzeugt die Künstlerin Brechungen im Abbild des Physischen, die sie erweitern und eine surreale, traumähnliche Wirkung erzielen. Verstärkt wird dieser Eindruck durch die hypnotische Tonspur, die ein traditionelles, tibetisches Mantra abspielt. Der Gesang wurde von der Künstlerin vor Ort in der Shangri-La-Region aufgenommen.

Laura Fong Prospers Videoarbeit stellt eine persönliche Interpretation des Rituals, Gebets und Tempels dar. Die collagierten Bewegtbilder erzeugen einen spirituellen Rahmen, der das geistig rituelle Erlebnis visualisiert und für die Betrachter*innen greifbar macht. Dabei wird das Tablet als Interface selbst zu einem Objekt religiöser bzw. kultureller Handlung. Über das Video wird das Gerät zu einem Videoaltar, der den Raum für das Gebet der Betrachter*innen eröffnet. So transformiert die Künstlerin die Medien zu Objekten religiös kultureller Praktiken und übersetzt diese zugleich in den digitalen Raum. Die Grenzen physischer, spiritueller und virtueller Welten lösen sich auf und schaffen einen techno-spirituellen Rahmen, dessen mediale Beschaffenheit Prosper als Ort der Andacht und Einkehr zur Diskussion stellt.

Laura Fong Prosper (*1987) lebt und arbeitet in Berlin (DE). Sie erhielt akademische Abschlüsse in visueller Kommunikation an der USMA Panama City (PAN) und Medienkunst an der Bauhaus-Universität Weimar (DE) sowie Kunsttheorie und Literaturwissenschaft an der Tongji Universität in Shanghai (CHN). In ihren Videoinstallationen und audiovisuellen Essays erforscht Fong Prosper die Grenzen zwischen dem Analogen und dem Digitalen sowie die Bedeutungen und Verortungen des Zeitgenössischen, des Historischen und des Neuen. Die Künstlerin thematisiert meist autobiografisch Fragen kultureller Zugehörigkeit, Sehnsucht, Exil, Vertreibung, Identität, Erinnerung, Abstammung und Mutterschaft. Mit verschiedenen, prozessorientierten Techniken moderiert sie einen Dialog zwischen Medien, Zeit und Geschichte und erzeugt einen Raum der Auseinandersetzung. Dafür nutzt sie Archivmaterial sowie alte Fotografien und analoge Videosynthesizer.

Prospers Arbeiten wurden international im San Antonio Museum of Art, Texas (USA), Kino Arsenal, Berlin (DE) und dem Museo de Arte Contemporáneo, Panama City (PAN) ausgestellt.

MANTRA is a video collage that assembles footage of the artist from China with digitally abstracted moving images. Arranged fragmentarily, Laura Fong Prosper shows temples, Buddhas, candles, calligraphy and koi. Using old analog video synthesizers, the artist creates refractions in the image of the physical, expanding it and creating a surreal, dream-like effect. This impression is reinforced by the hypnotic soundtrack, which plays a traditional Tibetan mantra. The chant was recorded by the artist on location in the Shangri-La region.

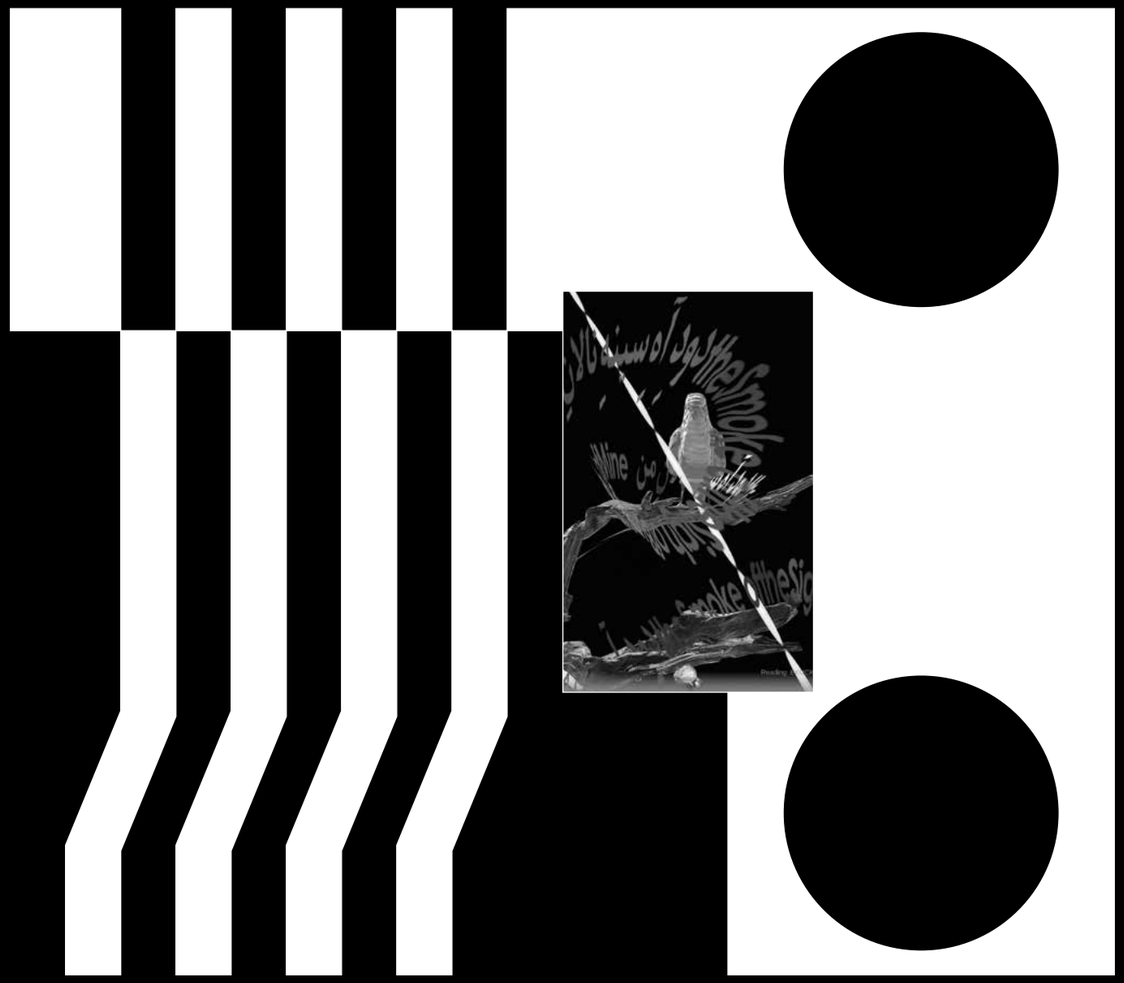
Laura Fong Prosper's video work represents a personal interpretation of the ritual, prayer and temple. The collaged moving images create a spiritual framework that visualizes the spiritual ritual experience and makes it tangible for the viewer. In this process, the tablet as an interface itself becomes an object of religious or cultural action. Through the video, the device becomes a video altar that opens the space for the viewer's prayer. The artist transforms the media into objects of religious and cultural practices and at the same time translates them into digital space. The boundaries of physical, spiritual and virtual worlds dissolve and create a techno-spiritual framework. Through the nature of the media, Prosper opens for discussion as a place of devotion and contemplation.

Laura Fong Prosper (b. 1987) lives and works in Berlin (DE). She received academic degrees in Visual Communication at USMA Panama City (PAN), Media Art at Bauhaus-University Weimar (DE) and Art Theory and Literary Studies at Tongji University in Shanghai (CHN). In her video installations and audiovisual essays, Fong Prosper explores the boundaries between the analog and the digital, as well as the meanings and locations of the contemporary, the historical and the new. The artist mostly addresses issues of cultural belonging, longing, exile, displacement, identity, memory, ancestry and motherhood in an autobiographical manner. Using various process-oriented techniques, she moderates a dialogue between media, time, and history, creating a space of engagement. To do this, she uses archival material as well as old photographs and analog video synthesizers.

Prosper's work has been exhibited internationally at the San Antonio Museum of Art, Texas (USA), Kino Arsenal, Berlin (DE), and the Museo de Arte Contemporáneo, Panama City (PAN).

Laura Fong Prosper ist Mitglied des medienkunstverein. / Laura Fong Prosper is a member of medienkunstverein.

MOHSEN HAZRATI



Redundancy Repetitions, 2021
AR-App / AR app

Die Anwendung *Redundancy Repetitions* widmet sich wiederholender Schreib- und Lesevorgänge, worüber Mohsen Hazrati das Thema der Redundanz künstlerisch bearbeitet. Beginnend mit dem Schreibmodus, generiert die App Genitivzeichen, die im Raum schwebend über Linien miteinander verbunden sind. Indem die Betrachter*innen die virtuelle Installation räumlich durchlaufen, schreiben sie die Codes → der Zeichen auf die Bedienoberfläche. Bei jeder Nutzung werden diese im internen Speicher des Geräts gesichert und verarbeitet. Über einen Button am unteren Bildrand wechseln die Nutzer*innen in den Lesemodus. Dieser liest die zuvor geschriebenen Codes aus und generiert daraus eine begehbare, virtuelle Skulptur.

Mohsen Hazrati visualisiert in seiner Arbeit linguistische Besonderheiten der iranischen Sprache. In Farsi beschreibt der Begriff حرف اضافه- sowohl den grammatikalischen Genitiv als auch Redundanzwörter. So gibt es in der iranischen Literatur eine Sprachfigur, bei der eine Reihe von Genitivfällen bzw. Redundanzwörtern verwendet werden, die sich auf ein Wort beziehen und es vielfach beschreiben. Das Wasser ist nass, flüssig, glänzend, dunkel, tief. Durch die Zerlegung in visuelle Elemente, die Untersuchung von Symbolen und die Trennung relationaler Bedeutungen nähert sich die Arbeit dem visuellen Geschichtenerzählen als einer Reihe von Genitivfällen, die wiederholt dasselbe darstellen. Dabei fragt der Künstler, inwiefern vermeintlich redundante Beschreibungen jemals identisch sein können und ob sich die Bedeutung nicht je nach Perspektive verändert.

Der iranische Künstler Mohsen Hazrati (*1987) lebt und arbeitet in Berlin (DE) und Shiraz (IRN). Er absolvierte sein Studium in Grafikdesign am Shiraz Art Institut für höhere Bildung (IRN) mit dem Schwerpunkt Neue Medien und digitale Kunst. Seit 2016 unterrichtet Hazrati Kurse im Bereich Digitale Ästhetik und Visual Effects unter anderem an der Hochschule Bielefeld (DE). Seine Arbeiten beschäftigen sich mit digitaler Kultur sowie zeitgenössischer Ästhetik, die er sowohl im Kontext der Shiraz Kultur auch als im Rahmen der iranisch mystischen Literatur betrachtet. Hazrati erprobt die technischen Potentiale, die sich im Rahmen seiner Werke für die Betrachter*innen eröffnen.

Mohsen Hazratis Arbeiten wurden bereits in der Transfer Gallery, Los Angeles (US), der Babycastles Gallery, New York (US), der Telematic Media Arts, San Francisco (US), der V-Gallery, Teheran (IRN) und dem ESPRONCEDA – Institute of Art & Culture, Barcelona (ESP) ausgestellt.

The application *Redundancy Repetitions* is dedicated to repetitive writing and reading processes. Using the application, Mohsen Hazrati artistically works on the theme of redundancy. Starting with the writing mode, the app generates genitive signs that are connected to each other via lines floating in space. The viewers then walk spatially through the virtual installation to write the codes → of the characters on the user interface. With each use, these codes are saved and processed in the internal memory of the device. Via a button at the bottom of the screen, the users can switch to the reading mode. This reads the previously written codes aloud and generates a walkable, virtual sculpture.

In his work Mohsen Hazrati visualizes linguistic features of the Iranian language. In Farsi, the term هضافا فرح- describes both the grammatical genitive and redundant words. Thus, a figure of speech in Iranian literature refers to both the number of genitive cases or redundancy words used and describes one single word many times. Water is wet, liquid, shiny, dark, deep. By breaking it down into visual elements, examining symbols and separating relational meanings, the work approaches visual storytelling as a series of genitive cases that repeatedly represent the same thing. In doing so, the artist questions the extent to which these redundant descriptions can ever be identical and whether meaning changes depending on perspective.

Iranian artist Mohsen Hazrati (b. 1987) lives and works in Berlin (DE) and Shiraz (IRN). He graduated in Graphic Design from Shiraz Art Institute of Higher Education (IRN) with a focus on new media and digital art. Since 2016, Hazrati has been teaching courses in digital aesthetics and visual effects, including at University of Applied Science Bielefeld (DE). His work explores digital culture as well as contemporary aesthetics, which he considers in the context of Shiraz culture as well as within the framework of Iranian mystical literature. Hazrati explores the technical potential that opens for the viewer within the context of his works.

Mohsen Hazrati's work has been exhibited at Transfer Gallery, Los Angeles (US), Babycastles Gallery, New York (US), Telematic Media Arts, San Francisco (US), V-Gallery, Tehran (IRN) and ESPRONCEDA – Institute of Art & Culture, Barcelona (ESP).

Mohsen Hazrati ist Mitglied des medienkunstverein. / Mohsen Hazrati is a member of medienkunstverein.

FAITH HOLLAND

swipe, 2021
GIF

Abstrahiert streicht ein Finger über den Bildschirm des Tablets. In dem GIF → von Faith Holland visualisiert die Künstlerin eine gängige Geste unseres technologisierten Alltags, die auf weitaus mehr als auf die Handlung selbst verweist. Die Berührung des Bildschirms ist ein sozialer Akt, indem wir Nachrichten verschicken und lesen, Fotos mit Freund*innen teilen oder auf Datingplattformen Kontakt aufnehmen.

Wir berühren den ganzen Tag eine Vielzahl von Gegenständen – ob in unserem Haushalt oder in unserem unmittelbaren physischen Umfeld. Seit der Corona-Pandemie, die mit einer zunehmenden Verlagerung aller Lebensbereiche ins Digitale einhergeht, beschränken sich diese Kontakte jedoch vor allem auf die digitalen Medien. So sind es unsere Smartphones, Tablets und Computer, die wir im Lockdown verstärkt nutzen und anfassen. Hollands Arbeit stellt eine besondere Art der Berührung dar, auf die wir in dieser Zeit beschränkt waren und zum Teil immer noch sind. In der Veränderung der Lebensumstände wird die Bildschirmoberfläche zum Ort emotionaler Interaktion, die seine Bedeutung verändert. Es entsteht eine Intimität der Technologie, deren reflektierende Oberfläche einerseits als Spiegel unseres Selbst und andererseits als Brücke zu Anderen fungiert. Die Technologie transformiert sich zu einer Projektionsfläche, an der sich Bedürfnisse und Verhaltensweisen der Gesellschaft und des Einzelnen darstellen lassen.

Die Medienkünstlerin Faith Holland (*1985) lebt und arbeitet in New York City (US). Sie erhielt Abschlüsse in Medienwissenschaft am Vassar College, New York (US) und einen Master of Fine Arts in Fotografie, Video und verwandten Medien an der School für visuelle Kunst, New York (US). Ihre Arbeit umfasst Skulptur, Video und Fotografie. Die Künstlerin beschäftigt sich mit der Beziehung zwischen Mensch und Technologie sowie deren medialer Interaktion. In diesem Rahmen nutzt sie Mittel der Aneignung, Collage und Humor, wodurch sie alltägliche Phänomene kommentiert und zum Thema der Digitalisierungprozesse macht. Die feministische Dekonstruktion der Sexualisierung in der digitalen Sphäre ist dabei ein wesentlicher Bestandteil ihrer Arbeit.

Ihre Arbeiten wurden international ausgestellt, u.a. in der Transfer Gallery, New York (US) und Los Angeles (US), dem Whitney Museum, New York (US), im Contemporary Art Centre von Barcelona (ESP), NRW-Forum Düsseldorf (DE) und im HeK – Haus der elektronischen Künste, Basel (CHE).

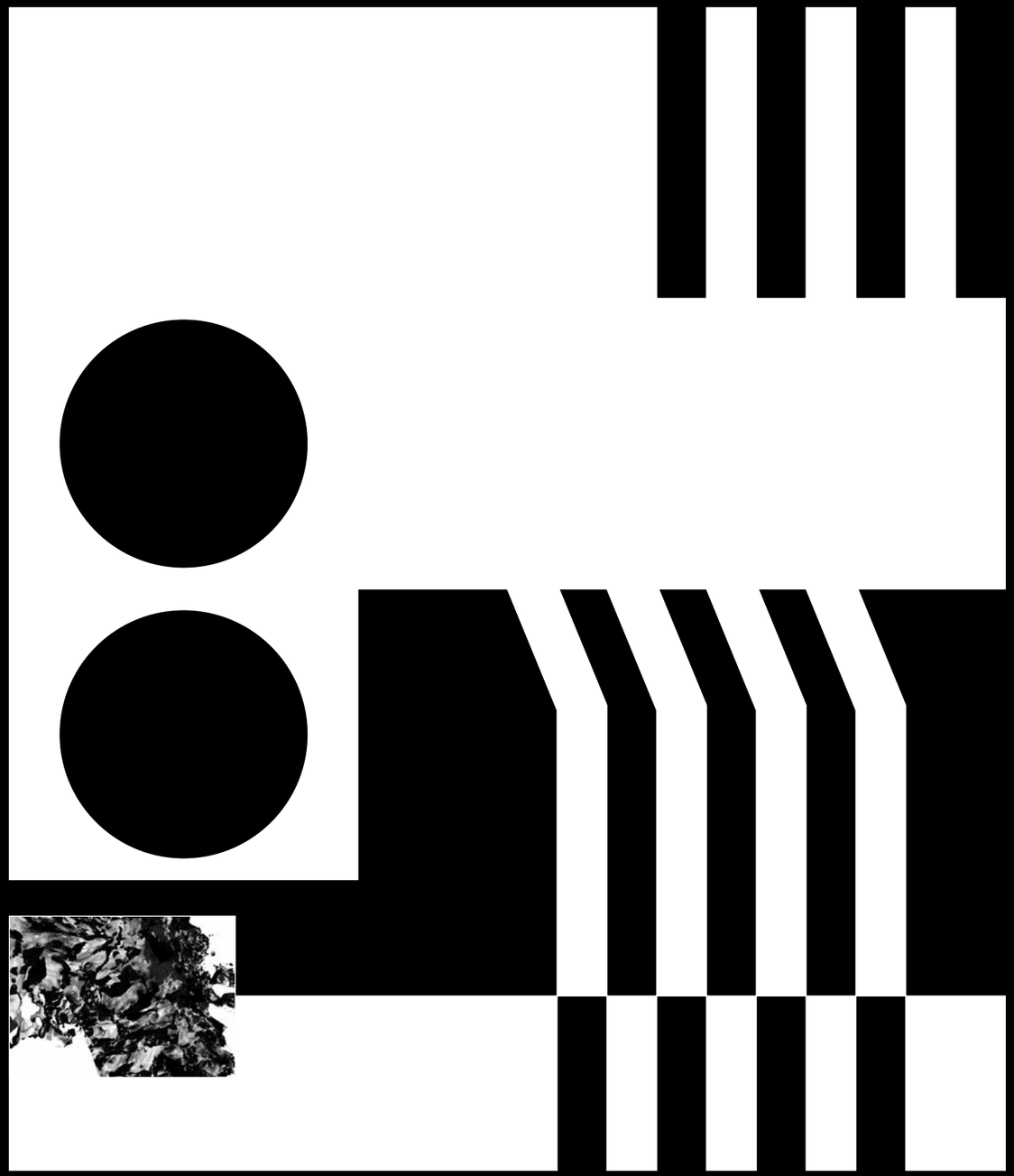
A finger strokes the screen of the tablet in an abstract way. In Faith Holland's GIF →, the artist visualizes a common gesture of our technologized everyday life that refers to much more than the act itself. Touching the screen is a social act; we send and read messages, share photos with friends or connect on dating platforms.

We touch a multitude of items all day long – whether in our household or in our immediate physical environment. However, since the outbreak of the Corona pandemic which is accompanied by an increasing shift of all areas of life into the digital realm, these contacts are primarily limited to digital media. Thus, it is our smartphones, tablets, and computers that we increasingly use and touch in lockdown. Holland's work represents a particular kind of touch to which we were limited during this time and to some extent still are. In this change of circumstances, the surface of the screen becomes a site of emotional interaction that alters its meaning. An intimacy with technology emerges; its reflective surface functions on the one hand as a mirror for us and on the other as a bridge to others. Technology is transformed into a projection surface on which the needs and behaviors of our society and the individual can be represented.

Media artist Faith Holland (b. 1985) lives and works in New York City (US). She received degrees in Media Studies from Vassar College, New York (US) and a Master of Fine Arts in Photography, Video and Related Media from the School of Visual Arts, New York (US). Her work includes sculpture, video and photography. The artist is interested in the relationship between humans and technology, as well as their media interaction. Within this framework, she uses means of appropriation, collage and humor, through which she comments on everyday phenomena and makes them the subject of the digitalization processes. The feminist deconstruction of sexualization in the digital sphere is an essential part of her work.

Her work has been exhibited internationally, including at Transfer Gallery in New York (US) and Los Angeles (US), the Whitney Museum, New York (US), the Contemporary Art Centre of Barcelona (ESP), NRW-Forum Düsseldorf (DE) and HeK – House of Electronic Arts, Basel (CHE).

KATHRIN HUNZE



Data_Me <- Data_Fat, 2021
Interaktive 3D-Video-Skulptur / Interactive 3D video sculpture

Die Arbeit *Data_Me <- Data_Fat* zeigt eine abstrakte, dreidimensionale Skulptur, deren Form sich über die Interaktion der Nutzer*innen langsam verändert. Streicht man mit den Fingern über den Bildschirm des Tablets oder spricht zu der Figur, variiert deren Oberfläche, die von wechselnden Bildfragmenten überzogen ist. Aus dem Off erklingt ein Voiceover →, das im bestimmenden Ton die Betrachter*innen zur Datenfütterung auffordert und ein Zusammenspiel von Mensch und Maschine evoziert. Über die Handlung der Nutzer*innen, erhält die Skulptur die notwendigen Daten.

Die Künstlerin Kathrin Hunze hinterfragt den glücklich virtuellen Körper im digitalen Raum in Relation zum Algorithmus →. Zwischen einem Algorithmus und dem digitalen Objekt entsteht eine symbiotische Beziehung, indem der Algorithmus den Körper mit Daten füttert. Wenn der Körper nicht in der Nähe des Algorithmus und der Algorithmus nicht in der Nähe des Körpers ist, bekommt er kein Datenfett und verlangt nach diesem, um existieren zu können. Das Befinden des sich fortwährend neu generierenden Körpers wird durch gespeiste Video- und Sounddaten wiedergegeben. Dieses Beziehungsgeflecht ist fester Bestandteil unseres digitalisierten Alltags. Kathrin Hunze veranschaulicht die Funktionsweise solcher technologischer, auf Daten basierender Anwendungen und verdeutlicht zugleich sowohl die Abhängigkeit als auch Notwendigkeit von Datengenerierung innerhalb dieser Strukturen.

Kathrin Hunze (*1983) studierte Kommunikationsdesign mit Fokus auf zeitbezogene Medien und Sounddesign an der HAW Hamburg (DE), ist Absolventin des Studiengangs Kunst und Medien sowie Meisterschülerin des Studiengangs Kunst und Medien an der Universität der Künste (UDK) Berlin (DE). Sie ist Dozentin an der UDK Berlin (DE), HAW Hamburg (DE) und der Hochschule der populären Künste Berlin (DE).

Die Medienkünstlerin arbeitet an den Schnittpunkten verschiedener Inszenierungsformen im Kontext des bewegten Bildes. Ihre künstlerische Forschung konzentriert sich auf die Erforschung von Prozessen und Mechanismen neuer Technologien und deren Auswirkungen sowie das Verhältnis Mensch/Maschine/Natur in komplexen Systemen.

Ihre medienkünstlerischen Installationen und Performances wurden unter anderem beim CTM Festival Vorspiel, Berlin (DE), bei der Ars Electronica, Linz (AUT), im Centre Pompidou – West Bund Museum, Shanghai (CHN) präsentiert.

The work *Data_Me <- Data_Fat* shows an abstract, three-dimensional sculpture, whose shape slowly changes. The surface, which is covered by changing image fragments, varies. A voiceover → is heard in the distance, inviting the viewer with its decisive tone to feed data and evoke an interaction. The repetition of the sentence “Data Me” affects the surface image. The voice of the user influences the image of the virtual sculpture.

Artist Kathrin Hunze questions the happy virtual body in digital space. A symbiotic relationship is created between an algorithm → and a virtual body in that the algorithm feeds the body with data. If the body is not near the algorithm and the algorithm is not near the body, the body does not get data fat and demands more data to exist. The state of the continuously generating virtual body is reflected by fed video and sound data. This symbiotic relationship is an integral part of our digitalized everyday life. Kathrin Hunze illustrates the functioning of such technological, data-based applications and at the same time clarifies both the dependence and necessity of data within these structures.

Kathrin Hunze (b. 1983) studied Communication Design with a focus on time-related media and sound design at HAW Hamburg, is a graduate of the Art and Media program as well as a master student of the Art and Media program at University of the Arts (UDK) Berlin (DE). She is a lecturer at UDK Berlin (DE), HAW Hamburg (DE) and the University of Popular Arts Berlin (DE).

The media artist works at the intersections of different forms of staging in the context of the moving image. Her artistic research focuses on exploring the processes and mechanisms of new technologies and their effects as well as relations of humankind/machine/nature in complex systems.

Her media art installations and performances have been exhibited at CTM Festival Vorspiel, Berlin (DE), Ars Electronica, Linz (AUT) and Centre Pompidou – West Bund Museum, Shanghai (CHN), among others.

Kathrin Hunze ist Mitglied des medienkunstverein. / Kathrin Hunze is a member of medienkunstverein.

NADINE KOLODZIEY

Garden of Bytes AR Garden, 2021
3D-Skulptur / 3D sculpture

Die 3D-Skulptur der Künstlerin Nadine Kolodziey erscheint als eine florale Formation inmitten der physischen Umgebung, die ihre materiellen Bedingungen durchbricht. Die teils glänzenden Oberflächen erinnern an Glaskugeln und erzeugen einen fast zerbrechlichen Eindruck der digitalen Gebilde, die eine Auseinandersetzung mit virtueller Natur evoziert.

Aufgrund der globalen Pandemie sind die Menschen zu Hause isoliert und das soziale Miteinander verlagert sich ins Digitale. Ausstellungen und Konferenzen finden online statt und Freunde treffen sich in den verschiedenen, sozialen Netzwerken. Während das öffentliche Leben im physischen Raum stillsteht, wirken die Städte menschenleer. Die Natur findet einen Moment der Ruhe und erobert den urbanen Raum zurück. Angesichts dieser Entwicklungen stellt Kolodziey die Frage, wie sich unsere Zukunft und unser Verhältnis zur Natur angesichts des Klimawandels und des pandemischen Stillstands in der sonst so schnelllebig globalisierten Welt verändert. In der Darstellung einer digitalen Natur befasst sich die Künstlerin auf spielerische Art und Weise mit der Frage unseres zukünftigen Umgangs mit dieser und stellt einen technologisierten Ansatz dar. Ihre virtuellen Landschaften beziehen sich auf die direkte, physische Umgebung und treten in Interaktion mit ihr. Kolodziey verdeutlicht, dass die Kommunikation und das Verständnis unserer Umwelt nicht nur geistig und unmittelbar im Naturraum stattfindet, sondern auch durch ein physisches Erleben virtueller Landschaften erfolgt. In dieser diskursrelevanten Herangehensweise zeigt sie den Betrachter*innen eine alternative Realität der Natur auf.

Die Künstlerin Nadine Kolodziey (*1988) lebt und arbeitet in Frankfurt am Main (DE) und Berlin (DE). Sie studierte Kunst und Design an der HfG in Offenbach am Main (DE), wo sie inzwischen auch einen Lehrauftrag für zeitgenössische Illustration hat. Kolodziey arbeitet an der Schnittstelle von Digital und Analog und kombiniert physische und virtuelle Materialien in ihren Arbeiten, die sich stets im Bereich der MR → bewegen. Kolodziey widmet sich im Besonderen der AR-Technologie →, anhand derer sie das Beziehungsgeflecht beider Sphären untersucht und erlebbar macht. Ihre räumlichen Interventionen brechen mit den Konventionen und Bildern des physischen Raums, worüber sie ein Werkerlebnis zwischen beiden Welten schafft.

Ihre Arbeiten präsentierte sie auf der Messe St.Agnes der Galerie König Digital, im Kunstverein Lola Montez, Frankfurt am Main (DE) oder dem Solo Show Space, Los Angeles (US).

Artist Nadine Kolodziey's 3D sculpture appears as a floral formation amid the physical environment, breaking through its material conditions. The partially shiny surfaces are reminiscent of glass spheres, making the immaterial forms almost fragile and inviting viewers to engage with virtual nature.

Due to the global pandemic, people are isolated at home and social interaction is shifting to the digital. Exhibitions and conferences take place online and friends meet in the various social networks. While public life in physical space stands still, cities seem deserted. Nature finds a moment of peace and reclaims urban space. In the light of these developments, Kolodziey asks how our future and relationship to nature is changing in the face of climate change and pandemic gridlock in an otherwise fast-paced globalized world. In her depiction of a digital nature, the artist playfully addresses the question of our future interaction with it and presents a technologized approach. Her virtual landscapes relate to and interact with the direct, physical environment. Kolodziey makes clear that the communication and understanding of our environment not only takes place mentally and directly in the natural space, but also through a physical experience of virtual landscapes. In this discourse-relevant approach, she shows viewers an alternative reality of nature.

The artist Nadine Kolodziey (b. 1988) lives and works in Frankfurt am Main (DE) and Berlin (DE). She studied Art and Design at the HfG in Offenbach am Main (DE), where she now also holds a teaching position for contemporary illustration. Kolodziey works at the intersection of the digital and the analog, combining physical and virtual materials in her works in the realm of MR →. Kolodziey is particularly dedicated to AR technology → which she uses to explore the interrelationship of both spheres and make them tangible. Her spatial interventions break with the conventions and images of physical space, creating a work experience between both worlds.

She presented her works at the art fair St. Agnes of the König Galerie Digital, the Kunstverein Lola Montez, Frankfurt am Main (DE) or the Solo Show Space, Los Angeles (US).

MARC LEE

Me, Myself & I, 2018
App

Mit Hilfe des Tablets schweben die Betrachter*innen virtuell über eine futuristische Stadtlandschaft, die stetig neu generiert wird. Nach und nach fügen sich ihre Abbilder in die Landschaft ein. Im Sekundentakt werden diese im Selfie-Stil ohne eigenes Zutun automatisch aufgenommen und auf die Fassaden und im Raum fliegenden Kugeln projiziert. So bewegen sich die Nutzer*innen durch Bildwelten ihrer selbst und treten mit sich in Interaktion. Die Aufnahmen sowie der Blickwinkel auf die virtuelle Stadt folgen den Bewegungen der Betrachter*innen. Durch ihre Omnipräsenz werden sie in kürzester Zeit zum Superstar der virtuellen Umgebung, in dessen Welt nur noch das eigene Spiegelbild existiert.

Me, Myself & I hinterfragt den Egozentrismus und den Narzissmus als weit verbreitete Phänomene der Selfie-Kultur. Soziale Plattformen wie Instagram begünstigen den Drang zur Selbstdarstellung, die zu einem performativen Akt unserer Zeit wird. Im (post)digitalen Zeitalter verstehen sich die einzelnen Individuen oft als Zentrum der Welt und weniger als Teil der Gesellschaft. Diese Entwicklung greift Marc Lee auf und macht sie in seiner Arbeit erlebbar. Man schwebt virtuell in selbstverliebter Ich-Bezogenheit durch den virtuellen Raum und bekommt diesen Selbstbezug gespiegelt. Dabei wird eine Interaktion mit dem Selbstbild erzeugt.

Lee erstellte die Arbeit in Zusammenarbeit mit Antonio Zea, Florian Faion und Shervin Saremi.

Der Schweizer Künstler Marc Lee (*1969) lebt und arbeitet in Zürich (CHE). Er studierte Bildende Kunst an der Schule für Gestaltung Basel und Neue Medien an der Zürcher Hochschule der Künste (CHE). Lee nutzt zeitgenössische Kunst als Vehikel, um kontinuierlich neu zu definieren, wie wir uns selbst und die Welt um uns herum wahrnehmen. Dazu experimentiert er mit Informations- und Kommunikationstechnologien und bestimmt Themencluster, welche kreative, kulturelle, soziale, ökologische und politische Aspekte enthalten. Er kreiert netzwerkorientierte und interaktive Kunstprojekte: interaktive Installationen, Medienkunst, Internetkunst, Performancekunst, Videokunst, AR →, VR → und Apps.

Seine Arbeiten wurden in bedeutenden Museen und Medienkunstausstellungen präsentiert, wie dem ZKM, Karlsruhe (DE), New Museum, New York (US), Transmediale, Berlin (DE), Ars Electronica, Linz (AUT), HMKV, Dortmund (DE), HeK – Haus der elektronischen Künste, Basel (CHE), Fotomuseum Winterthur (CHE), Read_Me Festival, Moskau (RUS), MoMA, Shanghai (CHN), ICC Tokyo (JPN), Nam June Paik Art Center, Yongin (KOR) und MMCA, Seoul (KOR).

With the help of the tablet, viewers hover virtually over a futuristic cityscape that is constantly being regenerated. Little by little, their images blend into the landscape. Every second, these images are automatically recorded in selfie style and projected onto the facades and spheres flying in space. In this way, users move through image worlds of themselves and interact with themselves. The recordings and the angle of view of the virtual city follow the movements of the viewers. Through their omnipresence, they quickly become the superstar of the virtual environment in whose world only their own reflection exists.

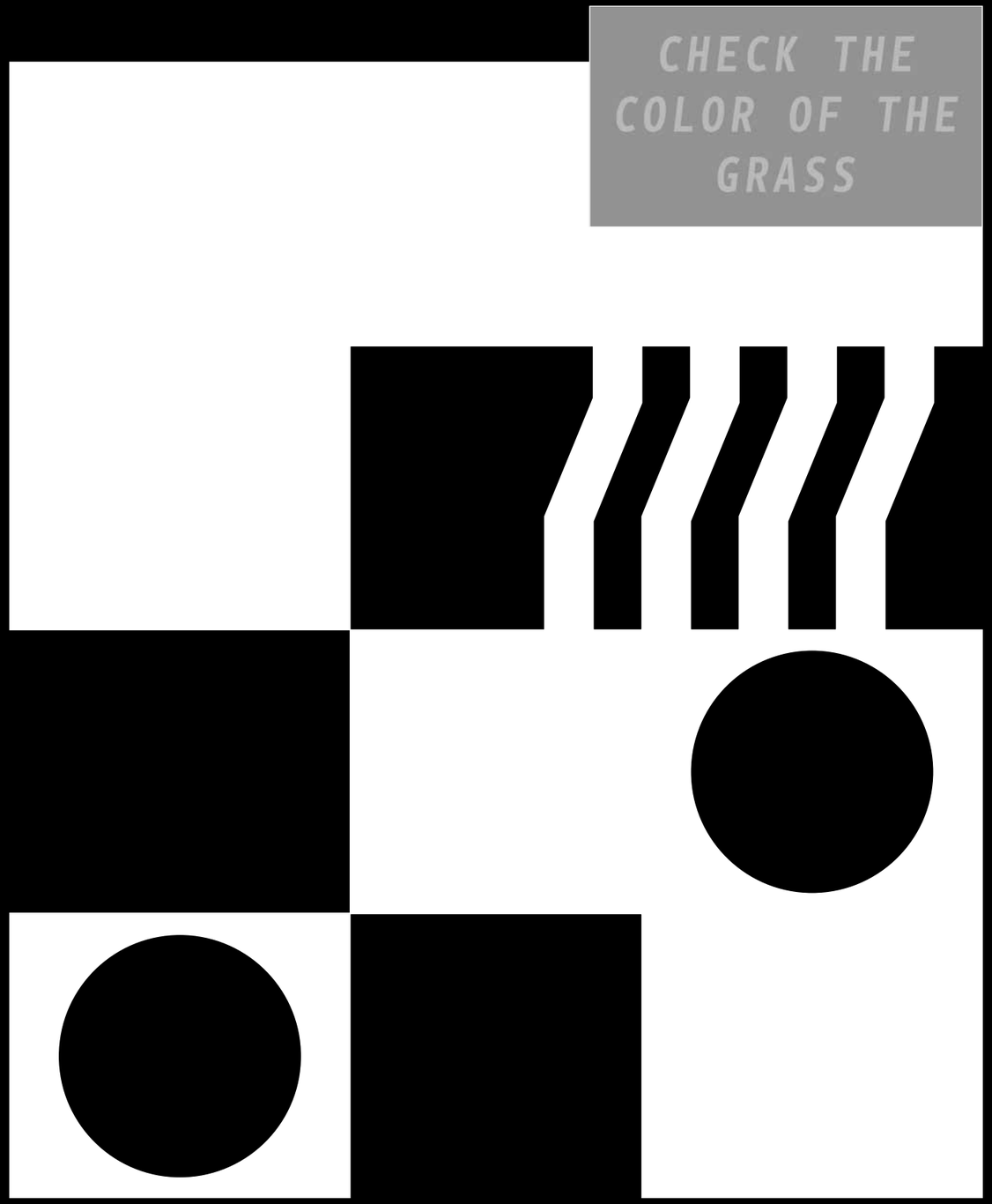
Me, Myself & I questions egocentrism and narcissism as widespread phenomena within selfie culture. Social platforms such as Instagram encourage self-expression, which becomes a performative act of our time. In the (post)digital age, individuals often see themselves as the center of the world and less as part of society. Marc Lee notices this development and materializes it in his work. One floats virtually in self-absorbed ego-reference through the virtual space and receives this self-reference mirrored. Thereby an interaction with the self-image is generated.

Lee created the work in collaboration with Antonio Zea, Florian Faion and Shervin Saremi.

Swiss artist Marc Lee (b. 1969) lives and works in Zurich (CHE). He studied Fine Arts at the Basel School of Design and New Media at the Zurich University of the Arts (CHE). Lee uses contemporary art as a vehicle to continuously redefine how we perceive ourselves and the world around us. To do this, he experiments with information and communication technologies and identifies thematic clusters that include creative, cultural, social, environmental and political aspects. He creates network-oriented and interactive art projects: interactive installations, media art, internet art, performance art, video art, AR →, VR → and apps.

His work has been presented in major museums and media art exhibitions such as ZKM, Karlsruhe (DE), New Museum, New York (US), Transmediale, Berlin (DE), Ars Electronica, Linz (AUT), HMKV, Dortmund (DE), HeK – House of Electronic Arts, Basel (CHE), Fotomuseum Winterthur (CHE), Read_Me Festival, Moscow (RUS), MoMA, Shanghai (CHN), ICC Tokyo (JPN), Nam June Paik Art Center, Yonging (KOR) and MMCA, Seoul (KOR).

LAUREN LEE MCCARTHY



Wake Words, 2021
Software und performative Installation / Custom software and performance installation

Nach dem Aktivieren des Werks sehen die Betrachter*innen wechselnde Handlungsanweisungen, die sie dazu einladen, den eigenen Bewusstseinszustand zu überprüfen und zu hinterfragen. Während einige Aufgaben physikalische Gesetze untersuchen, fordern andere eine soziale Interaktion. Im Befolgen der Instruktionen sind die Nutzer*innen aufgefordert, ihren Bewusstseinszustand zu überprüfen. Dabei schafft deren Umsetzung eine traumähnliche Situation für diejenigen, die um die Anweisungen nicht wissen. In der Absurdität der Handlung, die für das Umfeld nicht nachvollziehbar ist, entsteht eine Irritation der Situation.

In *Wake Words* befasst sich Lauren Lee McCarthy mit unserem medienbestimmten Alltag und verarbeitet die Zeit der Pandemie. Geprägt von der weiter zunehmenden Entgrenzung des physischen und virtuellen Raums, formt sich ein Sein zwischen den Sphären, ähnlich eines Tagtraumes. Um sich ihrer selbst bewusst zu werden, entwickelte die Künstlerin eine Reihe von Tests, die ihren Zustand bestimmen und sie verorten. Die Umsetzung der Anweisungen wird zum performativen Akt, der den Nutzer*innen hilft herauszufinden, ob sie wach sind oder träumen.

Lauren Lee McCarthy kreiert eine mediale Interaktion, die das Sein im (post)digitalen Zeitalter betrachtet. In der unmittelbaren Wechselwirkung zwischen Mensch und Technologie resultieren raumzeitliche Strukturen, die unser Bewusstsein, unser Miteinander und unsere Gesellschaft prägen. McCarthy verdeutlicht dieses Beziehungsgeflecht und unterzieht unsere Wahrnehmung von Realität in Form von Handlungsanweisungen einer Überprüfung.

Lauren Lee McCarthy lebt und arbeitet in Los Angeles (US). Sie erwarb Abschlüsse an der Universität Kalifornien (UCLA), Los Angeles (US) und am Massachusetts Institut für Technologie (MIT) in Cambridge (US). Aktuell ist sie Gastprofessorin an der UCLA im Bereich Design und Medienkunst. Ihre Arbeiten untersuchen soziale Beziehungen im Spannungsfeld von Überwachung, Automatisierung und einem von Algorithmen → geprägtem Leben. Dabei verwendet sie Medien wie Performance, Software, Elektronik, Internet, Film, Fotografie, Installation. McCarthys Arbeit existiert innerhalb und jenseits der Galerie und erforscht die Ränder von Kunst und Medienperformance.

McCarthys Arbeiten wurden international ausgestellt, unter anderem im HeK – Haus der elektronischen Künste, Basel (CHE), Onassis Kulturzentrum, Athen (GRC) und dem Seoul Museum of Art (KOR). Ihre Arbeit *SOMEONE* wurde mit der Ars Electronica *Golden Nica* und dem Japan Media Arts *Social Impact Award* ausgezeichnet.

After activating the work, viewers see changing instructions which invite them to verify and question their state of consciousness. While some tasks examine physical laws, others call for social interaction. By following the instructions, users are challenged to verify their state of consciousness. By doing so, they implement a dream-like situation for those around them unaware of the instructions. Through the absurdity of the action incongruous with the environment, the situation resulting from the respective action becomes irritated.

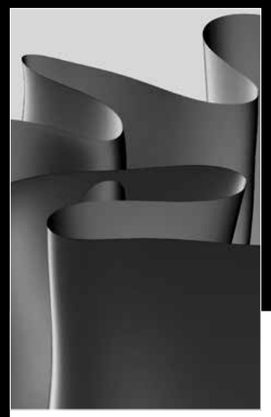
In *Wake Words* Lauren Lee McCarthy deals with our media-dominated everyday life and processes the time of the pandemic. Marked by the further increasing dissolution of physical and virtual spaces, a state of being between the spheres is formed like a lucid dream. In order to become aware of herself, the artist developed a series of tests that determine her state and locate her. Executing the instructions becomes a performative act that helps users figure out whether they are awake or dreaming.

Lauren Lee McCarthy interacts with media to contemplate the state of being in the (post)digital age. The direct interaction between humans and technology results in spatio-temporal structures that shape our consciousness, our togetherness, and our society. McCarthy elucidates this web of relationships and scrutinizes our perception of reality by forming instructions for our behavior.

Lauren Lee McCarthy lives and works in Los Angeles (US). She holds degrees from the University of California (UCLA), Los Angeles (US) and the Massachusetts Institute of Technology (MIT) in Cambridge (US). She is currently an Associate Professor at UCLA in the Department of Design and Media Arts. Her work examines social relationships in the midst of surveillance, automation, and algorithmic → living. She uses a broad range of media such as performance, software, electronics, internet, film, photography and installation. McCarthy's work exists within and beyond the gallery, exploring the edges of art and media performance.

McCarthy's work has been exhibited internationally, including HeK – House of Electronic Arts, Basel (CHE), Onassis Cultural Center, Athens (GRC) and Seoul Museum of Art (KOR). Her work *SOMEONE* was awarded the Ars Electronica *Golden Nica* and the Japan Media Arts *Social Impact Award*.

ZACH LIEBERMAN



blob form (daily sketches), 2021
Softwaregeneriertes Video / Software generated video

Der Künstler Zach Lieberman arbeitet mit Code → als Medium, um Animationen und interaktive Umgebungen zu schaffen. Seit 2016 postet er täglich Skizzen kurzer Animationsvideos auf Instagram. Die Arbeiten sind als visuelle Experimente zu verstehen, die unterschiedliche Geometrie, Animation, Gestik und grafische Formen einbeziehen. Innerhalb der Reihe *daily sketches* bildete sich unter anderem die Gestalt des *Blobs* (Klecks) heraus. Die geschlossene Form bewegt sich auf organisch rhythmische Weise. Dabei changieren und kontrastieren die Farben der Oberfläche und erzeugen eine Dreidimensionalität, ohne jedoch plastisch zu sein. Die Körperlichkeit des zweidimensionalen Bildes resultiert ausschließlich aus der farblichen Gestaltung als optische Täuschung. Dieses Konzept taucht bei dem Künstler immer wieder auf und schafft ein Spiel digitaler Bildlichkeit, die die Grenzen zwischen Schein und Sein infrage stellen und auflösen.

Die animierten Skizzen sind für den Künstler wie Tagebucheinträge. Sie markieren seine jeweilige Stimmung und halten verschiedene Tagesereignisse fest. Der Prozess der Erstellung stellt für Lieberman einen meditativen Prozess dar, bei dem ihn seine Intuition leitet. Im Gegensatz zu seinen anderen Arbeiten geht er mit keiner konkreten Idee an das Werk. Es ist die spontane Interaktion mit dem Medium, die ihm zur Form führt und somit der Momenthaftigkeit Raum gibt.

Zach Lieberman (*1977) ist Künstler, Programmierer und Dozent in New York (US). Er studierte Bildende Kunst am Hunter College in New York (US) und Design und Technologie an der Parsons School für Design in New York (US). In seiner Arbeit nutzt Lieberman Technologie auf spielerische Art und Weise, um die fragile Grenze zwischen dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren aufzubrechen. Liebermans künstlerische Arbeit konzentriert sich auf Computergrafiken, Mensch-Computer-Interaktionen und Computer Vision. Er erstellt Werke mit Code und erprobt wie Berechnungen als Medium für Poesie genutzt werden können. Seine interaktiven Umgebungen laden die Teilnehmer*innen ein, zu Performer*innen zu werden. Als Mitbegründer der School for Poetic Computation und des Open-Source-Toolkit *openFrameworks* besteht ein weiterer Schwerpunkt Liebermans in der Entwicklung experimenteller Zeichen- und Animationswerkzeuge.

Liebermans Arbeiten wurden neben zahlreichen Preisen mit internationalen Ausstellungen gewürdigt, darunter Ars Electronica, Linz (AUT), Futuresonic, Manchester (UK), CeBIT, Hannover (DE) und das Off Festival, Katowice (POL).

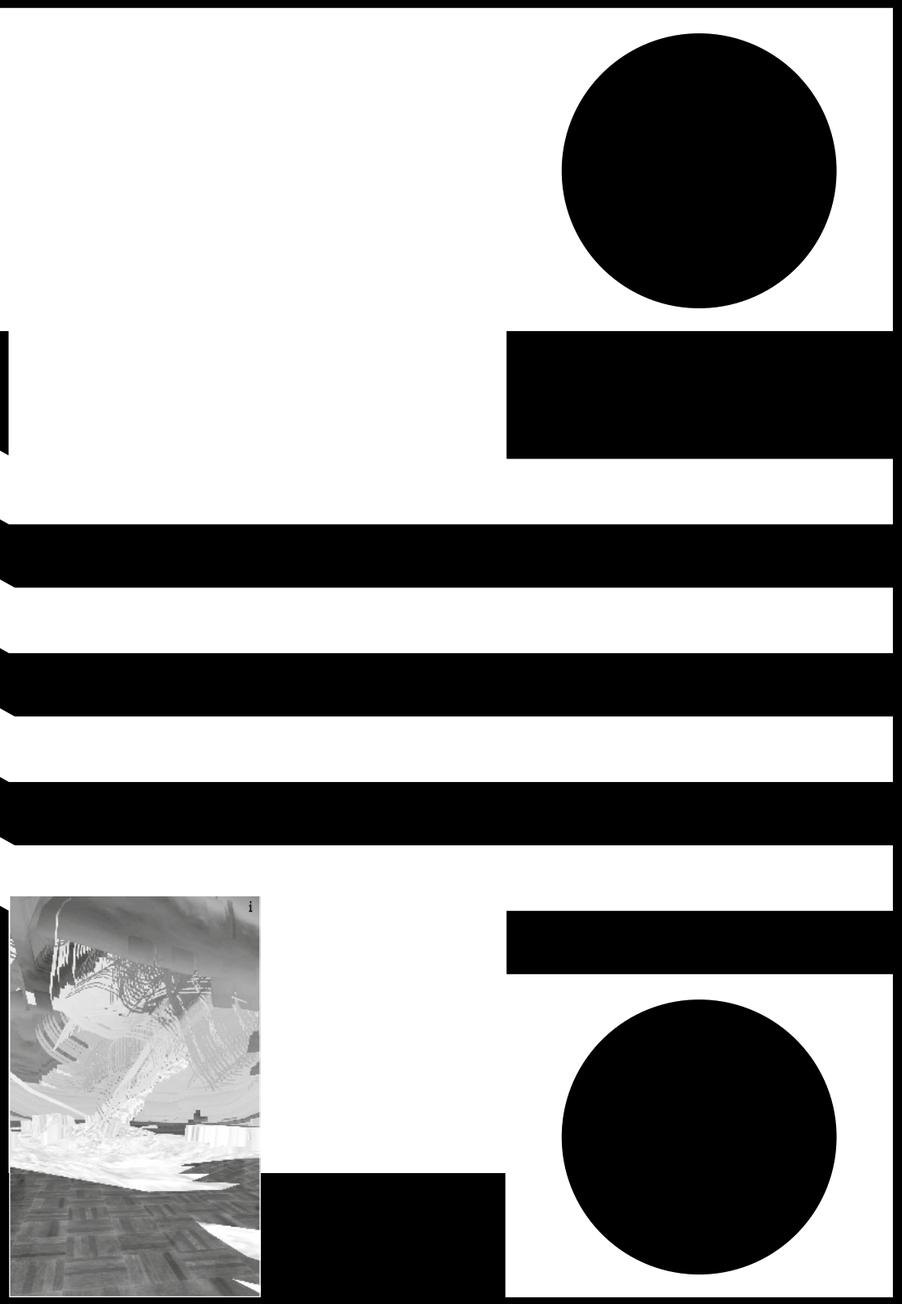
Artist Zach Lieberman works with code → as a medium to create animations and interactive environments. Since 2016, he has been posting daily sketches of short animations on Instagram. The works can be understood as visual experiments that incorporate different geometry, animation, gesture and graphic forms. Within the *daily sketches series*, one of the forms that emerged was the *blob*. The closed form moves in an organic, rhythmic way. In the process, the colors of the surface alternate and contrast, creating a three-dimensionality without actually being three-dimensional. The physicality of the two-dimensional image results exclusively from the color design as an optical illusion. This concept recurs in the artist's work, creating a play of digital imagery that questions and dissolves the boundaries between appearance and reality.

The animated sketches are like diary entries for the artist. They mark his respective mood and record various daily events. The process of creation represents a meditative process for Lieberman in which his intuition guides him. Unlike his other works, he approaches the work with no concrete idea. It is the spontaneous interaction with the medium that leads him to the form and thus gives space to the momentariness.

Zach Lieberman (b. 1977) is an artist, programmer and lecturer based in New York (US). He studied Fine Arts at Hunter College in New York (US) and Design and Technology at Parsons School of Design in New York (US). In his work, Lieberman uses technology in a playful way to break down the fragile boundary between the visible and the invisible. Lieberman's artistic work focuses on computer graphics, human-computer interactions, and computer vision. He creates works with code and explores how computation can be used as a medium for poetry. His interactive environments invite participants to become performers. As a co-founder of the School for Poetic Computation and the open-source toolkit *openFrameworks*, Lieberman also focuses on the development of experimental drawing and animation tools.

In addition to numerous awards Lieberman's work has been recognized with international exhibitions, including Ars Electronica, Linz (AUT), Futuresonic, Manchester (UK), CeBIT, Hannover (DE) and the Off Festival, Katowice (POL).

TONIO MUNDRY



Jungle, 2021
360°-Umgebung / 360° environment

In Tonio Mundrys 360°-Erfahrung → tauchen die Betrachter*innen über das Tablet in einen virtuellen Raum ein und befinden sich zeitgleich sowohl in der physischen als auch virtuellen Umgebung. Die Ausrichtung des Tablets bewirkt eine Veränderung des Bewegtbildes, worüber die Betrachter*innen sich den digitalen Raum erschließen. Dabei zeigt die Arbeit Komponenten unserer realen Welt sowie persönliche Erinnerungsfragmente des Künstlers und stellt sie einander gegenüber. Eine abstrakte Komposition aus Stadtarchitektur, Landschaften, künstlichen Objekten und Fotografien von persönlichen Erlebnissen durchbrechen das gewohnte räumliche Verständnis unserer Umwelt. Durch die konstante Bewegung der Nutzer*innen verschmelzen die Komponenten im virtuellen Raum zu einem fragmentierten, undefinierbaren Dschungel des Digitalen. Abstrakt metallisch wirkende Objekte und Nebeldunst dienen dabei als visuelle Konstante im Bild, die einzelne Raumfragmente in unterschiedliche Dimensionen dekonstruieren und gleichzeitig verbinden. Im Zuge der Interaktion entstehen Glitches →, die eine Störung in der 3D-Geometrie hervorrufen. Wie ein optischer Fehler verzerren sie die Wahrnehmung der Arbeit und legen ihre digitale Materialität offen. Tonio Mundrys Arbeit *Jungle* ist als virtuelle Raumintervention zu verstehen, in der unterschiedliche Bildebenen kollidieren. Die Inszenierung des Künstlers untersucht die Frage der räumlichen Wahrnehmungsgrenzen. Sie spielt mit der menschlichen Bewusstseinserweiterung durch die Verlagerung in den virtuellen Raum, die ein neues Werkerlebnis schafft.

Tonio Mundry (*1984) studierte Freie Kunst an der Bauhaus-Universität Weimar (DE). Nach zahlreichen Studienaufenthalten in Boston (US), Hongkong (CHN), Mexiko (MEX) oder New York (US) lebt und arbeitet er heute in Berlin (DE). Die Verschmelzung von Mensch und Technologie ist ein wiederkehrendes Thema in seiner künstlerischen Arbeit. Ausgehend von klassischen Kunstgenres wie der Malerei dient ihm der virtuelle Raum als Experimentierfeld. Mundry nutzt die virtuelle Sphäre, um die Erweiterung von Raum, Form und Dimension zu untersuchen und darzustellen. Er hinterfragt in diesem Zusammenhang den Realitätsbegriff in Bezug auf digitale Medien und ihren Einfluss auf unsere Gesellschaft. Seine Arbeiten versteht er als eine Brücke, die physische und virtuelle Welten miteinander verbindet.

Mundrys multimediale Arbeiten wurden unter anderem im Kunstverein Osnabrück (DE), in der Villa de Bank, Enschede (NL), im Institut für Alles Mögliche, Berlin (DE) oder der xCoAx 2020 – 8. Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X, Graz (AUT) präsentiert.

In Tonio Mundry's 360° experience →, viewers immerse themselves in a virtual space via the tablet and find themselves simultaneously in both physical and virtual worlds. The tablet's orientation changes the moving image through which the viewers access the digital space. The work juxtaposes the artist's personal memories with components of our real world. An abstract composition of urban architecture, landscapes, artificial objects and personal photographs break through the usual spatial understanding of our environment. Through the user's constant movement, the components in the virtual space merge into a fragmented, indefinable digital jungle. Abstract metallic objects and a misty haze are constantly present in the image, deconstructing and simultaneously connecting individual spatial fragments into multiple dimensions. The course of the interaction creates glitches → that disturb the 3D geometry. Like an optical error, they distort the perception of the work and reveal its digital materiality. Tonio Mundry's work *Jungle* should be understood as a virtual spatial intervention in which different pictorial planes collide. The artist's staging explores the question of spatial boundaries of perception. It plays with the human expansion of consciousness through the shift into virtual space, creating a new experience of the work.

Tonio Mundry (b. 1984) studied Fine Arts at the Bauhaus-University Weimar (DE). After numerous studies abroad to Boston (US), Hong Kong (CHN), Mexico (MEX) or New York (US), he now lives and works in Berlin (DE). The fusion of human and technology is a recurring theme in his artistic work. Starting from classical art genres such as painting, virtual space serves him as a field of experimentation. Mundry uses the virtual sphere to investigate and depict the expansion of space, form and dimension. In this context, he questions the concept of reality in relation to digital media and the influence on our society. He sees his works as a bridge that connects the physical and virtual worlds.

Mundry's multimedia works have appeared at Kunstverein Osnabrück (DE), Villa de Bank, Enschede (NL), at the Institut für Alles Mögliche, Berlin (DE) or the xCoAx 2020 – 8th Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X, Graz (AUT), among others.

MIKE PELLETIER

Mediums, 2021
Video ohne Ton, 2:48 min / Video without sound, 2:48 min

“Als ich ein Kind war, nahm mich mein Vater mit zur Mülldeponie, was aufregend war, da es unter den Müllbergen immer Schätze zu finden gab. Bei einem bestimmten Ausflug zur Müllkippe wurden wir mit einem ganz außergewöhnlichen Anblick konfrontiert. Vor uns lagen hoch und weit aufgetürmt die Eingeweide von unzähligen Schweinen, die illegal entsorgt worden waren. Es war ein schrecklicher Anblick und mein Vater wies mich an, wegzuschauen. Aber die Farben waren anders als alles, was ich je gesehen hatte. Hell, lebhaft und obszön, glitzernd in der Sonne. Es gibt eine Spur dieser Erinnerung in diesem Werk, aber nicht viel mehr.” – Mike Pelletier

Der Künstler nutzt in der Videoarbeit *Mediums* Programmiersprachen sowie aktuelle 3D-Modellierungs- → und Animationstechniken, um den Eindruck des beschriebenen Kindheitserlebnisses zu simulieren. Abstrakte Objekte, die an Tierkörperteile oder Mikroben erinnern, schweben im leeren Raum. Ihre fleischigen, plastischen und gummiartigen Oberflächen schwingen mit jeder Bewegung und erzeugen eine physische Körperlichkeit. Die weiche Materialität und pastellige Farbigkeit maximieren dabei den haptischen Eindruck. Pelletiers Komposition und unkonventionelle Farbpalette erinnern an malerische Formen und weniger an computergenerierte Repräsentationen. Ebendiese Übersetzung von Code → in organisch wirkende Formen öffnet einen faszinierenden und manchmal verstörenden Interpretationsraum, der Fragen zu Repräsentation von Körpern im digitalen Zeitalter beleuchtet.

Mike Pelletier (*1978) ist ein kanadischer Künstler mit Wohnsitz in Amsterdam (NL). Er hat einen Abschluss vom Piet Zwart Institut in Rotterdam (NL). Seine Arbeit befasst sich mit der Kluft zwischen digitalem und physischem Raum, die er mit Medien wie 3D-Animation sowie Installation betrachtet und überbrückt. Dabei ist der menschliche Körper innerhalb seiner technologisierten Wirklichkeit ein zentraler Gegenstand Pelletiers Auseinandersetzung. Durch den Einsatz von Technologien wie Motion Capture, Body Scanning und Body Tracking untersucht seine Arbeit den Drang zur Darstellung des Menschlichen und fügt ihr eine androgyne, posthumane und oft unheimliche, protohumane Ästhetik hinzu.

Pelletiers Arbeiten wurden in Ausstellungen und auf Festivals auf der ganzen Welt in den USA, Großbritannien, Kanada, den Niederlanden, Deutschland, Rumänien, Brasilien, Spanien und Mexiko gezeigt. 2016 wurde er mit einer *Prix Ars Electronica Honorary Mention* und 2017 mit dem *FILE Video Art Award* ausgezeichnet.

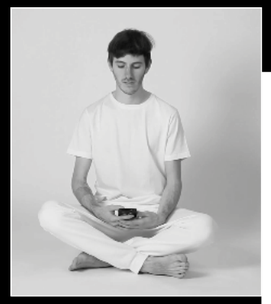
“When I was a child my father would take me to the garbage dump, which was always exciting there were always treasures to scavenge amongst the mountains of rubbish. On one particular trip to the dump, we were confronted by a sight quite out of the ordinary. Piled high and wide were the entrails of countless pigs illegally dumped. It was an awful scene and my father instructed me to look away, but the colors were unlike anything I’d ever seen. Bright, vivid and obscene, glistening in the sun. There is a trace of that memory in this work, but not much more.” – Mike Pelletier

In the video work *Mediums*, the artist uses programming languages as well as current 3D modeling → and animation techniques to simulate the impression of the childhood experience described. Abstract objects – reminiscent of animal body parts or microbes – float in empty space. Their fleshy, plastic and rubbery surfaces vibrate with each movement, creating a physical corporeality. The soft materiality and pastel colors maximize the tactile impression. Pelletier’s composition and unconventional color palette are reminiscent of painterly forms rather than computer-generated representations. This very translation of code → into organic-looking forms opens a fascinating yet sometimes disturbing interpretive space that questions the representation of bodies in the digital age.

Mike Pelletier (b. 1978) is a Canadian artist based in Amsterdam (NL). He graduated from the Piet Zwart Institute in Rotterdam (NL). His work addresses the gap between digital and analog space, which he considers and bridges with media such as 3D animation as well as installation. In doing so, the human body within its technologized reality is a central subject of Pelletier’s exploration. Using technologies such as motion capture, body scanning and body tracking, his work examines the urge to represent the human body and adds to it an androgynous, posthuman and often uncanny protohuman aesthetic.

Pelletier’s work has been shown in exhibitions and festivals around the world in the US, UK, Canada, the Netherlands, Germany, Romania, Brazil, Spain, and Mexico. In 2016 he was awarded a *Prix Ars Electronica Honorary Mention* and in 2017 he received the *FILE Video Art Award*.

PITSCHER



Social Media Meditation, 2021
Browserbasierte Anwendung / Browser based application

In der Anwendung von Pitscher betreten die Betrachter*innen einen virtuellen Meditationsraum. In diesem sitzt der Künstler weiß bekleidet im Lotossitz. Die Hände im Schoß liegend, hält er ein Smartphone, auf das sich sein Blick schweigend richtet. Aus dem Off erklingt seine Stimme, die sanft zur Besinnung auf die Interaktion mit den Geräten unseres Alltags aufruft. In dem kreierten Moment der Entschleunigung führt der Künstler die Betrachter*innen bewusst durch die Handlungen medialer Interaktion und dekonstruiert den unachtsamen Datenkonsum.

Social Media Meditation wurde 2016 von Matthias Schäfer (Pitscher) initiiert und ist zu einer internationalen Bewegung herangewachsen. Sie lehrt Nutzer*innen, online bewusst zu agieren. Überschwemmt von der Bilder- und Informationsflut sozialer Netzwerke leidet die mentale Gesundheit. Die Zunahme psychischer Krankheiten wie Burnout, Erschöpfung und Depressionen sind nur wenige Symptome einer Gesellschaft, die dem ständigen Rauschen des Nachrichtenflusses ausgesetzt ist. *Social Media Meditation* stellt einen Ansatz dar, dieser andauernden Belastung entgegenzuwirken. Mit einfachen Übungen wie #mindfulscrolling und #digitalbreathing kann sich jede*r einen gesunden digitalen Lebensstil aneignen und davon profitieren. Ziel ist es, den Datenstrudel in seichte Gewässer zu führen, um den digitalen Stress zu umgehen. In Zeiten einer Hyperkonnektivität ist ein bewusster und vor allem kompetenter Medienumgang unabdingbar.

Pitscher (*1991) kommt aus einer russlanddeutschen Familie, die in die Kleinstadt Waldbröl in Deutschland eingewandert ist. Er studierte Medienkunst und -design an der Bauhaus-Universität Weimar (DE) und seit 2018 Interface Cultures an der Kunstuniversität Linz (AUT). Unter fragmentierten Alter Egos schafft der gebürtige Matthias Schäfer humorvolle und dekonstruktive Inhalte für zentralisierte, soziale Netzwerke, um die Ideale von Engagement und Selbstdarstellung zu hinterfragen. Er untersucht algorithmische → Kulturen mit Performances, Installationen und netzbasierten Arbeiten. Das Internet ist für ihn Material, Forschungsort und Bühne.

Neben virtuellen Plattformen präsentierte Pitscher seine Arbeiten auf der Transmediale, Berlin (DE), dem Ars Electronica Festival, Linz (AUT), dem Xie Zilong Fotografiemuseum, Changsha (CHN), bei Roehrs & Boetsch, Stäfa (CHE) sowie dem Athens Digital Arts Festival (GRC) und dem Node Festival, Frankfurt (DE).

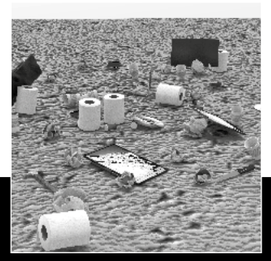
In Pitscher's application, the viewer enters a virtual meditation room. In this room, the artist sits dressed in white in a lotus position. With his hands in his lap, he holds a smartphone on which he gazes silently. A voice gently calls from offstage for reflection on how we interact with devices in our everyday life. In the created moment of deceleration, the artist consciously guides the viewer through the activities of media interaction and deconstructs the careless consumption of data.

Social Media Meditation was initiated by Matthias Schäfer (Pitscher) in 2016 and has grown into an international movement. It teaches users to act mindfully online. Inundated by the flood of images and information on social networks, mental health has suffered. The increase in mental illnesses such as burnout, exhaustion, and depression are just a few symptoms of a society exposed to the constant noise of the news. *Social Media Meditation* is one approach to counteract this ongoing stress. With simple exercises like #mindfulscrolling and #digitalbreathing, everyone can adopt a healthy digital lifestyle and benefit from it. The goal is to take the data vortex into shallow waters to avoid digital stress. In times of hyperconnectivity, a conscious and competent approach to media is indispensable above all else.

Pitscher (b. 1991) comes from a Russian-German family that immigrated to the small town of Waldbröl in Germany. He studied Media Art and Design at Bauhaus-University Weimar (DE) and since 2018 Interface Cultures at the University of Art and Designn Linz (AUT). Under fragmented alter egos, Matthias Schäfer creates humorous and deconstructive content for centralized, social networks to question the ideals of engagement and self-expression. He explores algorithmic → cultures with performances, installations and net-based works. For him, the Internet is a material source, research site, and stage.

In addition to virtual platforms, Pitscher has presented his work at Transmediale, Berlin (DE), Ars Electronica Festival, Linz (AUT), Xie Zilong Photography Museum, Changsha (CHN), Roehrs & Boetsch, Stäfa (CHE) as well as Athens Digital Arts Festival (GRC) and Node Festival, Frankfurt (DE).

ZEESY POWERS



Trash, 2021
GIF

Zeesy Powers GIF → *Trash* zeigt eine computergenerierte Asphaltlandschaft, in der wiederholt Müll zu Boden herabfällt. Was auf den ersten Blick als nutzlose Gegenstände und Reste unseres Alltags erscheint, stellt sich auf den zweiten Blick als Gegenteiliges heraus. Neben Toilettenpapier und Pappbecher sind es auch Produkte des (post)digitalen Zeitalters wie Bildschirme oder Smartphones, die sich zu einem Müllhaufen ansammeln.

Als Objekte einer technologisierten Zivilisation, wird der Müll zu einem Spiegel, der uns sowohl Sehnsüchte und Bedürfnisse als auch gegenwärtige Bedingungen und Entwicklungen vor Augen führt. Es sind einerseits Güter einer Wohlstandsgesellschaft und andererseits Produkte der fortschreitenden Technologisierung. Durch sie wird das Wesen eben dieser Gesellschaft sichtbar, die sich dem digitalen Fortschritt und unterschiedlichen Optimierungsprozessen widmet. Zwischen den virtuellen und analogen Welten oszillierend, sind es Geräte wie Tablets, Smartphones und Computer, die unsere Wirklichkeit und unser Miteinander prägen. In der medialen Auseinandersetzung untersucht die Künstlerin darin implizierte, gesellschaftliche Normen und Strukturen und expliziert sie, um den Diskurs zu öffnen. Darüber wird der Mensch selbst zum Werkgegenstand, dessen Handlungen in Hinblick auf digitale Machtstrukturen Powers kritisch hinterfragt.

Zeesy Powers (*1985) ist eine multidisziplinäre Künstlerin, die in Toronto (CAN) lebt und arbeitet. Die Künstlerin widmet sich in ihrer Praxis dem bewegten Bild und erforscht, wie Technologie unser tägliches Leben beeinflusst. Dabei vermittelt sie die Beziehung zu den kulturellen und natürlichen Systemen, die Gesellschaft prägen und formen. Die bewusste und vor allem kritische Auseinandersetzung gegenwärtiger Technologien im sozio-politischen Kontext ist ihr ein wichtiges Anliegen. Als Moderatorin von Wikipedia-Workshops in Kanada und den USA arbeitet Powers mit Einzelpersonen und Gemeinschaften zusammen, um die öffentliche Wissensbasis von unterrepräsentierten Künstler*innen, insbesondere Frauen und marginalisierten Völkern, zu erweitern.

Ihre Arbeiten wurden unter anderem im PS 122, New York (US), im CCA Kitkyushu (JP), in The Power Plant Contemporary Art Gallery, Toronto (CAN) und der Art Gallery von Ontario (CAN) ausgestellt. 2014 wurde eine Sammlung ihrer Kurzgeschichten bei WAAP, Vancouver (CAN) veröffentlicht.

Zeesy Power's GIF → *Trash* shows a computer-generated asphalt landscape where trash repeatedly falls to the ground. What at first glance appears to be useless objects and leftovers of our everyday life, turns out to be the opposite. In addition to toilet paper and paper cups, there are also products of the (post)digital age such as screens or smartphones that accumulate into a trash pile.

As objects of a technologized civilization, garbage becomes a mirror that shows us our longings and needs as well as current conditions and developments. They are the goods of an affluent society as well as products of advancing technology. Through them, the essence of society becomes visible, one dedicated to digital progress and various optimization processes. Oscillating between the virtual and analog worlds, devices such as tablets, smartphones and computers shape our reality and our togetherness. By confronting media, the artist examines implicit, social norms and structures in them and explains them to start discourse. The human being himself becomes the object of the work, whose actions around digital power structures Powers critically questions.

Zeesy Powers (b. 1985) is a multidisciplinary artist living and working in Toronto (CAN). The artist dedicates her artistic practice to the moving image, exploring how technology affects our daily lives. In doing so, she mediates on our relationship to the cultural and natural systems that shape society. As a facilitator of Wikipedia workshops in Canada and the U.S., Powers works with individuals and communities to expand the public knowledge base of underrepresented artists, particularly women and marginalized peoples.

Her work has been exhibited at PS 122, New York (US), CCA Kitkyushu (JP), The Power Plant Contemporary Art Gallery, Toronto (CAN) and the Art Gallery of Ontario (CAN), among others. In 2014, a collection of her short stories was published by WAAP, Vancouver (CAN).

LEAH SCHRAGER

Untitled-8_008, 2021
Fotografie / Photograph

Die Fotografie *Untitled-8_008* zeigt eine junge Frau in sexuell provokativer Pose. Die Arbeit wurde von der Künstlerin digital so bearbeitet, dass transparent geometrische Formen den Körper teilweise verdecken, fragmentieren und einzelne Bereiche in gewisser Weise zensieren, dabei allerdings noch erkennbar bleiben.

Leah Schragers Arbeiten manifestieren sich als Postings auf ihren Social-Media-Kanälen, als Live-Performances oder als bearbeitete Fotografien. Gegenstand der Bilder ist immer sie selbst, auf denen sie in einer ihrer Online-Persona wie dem Instagram Profil *OnaArtist* agiert. Sie exponiert sich an stark frequentierten Orten und fotografiert sich in absurd verrenkten Posen, um das ultimative sexy Bild bewusst nah an der Grenze zu Pornografie zu generieren. Ihre Posts folgen dabei der Bildsprache der sozialen Medien, die keinen Makel des Individuums erkennen lassen, um die perfekte Illusion zu schaffen.

Schrager befasst sich zum einen mit den Inszenierungsmechanismen auf den sozialen Netzwerken und legt ihre Entstehungsprozesse offen. Sie gewährt Einblicke, die den perfekten Schein dekonstruieren und die Konditionen ihrer Inszenierungen offenbaren. Zum anderen ist die Untersuchung des Einflusses von online Plattformen auf gesellschaftliche Normen ein wesentlicher Bestandteil ihrer künstlerischen Auseinandersetzung. Indem sie sexualisierte Repräsentationen weiblicher Körper in den (digitalen) Medien aufgreift und imitiert, hinterfragt sie die Richtlinien dieser Plattformen. Diese beeinflussen und prägen gesellschaftliche Vorstellungen von (un)angemessener weiblicher Sexualität, digitaler Identität und Medienzensur, sowie die Rolle von Selbstdarstellung und -vermarktung in den Zeiten der Digitalisierung.

Leah Schrager (*1983) studierte Tanz und Biologie an der Universität von Washington in Seattle (US) und erwarb ihren Master of Fine Arts an der Parsons School für Design in New York City (US). Sie lebt und arbeitet in New York (US). Schrager übernimmt die Rolle des Modells, der Fotografin und der Vermarkterin in ihren Bildern. In ihrer künstlerischen Praxis wendet sie eine malerische Ästhetik auf körperliche Formen an und bezieht ihre Vorlagen oft aus ihren konzeptionellen Darstellungen auf den sozialen Medien. Schrager untersucht die weibliche Biografie in Relation zu sozio-politischen Strukturen in der globalen Gesellschaft, um veraltete Machtstrukturen offenzulegen.

Ihre Arbeiten wurden unter anderem in der Johannes Vogt Gallery, New York (US), der Castor Gallery, London (UK), der ArtHelix Gallery, New York (US) sowie dem MdbK, Leipzig (DE) präsentiert.

The photograph *Untitled-8_008* shows a young woman in a sexually provocative pose. The artist digitally processed the work so that transparent geometric shapes partially obscure the body. Although fragmented and censored in some areas, the image still remains recognizable.

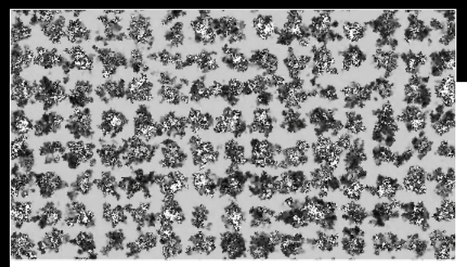
Leah Schrager's works are posts on her social media channels, live performances, or digitally altered photographs. She is always the subject of the images, acting in one of her online personas such as the Instagram profile *OnaArtist*. She appears in highly frequented places and photographs herself in absurdly contorted poses to generate the ultimate sexy image deliberately close to the border of pornography. Her posts follow the imagery of social media, showing no flaw of the individual to create the perfect illusion.

Schrager deals with the staging mechanisms on social networks and reveals their processes of creation. She provides insights that deconstruct the perfect appearance and reveal the conditions of their construction. Yet investigating the influence of online platforms on social norms is an essential part of her artistic exploration. By taking up and imitating sexualized representations of female bodies in (digital) media, she questions the guidelines on these platforms. These influence and shape societal notions of (in)appropriate female sexuality, digital identity and media censorship, as well as the role of self-representation and self-marketing in the digital age.

Leah Schrager (b. 1983) studied Dance and Biology at the University of Washington in Seattle (US) and earned her Master of Fine Arts at Parsons School of Design in New York City (US). She lives and works in New York (US). In her images, Schrager takes on the role of model, photographer and marketer. In her artistic practice, she applies a painterly aesthetic to bodily forms, often drawing her templates from conceptual representations on social media. Schrager examines female biography in relation to socio-political structures in a global society to reveal outdated power structures.

Her work has been presented at Johannes Vogt Gallery, New York (US), Castor Gallery, London (UK), ArtHelix Gallery, New York (US), and the MdbK, Leipzig (DE), among others.

THERESA SCHUBERT



Always Dead and Alive (green scenery), 2021
Video-Render, 2:44 min / Video render, 2:44 min

Abstrakte Geometrien tauchen in einem Raster aus Quadraten auf, verschmelzen, verblassen und lösen sich in einem ständigen Fluss wieder auf. Aus weißen, grünen und grauen Pixeln bestehend, formieren sie sich systematisch zu amöboiden Clustern. In dieser kodierten Struktur spielt sich eine Abfolge von selbst generierenden Mustern ab, die durch eine abstrakte Klanglandschaft ergänzt und verstärkt werden. *Always Dead and Alive (green scenery)* veranschaulicht organische Prozesse lebender Zellmaterie innerhalb einer anorganischen, digitalen Struktur.

Theresa Schubert präsentiert einen Ausschnitt einer Videoarbeit, die in ihrer ursprünglichen Form als eine ultrahochauflösende 8K-Videoumgebung realisiert wurde. Die Künstlerin entwickelte die Arbeit auf Grundlage bestimmter Zellulärer Automaten, einem System um die organische Selbstorganisation von Zellen zu simulieren und zu verbildlichen. Schubert gestaltet eine immersiv sensorische Arbeit, die einen digitalen Raum erfahrbar macht. Dafür wendet sie prozessuale Kräfte der biologischen Selbstorganisation auf einen nicht greifbaren mathematischen Code → an. Das künstlerische Forschungsprojekt untersucht Wahrnehmungsmodi durch die Schaffung von Videoszenarien zwischen geometrischer Abstraktion und Minimalismus, die in der Darstellung organischer Entwicklungsprozesse unser Bewusstsein für Zeit und Raum herausfordern. In diesem Rahmen stellt das Werk eine künstlerische Erkundung der Schnittstelle zwischen Leben und Technologie dar, die verborgene Prozesse unserer organischen sowie technologischen Umwelt offenlegt.

Theresa Schubert ist eine in Berlin (DE) lebende Künstlerin, die an der Bauhaus-Universität Weimar (DE) im Bereich Medienkunst studierte und promovierte. Ihre Praxis vereint audiovisuelle Medien und biologische Materialien zu konzeptuellen, immersiven Installationen und Performances. In Schuberts Werken werden lebende Organismen sowie Algorithmen → und Machine-Learning-Modelle → zu sinnstiftenden Kollaborateuren, anhand dessen die Künstlerin das Verhältnis des Menschen zu seiner Umwelt, die Entstehung von Materie und ihrer Bedeutung jenseits des Anthropozän untersuchen. Für ihre neueren Werke verwendet sie hochauflösende Videoumgebungen und 3D-Laserscanning, um Wahrnehmungsmodi und die Mensch-Maschine-Beziehung in Hypertech-Gesellschaften zu hinterfragen.

Schuberts Arbeiten wurden in internationalen Ausstellungen und Museen wie International Triennial of Media Art Melbourne (AUS), Futurium, Berlin (DE), Ars Electronica Festival, Linz (AUT), Museum für Moderne Kunst, Moskau (RUS) oder KW Kunstwerke, Berlin (DE) gezeigt.

Abstract geometric forms in a grid of squares constantly emerge, merge, fade and dissolve. Consisting of white, green, and gray pixels, the shapes systematically form into amoeboid clusters. Within this coded structure, a sequence of self-generating patterns plays out, complemented and reinforced by an abstract soundscape. *Always Dead and Alive (green scenery)* illustrates organic processes of living cell matter within an inorganic, digital structure.

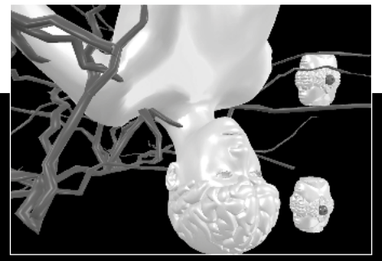
Theresa Schubert presents an excerpt of a video work originally conceived as an ultra-high resolution 8K video environment. The artist developed the work based on cellular automata, a system to simulate and visualize cell's organic self-organization. Schubert designed an immersive sensory work to experience digital space. For this, she applies processual forces of biological self-organization to an intangible mathematical code →. The artistic research project explores modes of perception through the creation of video scenarios between geometric abstraction and minimalism that challenge our awareness of time and space in the representation of organic development processes. Using this concept, the work artistically explores the interface between life and technology, revealing hidden processes of our organic as well as technological environment.

Theresa Schubert is a Berlin (DE) based artist who studied and received her PhD in Media Arts at Bauhaus-University Weimar (DE). Her practice combines audiovisual media and biological materials to create conceptual, immersive installations and performances. In Schubert's works, living organisms as well as algorithms → and machine learning models → become meaning-making collaborators, through which the artist explores the relationship of humans to their environment, the emergence of matter and its meaning beyond the Anthropocene. For her recent works, she uses high-definition video environments and 3D laser scanning to question perception and the human-machine relationship in hyper-technical societies.

Schubert's work has been shown in international exhibitions and museums such as International Triennial of Media Art Melbourne (AUS), Futurium, Berlin (DE), Ars Electronica Festival, Linz (AUT), Museum of Modern Art, Moscow (RUS) or KW Kunstwerke, Berlin (DE).

Theresa Schubert ist Mitglied des medienkunstverein. / Theresa Schubert is a member of the medienkunstverein.

DAGMAR SCHÜRRER



we are already history, and we don´t know it #4, 2021
AR-App mit Ton / AR app with sound

Dagmar Schürrers AR-Arbeit → ist ein Ausschnitt aus einer Medieninstallation, die mehrere Animationen und Projektionen umfasst. Die Künstlerin macht das Gehirn zum zentralen Gegenstand ihrer Arbeit und untersucht dessen Beschaffenheit und Rolle. Dafür schafft sie eine Bildwelt, die das Organ mit heutigen Technologien in Relation zueinander setzt.

Die Nutzer*innen platzieren über den Bildschirm des Tablets ein Ensemble aus digital modifizierten Avataren und abstrakten Objekten in die physische Umgebung. Die virtuellen Augmentierungen erinnern an menschliche Zell- und Neuronenstrukturen sowie elektronische Verdrahtungen. Sie durchdringen den analogen Raum und laden zu einer aktiv räumlichen Betrachtung ein. Im Zuge dieses Werkerlebnisses evoziert die Künstlerin eine Reflexion des Gehirns als konstitutiven Bestandteil unseres Seins und stellt Analogien zwischen dem Organ und gegenwärtigen, digitalen Technologien her, die sich gleichsam in den Sätzen der Voiceovers → widerspiegeln. *We are already history, and we don´t know it* bildet das Verhältnis des Gehirns und der Technik ab. Im (post-)digitalen Zeitalter wird die Technologie zu einem Spiegel unserer Gesellschaft. Sie imitiert die komplexen Prozesse des Gehirns, die unser Verhalten prägen und den fortschreitenden Entwicklungen unterliegen. In dieser Gegenüberstellung werden wir mit Fragen unseres (Bewusst-)Seins und unserer Zeit konfrontiert. Was macht uns zu denen, die wir sind und welche Rolle spielen dabei heutige Technologien?

Dagmar Schürrer (*1980) ist eine österreichische Medienkünstlerin, die in Berlin (DE) lebt und arbeitet. Sie hat einen Abschluss in Bildender Kunst vom Central Saint Martin's College für Kunst und Design in London (UK). Der Fokus ihrer künstlerischen Praxis liegt auf dem Berührungsfeld, in dem sowohl das Digitale und das Analoge als auch das Abstrakte und das Figürliche aufeinandertreffen. In ihren digitalen Arbeiten reflektiert sie Themen, die im Zusammenhang mit unserer Verbundenheit mit digitalen Technologien und ihren gesellschaftlichen sowie individuellen Auswirkungen stehen. Sie fügt digital generierte Objekte und Animationen mit Text, Zeichnungen und Sound zu komplexen Video-Sound-Montagen zusammen.

Ihre Arbeiten präsentierte sie im Rahmen internationaler Ausstellungen und Festivals wie dem New Contemporaries im ICA, London (UK), der Moskau Biennale für junge Kunst (RUS) und am Museum of Waste, Changsha (CHN) oder auf dem SUPERNOVA, Denver (US), Athens Digital Arts Festival (GRC) oder dem Diagonale Film Festival, Graz (AUT).

Dagmar Schürrer's AR work → is excerpted from a media installation including several animations and projections. The artist centers on the brain in her work and examines its nature and role. To do so, she creates a visual world relating the organ to contemporary technologies.

As part of the work, users place an ensemble of digitally modified avatars and abstract objects into the physical environment using a tablet. The virtual augmentations are reminiscent of human cell and neural structures as well as electronic wiring. They permeate the analog space and invite active, spatial contemplation. This experience evokes a reflection of the brain as a constitutive component of our being and draws analogies between the organ and contemporary, digital technologies. These technologies are reflected in the sentences of the voiceovers →. *We are already history, and we don't know it* depicts the complexity and relationship of the brain and technology. In the (post-)digital age, technology becomes a mirror of our society. It imitates the complex processes of the brain that shape our behavior and are subject to progressive developments. This juxtaposition confronts us with the questions of our consciousness, being and our time. What makes us who we are and what role do current technologies play in this?

Dagmar Schürrer (b. 1980) is an Austrian media artist living and working in Berlin (DE). She holds a degree in Fine Arts from Central Saint Martin's College of Art and Design in London (UK). Dagmar Schürrer's artistic practice focuses on the threshold where the digital and the analog as well as the abstract and the figurative meet. In her digital works she reflects on themes related to our attachment to digital technologies and their social as well as individual effects. She assembles digitally generated objects and animations with text, drawings and sound to create complex video-sound montages.

She has presented her work at international exhibitions and festivals such as the New Contemporaries at ICA, London (UK), the Moscow Biennale for Young Art (RUS) and at the Museum of Waste, Changsha (CHN) or SUPERNOVA, Denver (US), Athens Digital Arts Festival (GRC), or the Diagonale Film Festival, Graz (AUT).

Dagmar Schürrer ist Mitglied des medienkunstverein. / Dagmar Schürrer is a member of the medienkunstverein.

ROBERT SEIDEL

veneer #1, 2021
AR-Skulptur / AR sculpture

Robert Seidel zeigt eine virtuelle Skulptur, die aus unterschiedlichen Liniengeflechten besteht und sich um die eigene Achse dreht. Die ineinander verwobenen Elemente tragen kalligrafische Züge und verdichten sich zu einem Cluster. Ihre Gestalt changiert zwischen zarten Linien und flächigen Fragmenten, die miteinander kontrastieren. Die Modellierung erlaubt es Seidel jenseits physikalischer Grenzen zu arbeiten. Die digitale Konstruktion und Animation der Elemente vermischen sich in diesem Prozess auf mehreren Ebenen.

Bei der Arbeit *veneer #1* handelt es sich um eine Studie für einen Experimentalfilm. Durch das Herauslösen des dreidimensionalen Objektes aus der filmischen Transformation gewährt der Künstler einen Einblick in seinen Entwurfs- und Arbeitsprozess. Das skulpturale Gebilde verweist dabei auf die Komplexität seines Ursprungs. Im Gegensatz zum finalen Film ist das abstrakte 3D-Modell → in Stille erstarrt. Jegliche Bewegung der linearen Struktur bleibt aus. Lediglich die Drehung der Skulptur selbst erzeugt eine Dynamik, die es ermöglicht, diese aus allen Richtungen zu betrachten. Aus der Umgebung der Skulptur resultiert ein Lichtspiel, dessen Schattenwurf die Form und die Körperlichkeit verändert. Robert Seidel lotet die Grenzen und Potentiale digitaler Körper aus, die er im virtuellen Raum stetig auflöst und neu formatiert. Darüber entfaltet sich ein Spiel virtueller Materialität, dass die Beschaffenheit des Digitalen vermittelt. In diesem Prozess kreiert Seidel eine eigene digitale Ästhetik, die einen Zugang zum Digitalen schafft.

Robert Seidel (*1977) ist ein Videokünstler, der in Berlin (DE) lebt und arbeitet. Er studierte zunächst Biologie, bevor er zur Bauhaus-Universität Weimar (DE) wechselte und im Bereich Mediendesign seinen Abschluss machte. Er ist an der Grenzerweiterung abstrahierter Schönheit durch kinematographische, technologische und wissenschaftliche Ansätze und deren emotionaler Wirkung interessiert. Im organischen Zusammenspiel verschiedener struktureller, räumlicher und zeitlicher Konzepte erzeugt er eine sich ständig transformierende Komplexität. Deren mehrfach facettierte Perspektive bildet das narrative Grundgerüst, welches die Betrachter*innen auf einer evolutionär entstandenen und phylogenetisch verankerten, symbolischen Ebene anspricht.

Seidels Projektionen, Installationen und Experimentalfilme wurden auf zahlreichen internationalen Festivals, in Galerien und in Museen wie dem ZKM, Karlsruhe (DE), Art Center Nabi, Seoul (KOR) und MOCA, Taipei (TWN) gezeigt.

Robert Seidel shows a virtual sculpture consisting of different line meshes which rotate around its axis. The interwoven elements seem calligraphic and condense into a cluster. Their shape alternates between delicate lines and two-dimensional fragments that contrast with one another. Digital modeling allows Seidel to work beyond physical boundaries. The elements are digitally constructed and animated to intermingle on several levels.

The work *veneer #1* is a study for an experimental film. By detaching the three-dimensional object from the film transformation, the artist provides an insight into his design and working process. The sculptural structure refers to its origin's complexity. In contrast to the final film, the abstract 3D model → is frozen in stillness. Any movement of the linear structure is absent. Only the rotation of the sculpture itself creates a dynamic allowing a 360-degree view. The sculpture's surroundings play with light and shadows that change the shape and body. Robert Seidel explores the limits and potentials of digital bodies, which he constantly dissolves and reformats in virtual space. Additionally, a play with virtual materiality unfolds that conveys the nature of the digital. In this process, Seidel creates his own digital aesthetic, which creates an access to the digital in general.

Robert Seidel (b. 1977) is a video artist living and working in Berlin (DE). He initially studied Biology before transferring to Bauhaus-University Weimar (DE), where he graduated in Media Design. In his work, he is interested in pushing the boundaries of abstracted beauty through cinematographic, technological and scientific approaches and their emotional impact. In the organic interplay of various structural, spatial and temporal concepts, he creates a constantly transforming complexity. The multiple faceted perspectives form the narrative framework that addresses the viewer on an evolutionary and phylogenetically anchored symbolic level.

Seidel's projections, installations and experimental films have been shown at numerous international festivals, galleries and museums such as ZKM, Karlsruhe (DE), Art Center Nabi, Seoul (KOR) and MOCA, Taipei (TWN).

PAUL SERMON

Telematic Quarantine, 2020/21
Video mit Ton, 2h 07:54 min / Video with sound, 2h 07:54 min

Telematic Quarantine ist als Auftragsarbeit für das International Limestone Coast Video Art Festival 2020 *(Video Art during and after the pandemic)* in Mount Gambier (AUS) entstanden. In der telematischen Performance treffen sich internationale Künstler*innen des Festivals in einem virtuellen Raum. Vor gezeichneten Hintergründen, entspricht die Szenerie des Digitalen nicht den Bedingungen des physischen Raums. In der Überlagerung der digitalen und physischen Bildwelt entstehen visuelle Störungen, die die Parallelität der Sphären sichtbar macht. Dennoch versuchen sich die Akteur*innen der Situation entsprechend zu inszenieren und improvisieren in spielerischer Manier.

Über die geografische Distanz der Teilnehmer*innen hinweg brachte Sermon die Beteiligten räumlich zusammen. Durch den Einsatz von Live-Chroma-Keying, Videoprojektion und Videokonferenz-Technologie kreiert er einen virtuellen Ort sozialen Miteinanders, der den physischen Raum simuliert und eine absurd wirkende Momenthaftigkeit schafft. Unter dem zentralen Thema der Pandemie erzählen sich die Künstler*innen Geschichten der Selbstisolation. In dieser neu gefundenen, telematischen Intimität, die sich von den Zwängen der Video-Chat-Fenster löst, entsteht eine Performativität der Handlung, die die Videoarbeit prägt. *Telematic Quarantine* ist ein Versuch die physischen Grenzen von Videokonferenzen zu überwinden, um einen intimen und belebten Begegnungsraum zu schaffen.

Telematic Quarantine wurde live auf YouTube gestreamt, am Samstag, 7. November 2020, 7.30 bis 10.00 Uhr GMT.

Paul Sermon (*1966) ist ein britischer Künstler und Wissenschaftler, der an der Newport School der Bildenden Kunst (UK) und der Universität Reading (UK) studierte. Er promovierte an der Universität Brighton (UK), wo er Professor für Visuelle Kommunikation ist. In seinen Medieninstallationen erforscht er seit den frühen neunziger Jahren den Bereich der telematischen Künste. Die Teilnehmer*innen spielen eine integrale Rolle innerhalb Sermons telematischer Experimente, deren Engagement und gemeinsame Erfahrung das Kunstwerk erschaffen und den physischen und digitalen Raum gegenüberstellen.

1991 erhielt er die *Goldene Nica* in der Kategorie Interaktive Kunst des *Prix Ars Electronica* (AUT) und 1994 den *Sparky Award* des Interactive Media Festival, Los Angeles (US). Seine Installationen wurden weltweit ausgestellt und befinden sich unter anderen in der Sammlung des ZKM, Karlsruhe (DE) oder National Museum für Fotografie Film & Television, Bradford (UK).

Telematic Quarantine was commissioned for the International Limestone Coast Video Art Festival 2020 *(Video Art during and after the pandemic)* in Mount Gambier (AUS). In the telematic performance, international artists of the festival meet in a virtual space. In front of drawn backgrounds, the digital scenery does not correspond to the conditions of the physical space. By overlapping the digital and physical image worlds, visual disturbances arise that expose the parallelism of the spheres. Nevertheless, the actors try to stage themselves according to the situation and improvise in a playful manner.

Despite the participant's geographical distance, Sermon brought them together spatially. By using live chroma keying, video projection, and video conferencing technology, he created a virtual place to be together socially that simulated physical space and created a seemingly absurd moment. Considering the theme of the pandemic, the artists tell themselves stories of self-isolation. This newfound telematic intimacy breaks free from the constraints of video chat windows and performative action emerges that informs the video work. *Telematic Quarantine* attempts to overcome the physical boundaries of video conferencing to create an intimate and animated meeting space.

Telematic Quarantine was streamed live on YouTube, on Saturday, November 7, 2020, 7:30 a.m. to 10:00 a.m. GMT.

Paul Sermon (b. 1966) is a British artist and scholar who studied at the Newport School of Fine Art (UK) and the University of Reading (UK). He received his PhD from the University of Brighton (UK), where he is Professor of Visual Communication. In his media installations he has been exploring the field of telematic arts since the early nineties. Participants play an integral role within Sermon's telematic experiments, whose engagement and shared experience create the artwork and juxtapose physical and digital space.

In 1991 he received the *Golden Nica* in the Interactive Art category of the *Prix Ars Electronica* (AUT) and in 1994 the *Sparky Award* of the Interactive Media Festival, Los Angeles (US). His installations have been exhibited worldwide and can be found in the collection of the ZKM, Karlsruhe (DE) or National Museum of Photography Film & Television, Bradford (UK), among others.

CASPAR STRACKE

An Archived Anthology of Memory, 2021
App

In der interaktiven App *An Archived Anthology of Memory* rekonstruierte Caspar Stracke ein Gebäude, welches er 15 Jahre nicht mehr betreten hat. Das Anthology Filmarchiv in New York ist ein Kino, Filmarchiv sowie Museum. Das Haus ist einer der wichtigsten Knotenpunkte der New Yorker Kunstfilmszene und war für Stracke ein bedeutsamer Ort während er dort lebte.

Öffnet man die Anwendung, befindet man sich inmitten der Eingangshalle. Durch Wischbewegungen auf dem Bildschirm navigiert man sich ähnlich wie in einem Videospiel durch den virtuellen Raum. Das 3D-Modell → ist detailreich mit Einrichtungsgegenständen, Büchern und Plakaten bestückt und vermittelt einen scheinbar realistischen Eindruck. War man noch nie an diesem Ort, sind Realität und Fiktion nicht unterscheidbar. Wirklichkeit und Erinnerung fließen ineinander. Dreidimensionale Textbausteine verweisen auf die Gedanken- und Erinnerungswelt des Künstlers und laden die Nutzer*innen ein, das imaginäre Anthology des Künstlers zu erkunden.

Stracke befasst sich mit Fragen der Archivierung und Erinnerung im digitalen Zeitalter, die vor neue Herausforderung gestellt sind. Die Möglichkeiten der digitalen Reproduktion von Orten auf der ganzen Welt bringt eine Form der Dokumentation und Nachhaltigkeit hervor, die einen neuen Zugang des Erhalts impliziert. Was passiert aber in dem Prozess digitaler Transformation? Inwiefern kann die physische Erscheinung wirklich ins Digitale übersetzt werden?

3D-Modellierung: Caspar Stracke, Programmierung und Umsetzung: Jānis Garančs, Whale Modell: the Jazz Cousins, Text: Caspar Stracke mit Fragmenten von David Larcher, Etel Adnan, Maurice Merlelau-Ponty.

Caspar Stracke (*1967) ist ein interdisziplinärer Künstler, Filmemacher und Kurator. Er studierte Experimentellen Film und Fotografie an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig (DE) und im Rahmen eines DAAD-Stipendiums Film und Philosophie an der New School in New York (US). Derzeit lebt und arbeitet er in Berlin (DE) und Mexiko-Stadt (MEX). Caspar Strackes Filme, Videos und Installationen thematisieren die Politik von Architektur und Urbanismus sowie Medienarchäologie und das Kino selbst. Über immersive Bildwelten visualisiert und hinterfragt er unser Verhältnis zu digitalen Technologien.

Strackes Arbeiten wurden in internationalen Ausstellungen und Festivals präsentiert: MoMA, New York (US), ZKM, Karlsruhe (DE), ICC Tokyo (JPN), Museo Tamayo, Mexiko Stadt (MEX) sowie Internationale Kurzfilmtage Oberhausen (DE) u.v.a..

In the interactive app *An Archived Anthology of Memory*, Caspar Stracke reconstructed a building he had not been in fifteen years. The Anthology Film Archive in New York is a cinema, film archive as well as a museum. The building is one of the most important hubs of the New York art film scene and was a significant place for Stracke while he lived there.

When you open the application, you find yourself in the middle of the entrance hall. Swiping motions on the screen navigate you through the virtual space much like a video game. The 3D model → is richly detailed with furnishings, books and posters and conveys a seemingly realistic impression. If you have never been to this place, reality and fiction are indistinguishable. Reality and memory flow into each other. Three-dimensional text modules refer to the artist's world of thoughts and memories and invite the user to explore the artist's imaginary Anthology Film Archive.

Stracke addresses questions of archiving and memory. Both pose new challenges in the digital age. The possibilities of digital reproduction of places around the world creates a form of documentation and sustainability allowing a new approach to preservation. But what happens in the process of digital transformation? To what extent can the physical appearance be translated into the digital?

3D modeling: Caspar Stracke, programming and implementation: Jānis Garančs, Whale model: The Jazz Cousins, text: Caspar Stracke with fragments by David Larcher, Etel Adnan, Maurice Merlelau-Ponty.

Caspar Stracke (b. 1967) is an interdisciplinary artist, filmmaker and curator. He studied Experimental Film and Photography at the University of Fine Arts Braunschweig (DE) and Film and Philosophy at the New School in New York (US) on a DAAD scholarship. He currently lives and works between Berlin (DE) and Mexico City (MEX). Caspar Stracke's films, videos and installations address the politics of architecture and urbanism as well as media archaeology and cinema itself. Through immersive visual worlds, he confronts and questions our relationship to digital technologies.

Stracke's work has been presented in international exhibitions and festivals: MoMA, New York (US), ZKM, Karlsruhe (DE), ICC Tokyo (JPN), Museo Tamayo, Mexico City (MEX) as well as International Short Film Festival Oberhausen (DE) and many others.

SYSTAIME

Attract Money, 2019
Video mit Ton, 12:15 min / Video with sound, 12:15 min

Systaime collagiert in seinem Video unterschiedliche Bildelemente zu einem audiovisuellen Spektakel. Fenster unterschiedlicher Computerprogramme mit gefundenen Bildern und Animationen schweben über einer blauen Oberfläche, die an einen Swimmingpool erinnert. Im Hintergrund lockt ein zartrosa Sonnenuntergang, Dollarscheine schweben durch das Bild. Gerahmt wird die Szene von Händen, die Geldscheine halten sowie gestapelten Münzen. Das Video ist untermalt von einer sphärischen Ambient Musik, während ein computergeneriertes Voiceover → einen Monolog zu den Vorzügen von Geld und Reichtum hält.

Attract Money ist ein für den Künstler typisches Mashup →, dass sich der Ästhetik des frühen Internets bedient und dessen Inhalte widerspiegelt. Die Bilder locken in ihrer Bonbon-Farbigkeit und bezirzenden Symbolik, deren Animationen den Blick fesseln. Systaime zieht die Betrachter*innen mit den Bann des mittlerweile unabdingbaren globalen Netzwerkes. Die Monotonie des Tons ist hypnotisierend, lässt jedoch erahnen, dass die Verlockungen des Internets nur ablenkende Fassaden sind, die uns zu *glücklichen* Zuschauer*innen machen sollen. Der Künstler nutzt den Überfluss an Bildmaterial und verführt mit ikonischen Darstellungen der Popkultur und des digitalen Wohlstands. Er enthüllt auf diese Weise die Muster und Manifestationen zeitgenössischer digitaler Kultur, denen wir täglich ausgesetzt sind und die oft komplexer sind als sie erscheinen.

Systaime (*1973), der mit bürgerlichem Namen Michaël Borras heißt, ist ein französischer Künstler, der in Paris (FR) lebt und arbeitet. Er ist der Begründer des 1995 entstandenen *French Trash-Touch* und ein wichtiger Akteur im internationalen Netzwerk für alternative Kunst, Digitale Kunst und Netzkunst. Das Internet stellt einen wesentlichen Handlungsraum seiner künstlerischen Praxis dar, deren sozio-ökonomischen Strukturen er offenlegt und radikal hinterfragt. Systaime ignoriert Hierarchien, übersteigert und überlagert sie und konfrontiert uns mit den menschlichen Widersprüchen, die in der weitläufigen, digitalen Sphäre verwoben sind.

Michaël Borras ist an zahlreichen internationalen Kunstveranstaltungen als Produzent, Organisator, Redner, Kurator und Designer beteiligt. Seine Arbeiten wurden unter anderem in der Arebyte Gallery, London (UK), dem Ars Electronica Festival, Linz (AUT), der Die Digitale, Düsseldorf (DE), der Media Art Biennale, Breslau (POL) und vielen anderen präsentiert.

In his video, Systaime collages different images into an audiovisual spectacle. Windows of different computer programs float above a blue pool-like surface with found images and animations. A pale pink sunset lures us into the background; dollar bills float through the image. The scene is framed by hands holding bills and stacked coins. The video is accompanied by dreamy ambient music, while a computer-generated voiceover → muses on the merits of money and wealth.

Attract Money is a mashup → typical of the artist, using the aesthetics of the early Internet and reflecting its content. The images attract us with their candy colors and charming symbolism; their animations catch the eye. Systaime draws the viewer into the spell of the now indispensable global network. The monotony of the sound is hypnotic but suggests that the temptations of the Internet are only distracting facades designed to *pacify* viewers. The artist takes advantage of the abundance of visuals and seduces with iconic representations of pop culture and digital affluence. He reveals the patterns and manifestations of contemporary digital culture to which we are regularly exposed that are often more complex than they appear.

Systaime (b. 1973), whose real name is Michaël Borras, is a French artist living and working in Paris (FR). He is the founder of the *French Trash Touch* (began 1995) and a key player in the international network of alternative art, digital art and net art. The Internet represents an essential space for his artistic practice, whose socio-economic structures he reveals and radically questions. Systaime ignores, exaggerates and superimposes hierarchies by confronting us with the human contradictions interwoven in the vast digital sphere.

Michaël Borras is involved in numerous international art events as a producer, organizer, speaker, curator and designer. His work has been presented at Arebyte Gallery, London (UK), Ars Electronica Festival, Linz (AUT), Die Digitale, Düsseldorf (DE), Media Art Biennale, Wroclaw (POL) and many others.

IVONNE THEIN

embodied, 2021
Video ohne Ton, 2:18 min / Video without sound, 2:18 min

Ivonne Thein präsentiert eine Videoarbeit, die den Wandel des gegenwärtigen Körperbildes im (post)digitalen Zeitalter thematisiert. In einer prozesshaften Zusammenarbeit mit einer Künstlichen Intelligenz (KI) → sind 17 Einzelbilder entstanden. Sie zeigen fragmentarische Andeutungen, welche einzelne Körperformen erahnen lassen. Thein animiert diese mittels Morphing → zu einem Video. Die einzelnen Bilder fließen ineinander über und stellen eine Art Entwicklung des digitalen Körpers dar.

Für das Projekt trainierte Thein die KI zunächst mit eigenem Bildmaterial, um anschließend auf dieser Basis neue Bilder generieren zu lassen. Hierfür stellte sie der KI Inspirationen zu Struktur und Farbigkeit sowie eine Skizze zur Form zur Verfügung. In dieser Herangehensweise verweist die Arbeit auf die Möglichkeiten und Grenzen der bildlichen Neuinterpretation des menschlichen Körpers mittels digitaler Technologien. Im Kontext digitaler Bildtechniken wird das Verständnis des Körpers über seine Physis hinaus erweitert, manipuliert und auf das Posthumane bezogen. Indem die Künstlerin den Körper fragmentiert und expliziert, dekonstruiert sie gesellschaftliche Idealvorstellungen. Damit folgt Thein gängigen Praktiken bspw. der Performancekunst der 1970er Jahre, die den Körper zur Kritik sozialpolitischer Machtstrukturen einsetzte. So wird der Körper zum Objekt sozio-kultureller Auseinandersetzungen, die ein Bild der Zeit wiedergeben.

Ivonne Thein (*1979) ist eine deutsche Künstlerin, die in Berlin (DE) lebt und arbeitet. Sie studierte Fotografie und Video an der Fachhochschule Dortmund (DE) und an der RMIT Universität in Melbourne (AUS). In ihrer multidisziplinären Praxis konzentriert Thein sich auf soziale und politische Vorstellungen vom menschlichen Körper und thematisiert die Tendenz zur Objektivierung, die den Körper als willkürlich manipulierbare Masse kodiert. Viele ihrer Arbeiten beschäftigen sich mit dem fragmentarischen Körper, Vergänglichkeit, Geschlecht und Posthumanismus sowie der traditionellen Idee des Körperbildes im digitalen Zeitalter. Dafür verwendet sie verschiedene Medien wie Installation, Video, Fotografie, Skulptur oder computergesteuerte Technologien.

Ihre Arbeiten wurden international unter anderem im Museum Ostwall, Dortmund (DE), Schlossmuseum, Linz (AUT) und im Australisches Zentrum für Fotografie, Sydney (AUS) präsentiert.

Ivonne Thein's video work addresses how the current body image has transformed in the (post)digital age. She collaborated with an artificial intelligence (AI) → to create seventeen individual images. They display fragmentary allusions that suggest individual body forms. Thein then animates these into a video by means of morphing →. The individual images merge into one another and develop a digital body.

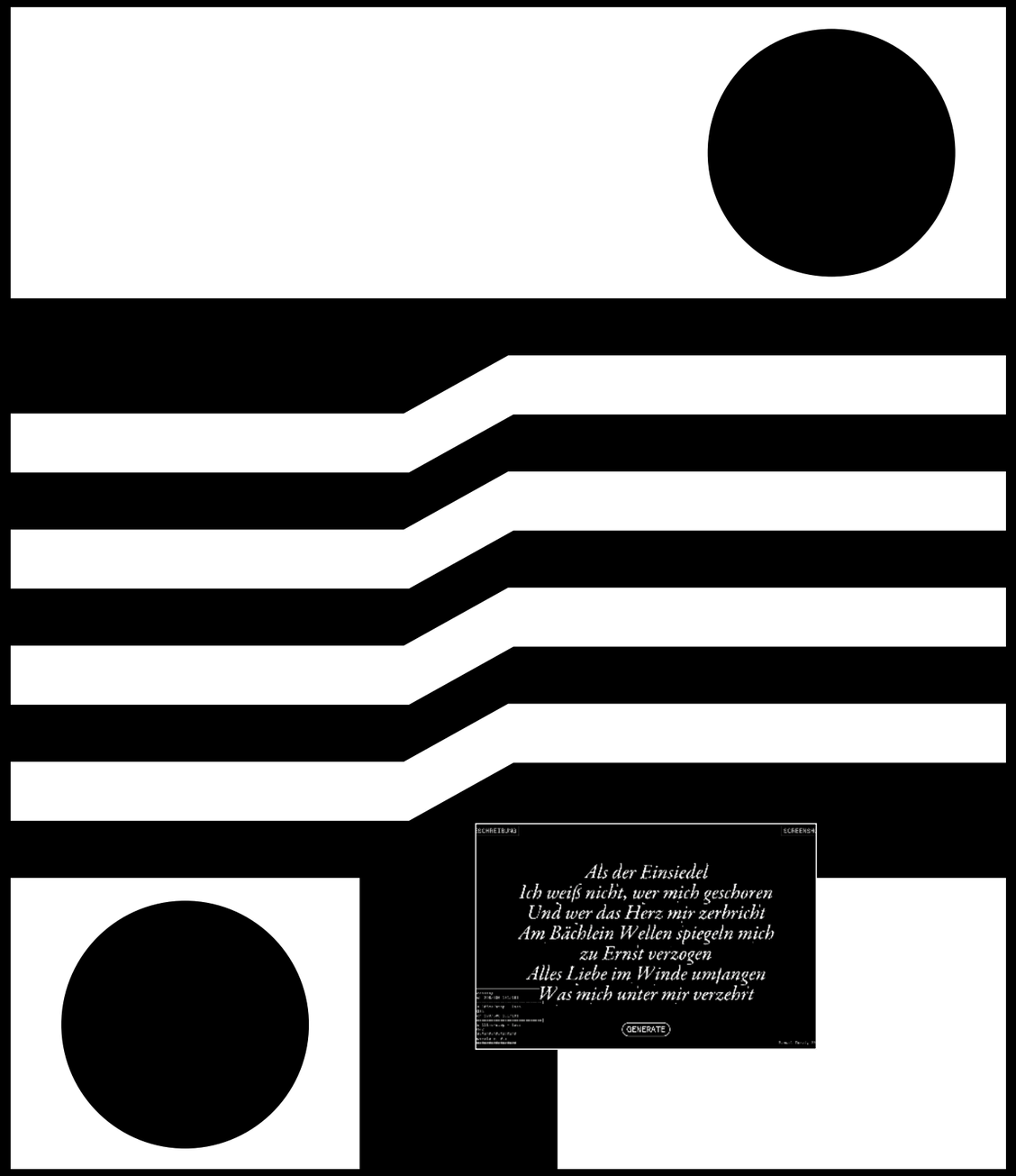
For the project, Thein first trained the AI with her own image material to then have it generate new images. She provided the AI with references for structure and color, as well as a sketch for the form. Following this approach, the work refers to the possibilities and limits of visual reinterpretation of the human body by digital technologies. In the context of digital imaging techniques, the understanding of the body is expanded beyond its physicality, manipulated and alludes to the posthuman. By fragmenting and explicating the body, the artist deconstructs social ideals. Thein follows known practices such as Performance Art of the 1970s which used the body to critique socio-political power structures. In doing so, the body becomes subject matter of socio-cultural confrontations which reflects an image of time.

Ivonne Thein (b. 1979) is a German artist living and working in Berlin (DE). She studied Photography and Video at the University of Applied Sciences Dortmund (DE) and at RMIT University in Melbourne (AUS). In her multidisciplinary practice, Thein focuses on social and political notions of the human body, addressing a tendency towards objectification that codes the body as a manipulable material. Much of her work deals with the fragmentary body, transience, gender, posthumanism, as well as the conventions of the body image in the digital age. She uses a variety of media including installation, video, photography, sculpture and computerized technologies.

Her work has been presented internationally at the Museum Ostwall, Dortmund (DE), Schlossmuseum, Linz (AUT), and the Australian Centre for Photography, Sydney (AUS), among others.

Ivonne Thein ist Mitglied des medienkunstverein. / Ivonne Thein is a member of the medienkunstverein.

MANUEL TOZZI



Gedichte einer romantischen Maschine (Poems from a romantic machine), 2021
Browserbasierte Anwendung / Browser based application

In der browserbasierten Anwendung haben die Betrachter*innen die Möglichkeit Gedichte generieren zu lassen. Die Arbeit *Gedichte einer romantischen Maschine* ist die Erstausgabe prosaischer Verse eines Machine-Learning → Algorithmus →. Über prozessuale Lernvorgänge ist die Maschine auf Grundlage eines Datensatzes fähig, eigenständig poetische Texte zu verfassen. Basierend auf literarischen Werken der Romantik, erzeugt der Algorithmus in mehreren Entwicklungsstadien ein Sprachmodell, welches deren Sprachstil, Rhythmus und Aufbau imitiert. Am linken Bildrand werden die Entstehungsdaten des jeweiligen Gedichts angezeigt, wodurch der Prozess der Maschine sichtbar und seine Funktionsweise veranschaulicht wird. Die *Epoch* gibt die Anzahl an, wie oft der Algorithmus das Datenset durchlaufen hat. Je näher der Wert der *Temperature* an dem Wert 1.0 liegt, desto mehr entsprechen die Operationen der Applikation der menschlichen Vorstellung von Zeichenverwendung.

Die computergenerierten Gedichte stellen unser Verständnis der rationalen Maschine und des emotionalen Menschens auf die Probe. Über die Interaktion mit der Maschine löst Manuel Tozzi die Grenzen zwischen vermeintlicher Emotionslosigkeit und Sentimentalität, Ernst und Ironie, Original und Kopie auf und verändert den Kontext des Gedichts. In dieser Auseinandersetzung stellt sich die Frage nach der Autorenschaft. Ist es der Künstler, der die Maschine die Dichtkunst lehrte oder die Maschine, die das Handwerk lernte?

Manuel Tozzi (*1994) lebt und arbeitet in Berlin (DE). Er studierte Mediendesign an der Höhere Technische Lehranstalt Salzburg (AUT) sowie Film und Animation an der Berliner Technische Kunsthochschule (DE). Tozzis künstlerische Praxis umfasst virtuelle Räume, kinetische Skulpturen und Videoinstallationen. In seinen Arbeiten betreten subjekthafte Wesen die Bildfläche. Es sind einsame Randfiguren, die auf humorvolle Weise mit verschiedenen Realitäten konfrontiert werden. Über Bewegungserkennungs-Software und 3D-Computerprogramme animiert der Künstler neben menschlichen Wesen, Dinge, Artefakte und Gegenstände, wodurch diese eine eigene Handlungsfähigkeit erlangen.

2020 erhielt Tozzi ein Stipendium der Sommerakademie Salzburg und das Startstipendium für Medienkunst des Bundesministeriums für Kunst und Kultur in Österreich. Seine Arbeiten werden unter anderem im Museum für Gestaltung, Zürich (CHE), dem Animation Festival, Buenos Aires (ARG) oder dem Athens Digital Arts Festival (GRC) ausgestellt.

In this browser-based application, viewers are invited to generate poems. The work *Gedichte einer romantischen Maschine* is the first edition of prose written by a machine learning → algorithm →. By means of processual learning, the machine is capable of independently composing poetic texts based on a data set. Based on literary works from the Romantic period, the algorithm generates a language model through several stages of processing imitating the language style, rhythm and structure. The operation data of each poem is displayed on the left side of the screen, making the machine's process visible while illustrating how it works. The *Epoch* indicates the amount of rounds the algorithm has run through the data set. The closer the *Temperature* value is to 1.0, the closer the application's operations are to human use of character.

The computer-generated poems challenge our understanding of the rational machine and the emotional human. By interacting with the machine, Manuel Tozzi blurs the boundaries between a presumed lack of emotion and sentimentality, seriousness and irony, original and copy and alters the context of the poem. Within this confrontation, the question of authorship arises. Is the author the artist who taught the machine poetry or is it the machine that learned the craft?

Manuel Tozzi (b. 1994) lives and works in Berlin (DE). He studied Media Design at the Höhere Technische Lehranstalt Salzburg (AUT) and Film and Animation at the Berlin Technische Kunsthochschule (DE). Tozzi's artistic practice includes virtual spaces, kinetic sculptures and video installations. In his works, subjective beings appear on the scene. They are lonely marginal figures that are humorously confronted with different realities. Using motion detection software and 3D computer programs, the artist animates not only human beings, but also artifacts and objects to give them their own agency.

In 2020, Tozzi received a scholarship from the Salzburg Summer Academy and the Startstipendium for Media Art from the Federal Ministry of Art and Culture in Austria. His works have been exhibited at the Museum of Design, Zurich (CHE), the Animation Festival, Buenos Aires (ARG) or the Athens Digital Arts Festival (GRC), among others.

Manuel Tozzi ist Mitglied des medienkunstverein. / Manuel Tozzi is a member of the medienkunstverein.

TINA WILKE

Restless Monuments, 2021 — Essayfilm mit 3D-Renderings und Ton, 6:00 min / Essay film with 3D renderings and sound, 6:00 min

Mit *Restless Monuments* hat Tina Wilke eine hybride Installation eines multimedialen Altars arrangiert. Bestehend aus 3D-Modellen → unterschiedlicher Monumente, kreiert die Künstlerin eine virtuelle Landschaft, deren Texturen aus Bewegtbildern und Klängen von Demonstrationen und Aufständen bestehen. Die daraus resultierenden polymorphen Figuren verweben das Politische, das Religiöse, das Populäre, das Öffentliche, das Reale und das Fiktive miteinander. Der öffentliche Raum verschmilzt mit der digitalen Sphäre. Symbole des Nationalstaates werden mit den mündlich überlieferten Mythen des Volksglaubens in Beziehung gesetzt. Es entsteht ein ritueller Raum, in dem sich historische und zeitgenössische Materialien und Quellen miteinander verbinden.

Die Arbeit ist das Ergebnis einer aktuellen Recherche über marginalisierte Glaubenssysteme, wie den Volksheiligen Südamerikas, die Wilke als kollektive und nicht-institutionelle Gegenreaktion auf koloniale Gewalt versteht. Ihre künstlerische Forschung führte sie zu der Verbindung mit den jüngsten Vorfällen der Zerstörung von Denkmälern durch dekoloniale Aufstände. So beginnt die Arbeit mit Bildern aktueller antirassistischer sowie dekolonialer Aufstände und Denkmalabrisse. Anschließend öffnet sich der Raum für neue Denkmalkreationen, der einen prekären und gleichzeitig flexiblen Gegenentwurf zum hegemonialen Geschichtsdiskurs darstellt.

Die Medienkünstlerin, Filmemacherin und Kunstaktivistin Tina Wilke (*1986) studierte Kunst und Medien sowie Gesellschafts- und Wirtschaftskommunikation an der Universität der Künste (UDK) Berlin (DE). Weiterhin erwarb sie einen Master in Theater mit neuen Medien und Interaktivität an der Universidad Nacional de las Artes in Buenos Aires (ARG). Wilke arbeitet mit dokumentarischen sowie experimentellen Filmformen, Installationen und Bühnen zu Themen des kollektiven Gedächtnisses, postmodernen Glaubenssystemen sowie dekolonialen Methoden der Gemeinschaftsbildung im Kontext globaler Mobilität und Digitalisierung. Durch die künstlerische Auseinandersetzung mit nicht-institutionellen und populären Glaubenssystemen dekonstruiert sie dominante historische Diskurse, um alternative historische Narrative zu finden, die in andere mögliche Zukünfte führen.

Ihre multimedialen Arbeiten wurden international mitunter im Goethe-Institut, Toronto (CAN), Espacio de Arte Contemporáneo, Montevideo (URY) oder auf der Transmediale, Berlin (DE) präsentiert.

With *Restless Monuments*, Tina Wilke has created a hybrid multimedia altar installation. Utilizing 3D models → of various monuments, the artist creates a virtual landscape whose textures consist of moving images and sound recordings from demonstrations and uprisings. The resulting polymorphous figures interweave the political, the religious, the popular, the public, the real and the fictional. Public space merges with the digital sphere. Symbols of the nation-state correlate to the oral myths of popular belief. A ritual space is created in which historical and contemporary materials and sources combine.

The work is the result of the artist's recent research on marginalized belief systems (e.g. the national saints of South America). Wilke understands this research as a collective and non-institutional counter-reaction to colonial violence. Her artistic research led her to connect with recent incidents of monument destruction through decolonial uprisings. Thus, the work starts with images of current anti-racist as well as decolonial uprisings and monument demolitions. Subsequently, the space opens to create new monuments, representing a precarious yet flexible alternative to the hegemonic discourse of history.

Media artist, filmmaker and art activist Tina Wilke (b. 1986) studied Art and Media as well as Communication in Social and Economic Contexts at the Berlin University of the Arts (UDK) (DE). She earned a master's degree in Theater with New Media and Interactivity at the Universidad Nacional de las Artes in Buenos Aires (ARG). Wilke works with documentary and experimental forms of film, installations and stage settings, dealing with themes of collective memory, postmodern belief systems as well as decolonial methods of community building in the context of global mobility and digitalization. Through an artistic examination of non-institutional and popular belief systems, she deconstructs the dominant historical discourses to find alternative historical narratives that lead to other possible futures.

Her multimedia works have been presented internationally including at the Goethe-Institut, Toronto (CAN), Espacio de Arte Contemporáneo, Montevideo (URY), or Transmediale, Berlin (DE).

Tina Wilke ist Mitglied des medienkunstverein. / Tina Wilke is a member of the medienkunstverein.

ZIYANG WU

The Last Subway (Time Square), 2021
Video mit Ton, 2:50 min / Video with sound, 2:50 min

Das Animationsvideo *The Last Subway (Time Square)* folgt der Geschichte des fiktiven Videospiel-Protagonisten ZiyangMon. Auf dessen Reise erleben die Betrachter*innen einen Rausch der Bildwelten, die von einer nächtlichen U-Bahnfahrt, über einen fiktiven Nachrichtensender CCTV hin zu einem performativen Aufmarsch virtueller Mannequins in einer Metropollandschaft führen. Die Schauplätze der Arbeit verweisen auf real existierende Plätze wie den Time Square in New York, die der Künstler virtuell mit anderen Orten kombiniert. Der Nachrichtensprecher formuliert fratzenartig unverständliche Neuigkeiten. Begleitet werden die Szenen von einem lyrisch veränderten Audiosample des japanischen Popsongs *Pen Pineapple Apple Pen*, den die digitalen Figuren demonstrativ mitsingen.

Geprägt von einer überzogenen Ästhetik, die an die Manga Kultur erinnert, erschafft Wu eine Reihe absurd karnevalesker Momente, deren Realitätsebenen stetig wechseln und einander brechen. Das global assimilierte Stadtbild der Videoarbeit wird zu einem Nichtort, wodurch der konkrete Kontext unklar bleibt. In dieser Unbeständigkeit, Komplexität und Verwirrung des Narrativs äußert Wu Kritik an den Digitalisierungsprozessen unserer Zeit. Der Künstler betrachtet wie die virtuelle Welt, Datensammlung und Algorithmen → als unsichtbare Kräfte das menschliche Bewusstsein in unserer hochgradig globalisierten und digitalisierten Gesellschaft sowohl auf Makro- als auch auf Mikroebene beeinflussen.

Der Medienkünstler Ziyang Wu (*1990) lebt und arbeitet in New York (US) und Peking (CHN). Er studierte an der Rhode Island School für Design in Providence (US) und der Akademie der Bildenden Künste in Florenz (ITA). Aktuell unterrichtet Wu an der School für Visuelle Kunst und der New York Universitäts Tisch School der Künste (US). Seine Arbeit konzentriert sich auf eine neue technologisierte Macht der Kontrolle, die er als Post-Internet-Mikro-Entfremdung bezeichnet. Seine künstlerische Praxis setzt sich dabei neben verschiedenen Technologien mit digitalen Machtstrukturen, Populärkultur, der Dynamik zwischen Identität und Gemeinschaft sowie der Entfremdung von Geist und Körper auseinander.

Seine Arbeiten wurden in Einzelausstellungen bspw. in der Annka Kultys Gallery, London (UK), der Nancy Margolis Gallery, New York (US), dem Hatch Art Project (SGP) sowie in Gruppenausstellungen unter anderem im Medici Palace, Florenz (ITA), Times Art Museum, Peking (CHN) und dem Rhizome im New Museum, New York (US) präsentiert.

The animation video *The Last Subway (Time Square)* follows the story of the fictional video game protagonist ZiyangMon. Taking part in his journey, the viewer experiences a rush of imagery that leads from a midnight subway ride, to a fictitious CCTV news station, to a performative parade of virtual mannequins in a metropolitan landscape. The scenery of the work refers to places that exist in the real world (like Time Square in New York) which the artist combines virtually with other locations. The broadcaster reads incomprehensible news in a grotesque manner. The scenes are accompanied by a audio sample of the Japanese pop song *Pen Pineapple Apple Pen* with new lyrics with which the digital figures noticeably sing along.

Characterized by an exaggerated aesthetic reminiscent of manga culture, Wu creates a series of absurd carnivalesque moments whose levels of reality constantly shift and fracture. The globally assimilated cityscape of the video work becomes a non-place, leaving the specific context uncertain. In this impermanent, complex, confused narrative, Wu criticizes the digitization processes of our time. The artist considers how the virtual world, data collection, and algorithms → invisibly affect human consciousness in our highly globalized and digitized society on both a macro and micro level.

Media artist Ziyang Wu (b. 1990) lives and works in New York (US) and Beijing (CHN). He studied at the Rhode Island School of Design in Providence (US) and the Florence Academy of Fine Arts (ITA). Currently, Wu teaches at the School of Visual Arts and New York University's Tisch School of the Arts (US). His work focuses on a new technologized power of control, which he calls post-internet-micro-alienation. His artistic practice addresses digital power structures, popular culture, the dynamic between identity and community, and mind and body alienation in addition to various technologies.

His work has been presented in solo exhibitions at Annka Kultys Gallery, London (UK), Nancy Margolis Gallery, New York (US), Hatch Art Project (SGP), and in group exhibitions at Medici Palace, Florence (ITA), Times Art Museum, Beijing (CHN) and Rhizome at the New Museum, New York (US), among others.

Impressum / Imprint

Katalog zur EIGENHEIM Edition #5 Digital Art Collection von EIGENHEIM Weimar/Berlin und dem medienkunstverein

1. AUFLAGE ANZAHL 12 Stück
August 2021

HERAUSGEBER / Publisher
Galerie Eigenheim e.K.
Konstantin Bayer & Bianka Voigt
Kantstraße 28
10623 Berlin

team@galerie-eigenheim.de
www.galerie-eigenheim.de

PROJEKTKOOPERATION / PROJECT COLLABORATION
medienkunst e.V.
Verein für zeitgenössische Kunst
mit neuen Medien
c/o Peggy Schoenegge
Warthestraße 45
12051 Berlin-Neukölln

medienkunst e.V.,
vertreten durch den Vorstand /
represented by
Peggy Schoenegge, 1. Vorstandsvorsitzende
Dagmar Schürrer, 2. Vorstandsvorsitzende
Manja Ebert, Kassenwartin
info@medienkunstverein.com
www.medienkunstverein.com

GESTALTUNG / Design
N-A-G-E-L.de

Programmierung und Implementation /
Programming and implementation
TOTO Build

Wir bedanken uns bei der Stiftung Kunstfonds für die Förderung im Sonderförderprogramm 20/21 NEUSTART KULTUR: Förderung von Galerien für die finanzielle Unterstützung zu diesem Projekt.

Einen besonderen Dank möchten wir an Peggy Schoenegge, Dagmar Schürrer und Manja Ebert vom medienkunstverein sowie David Nagel von N-A-G-E-L, Hans Kadel von TOTO Build und allen beteiligten Künstlern und Künstlerinnen für diese wunderbare Zusammenarbeit richten.

We would like to thank Stiftung Kunstfonds for the financial support within the special funding program 20/21 NEUSTART KULTUR: Förderung von Galerien for this project.

We would like to express our special thanks to Peggy Schoenegge, Dagmar Schürrer and Manja Ebert from medienkunstverein as well as David Nagel from N-A-G-E-L, Hans Kadel from TOTO Build and to all participating artists for this wonderful collaboration.

EIGENHEIM
WEIMAR BERLIN

m k v medien kunst verein

NEU START KULTUR

STIFTUNG KUNSTFONDS

KÜNSTLER*INNEN/ARTISTS:
INES ALPHA (FR), LATURBO AVEDON (METAVERSE), JEREMY BAILEY (CAN), BANZ & BOWINKEL (DE), JONAS BLUME (DE), BRICKSPACER (RUS), MANJA EBERT (DE), LAURA FONG PROSPER (PAN/DE), MOHSEN HAZRATI (IRN/DE), FAITH HOLLAND (US), KATHRIN HUNZE (DE), NADINE KOLODZIEY (DE), MARC LEE (CHE), LAUREN LEE MCCARTHY (US), ZACH LIEBERMAN (US), TONIO MUNDRY (DE), MIKE PELLETIER (CAN/NL), PITSCHER (DE), ZEESY POWERS (CAN), LEAH SCHRAGER (US), THERESA SCHUBERT (DE), DAGMAR SCHÜRRER (AUT/DE), ROBERT SEIDEL (DE), PAUL SERMON (UK), CASPAR STRACKE (DE), SYSTAIME (FR), IVONNE THEIN (DE), MANUEL TOZZI (AUT/DE), TINA WILKE (DE), ZIYANG WU (CHN/US)