

Be my guest: Medien.Kunst.Realitäten

Beiträge zur künstlerischen Forschung in der Medienkunst

29. September – 17. November 2022

*Klaus Erika Dietl und Stephanie Müller // Lukas Gwechenberger // Nora Jacobs
Tom Jacques und Silvia Rosani // Katsuki Nogami // Margarethe Maierhofer-Lischka
Stefano Mori // Vera Sebert // Stefan Tiefengraber // Simon Whetham*

Die Stadtgalerie Lehen präsentiert im Rahmen der Ausstellungsreihe "be my guest" KünstlerInnen aus dem Artist Residency Programm der Medienkunstplattform subnet, die in Hallein von 2018 bis 2021 zu Gast waren.

Unter dem Titel „Medien.Kunst.Realitäten“ wurden künstlerische Beiträge zusammengestellt, die die künstlerische Forschung innerhalb der Medienkunst zum Thema haben.

Die Welt ist bunt, die gesellschaftliche Norm ist es nicht. Die Ausstellung *Medien.Kunst.Realitäten* zeigt künstlerische Zugänge zu unterschiedlichen gesellschaftlichen Fragestellungen und erlaubt Betrachtungen aus ungewöhnlichen Blickwinkeln. Es geht um die sinnliche Erfassung und den Umgang mit strukturellen und ästhetischen Herausforderungen. Anhand der Projekte der subnetAIR Künstler:innen der letzten Jahre wird der Frage nachgegangen, was Medienkunst eigentlich ist und welchen Stellenwert sie in der zeitgenössischen Kunstproduktion hat.

Eindrucksvoll zeigen die Arbeiten, wie verschiedene Ausdrucksmittel in alle Richtungen und auf alle Medien erweitert und verknüpft werden. Dabei berühren sie neben dem traditionellen Kunstsystem auch Wissenschaft und Forschung und bestätigen, dass Medienkunst keinesfalls ein einheitliches Feld ist. Die Arbeiten thematisieren Illusion, Realität, Sprache, Veränderungen, Gesellschaft und Globalisierung.

“Bei subnet geht es uns darum, Räume zum Experimentieren für Künstlerinnen und Künstler zu öffnen. Wir versuchen keine ausgetretenen Pfade zu betreten und immer neue Themen zu entdecken. In weiterer Folge geht es auch um die Verknüpfung von Wissenschaft und Kunst.” Marius Schebella, künstlerischer Forscher und Obmann von subnet.

Ein Rückblick auf die subnetAIR's mit Stephanie Müller + Klaus Erika Dietl, Vera Sebert, Lukas Gwechenberger, Margarethe Maierhofer-Lischka, Simon Whetham, Silvia Rosani, Stefano Mori, Nora

Jacobs, Katsuki Nogami und Stefan Tiefengraber, die von 2018 bis 2021 im Rahmen des Artist in Residence Programms der Medienkunstplattform subnet, kurz subnetAIR, in Salzburg gearbeitet haben. subnetAIR lädt jedes Jahr drei bis vier Künstler:innen zu einem 6-wöchigen Aufenthalt ein.

Medien.Kunst.Realitäten (2022) ist nach Possible Bodies (2018) und Klanghypothesen (2014) die dritte kuratierte Ausstellung in der Stadtgalerie Lehen. Die Auswahl orientiert sich an den Punkten Experimentierfreude, Technologieaffinität, sowie Technologiekritik und wird in einer inhaltlich strukturierten Zusammenschau präsentiert.

subnet ist die Salzburger Plattform für Medienkunst und experimentelle Technologien. Inhaltlich widmet sie sich der Förderung und der künstlerischen Auseinandersetzung mit digitalen Technologien sowie ihren gesellschaftlichen Auswirkungen. Im Rahmen des subnet Artist in Residence Programms ist die Erforschung und Entwicklung von Konzepten in Zusammenarbeit mit nationalen und internationalen Expertinnen und Experten, Künstlerinnen und Künstlern ein wesentlicher Teil dieser Arbeit.

Kerstin Klimmer-Kettner

Silvia Rosani und Tom Jacques

Starting from the vibes, 2019, Videodokumentation, TBN Minuten

Die Idee hinter „Starting from the Vibes“ ist es, sowohl Hardware als auch Software zu entwickeln, um die Grenzen des Vibraphons zu erweitern. Die Untersuchung zielt darauf ab, eine Kontrolle über die Hüllkurve des Instrumentalklangs zu erreichen und dem Interpreten eine Reihe von Wahlmöglichkeiten zu bieten, wie er die Klangfarbe und die Räumlichkeit des erzeugten Klangs beeinflussen kann. Genauer gesagt kann die Stimulation bestimmter Stäbe bei einer ausgewählten Einstellung die Vibration einer Gruppe von Stäben des Vibraphons aktivieren – wie es bei den Registern einer Orgel der Fall ist – oder eine Gruppe von Motoren, die auf andere Objekte im Raum einwirken. Ein weiterer Aspekt des Projekts besteht darin, die Software so zu gestalten, dass sie die Möglichkeit bietet, den Klang des Instruments entsprechend der Anzahl der Lautsprecher/Ausgänge im Raum durch einen vorgefertigten Satz von Konfigurationen zu verräumen und ein Midi-System zum Programmieren zu verwenden Klänge, die auf die Aufforderung der Bars reagieren.

Silvia Rosani studierte Komposition am Konservatorium in Italien und an der Universität Mozarteum in Salzburg, gleichzeitig schloss sie ein Studium der Elektrotechnik ab. Sie promovierte an der Goldsmiths University of London, wo sie jahrelang als Associate Lecturer tätig war. Ihre Musik wird international von Ensembles wie den ÖENM, den Neuen Vocalsolisten und dem Ensemble NAMES sowie von Solisten, wie der Cellistin Esther Saladin und der Pianistin Anna D'Errico aufgeführt. Silvia tritt auch mit elektroakustischen Instrumenten auf, die sie selbst entwickelt und produziert. Ihre Arbeit wird bei Festivals wie der Biennale in Venedig und Salzburg, MATA, ECLAT und dem Huddersfield Contemporary Music Festival aufgeführt. Silvia Rosani hatte Gastaufenthalte an der Akademie Schloss Solitude, Le Vivier, und am Center for Human-Computer Interaction in Salzburg. Kürzlich war sie in einer EASTN-DC-Residenz am ZKM Karlsruhe, um eine Installation zu entwickeln, die neuronale Netze und das Internet der Dinge kombiniert, um die Erfahrung eines dysfunktionalen Smart Home zu simulieren, das von anderen Agenten als uns selbst gesteuert wird. Anfang 2021 war sie auch im SWR Experimentalstudio (Freiburg, Deutschland) und am Centre for New Media Culture RIXC (Riga, Lettland – EMAP/EMARE) in Residenz, wo ihre interaktive Installation Amotlon auf dem Youtube-Kanal des Zentrums live zu sehen ist und kann mit ihrer App experimentiert werden. Silvia unterrichtet derzeit Komposition elektronischer Musik an den Konservatorien in Novara und Benevento (Italien).

Vera Sebert

The Book you are looking for does not exist, 2019, interaktives Webzine

Im Format eines interaktiven Webzine werden medienspezifische Eigenschaften von Sprache im virtuellen Raum untersucht. Entscheidend ist dabei die Eingriffsmöglichkeit über die digitale Nutzeroberfläche ins Sprachmaterial als sinngebender Moment. Die virtuelle Umgebung ermöglicht Sprachstrukturen, deren Semantik softwarebasiert unmittelbar über die UserIn erzeugt oder modifiziert werden kann. Lesen, Sprechen, Schreiben, Zuhören fallen in einem einzigen performativen Akt zusammen.

Vera Sebert studierte an der Hochschule für bildende Künste Braunschweig, an der Akademie der

bildenden Künste Wien, sowie der Universität für Angewandte Kunst Wien. Künstlerische Arbeiten entstehen in den Grenzbereichen von visuellen Medien, Sprache, Film, Computerprogrammen. Der Programmcode erlaubt die Adaption aller anderen Medien, deren Eigenschaften im virtuellen Raum imitiert, fragmentiert und neu montiert werden. Das Hybrid legt die kategorische Trennung zwischen künstlerischer Bild- und Textproduktion bloß und schafft einen Raum für Experimente, die das Geflecht von Code, Bild, Ton und Sprache in einer digitalen Umgebung ausloten.

Klaus Erika Dietl und Stephanie Müller

Rohbau mit Aussicht, Topsy-turvy in der Leistungshölle (2020 fortlaufend), Mehrteilige Installation (Objekte, Textil, Video, Sound), Video 2 Episoden mit Gesamtlänge ca. 18 Minuten

Welche Fenster öffnen sich, wenn wir es uns – on standby - im Wartezimmer nicht länger bequem machen? Klaus Erika Dietl und Stephanie Müller vom MEDIENDIENST LEISTUNGSHÖLLE haben Lust, im Austausch mit Interessierten am Erzähldiktat zu reiben und neu zu fokussieren. Im Zuge des vierwöchigen subnetAIR Artist in Residency Programms entwickelten sie Szenarien für neue Möglichkeitsräume. Stück für Stück gestaltete das Künstler*innenduo eine performativ beispiel- und verhandelbare Rauminstallation, einen „Rohbau mit Aussicht“. Dieser sollte gemeinsam mit interessierten Besucher*innen im Zuge von audiovisuellen Aufnahme-Sessions erlebbar werden. Mitten im kollaborativen Treiben zog der erste Lockdown Anfang März 2020 den Stecker im Rohbau. Die Türen sollten vorerst verschlossen bleiben. Doch die Pause wurde zur kreativen Reibungsfläche. Statt „just for safety on standby“ zu bleiben, gingen Klaus Erika Dietl und Stephanie Müller im „edit mode“ auf die Reise. Es wurde umgekabelt im MEDIENDIENST LEISTUNGSHÖLLE. Anknüpfend an erste Video- und Soundaufnahmen, die während der Residency noch umgesetzt werden konnten, entstand in den vergangenen beiden Jahren eine neue Werkserie: „Elegie einer Elefantin“. Wie viele Schichten braucht die Haut einer* Künstlerin*, um im Alltagszirkus bestehen zu können? Klaus Erika Dietl's und Stephanie Müller's Werkserie nimmt an verschiedenen Stellen Bezug zur frühen Geschichte des Films. Dabei nehmen sie auch Anteil am Schicksal der Elefantin Topsy. 1903 wurde Topsy in Coney Island von der Filmcrew Edisons im Kampf um die Vorherrschaft der Stromanbieter öffentlich mit Strom hingerichtet und gefilmt. Das Kameraauge war hier Richter und „Gaffer“ zugleich. Ganz anders bei Dietl und Müller. Im Ausstellungsdisplay rückt die Elefantin auf poetische Weise in den Fokus. Textile Häute verdichten sich zum Ausschlag. Im Auge der Kamera werden sie zur Landschaft. Die tragende Säule wird zum Elefantenfuß. Der Lamellenvorhang wird zum Tränenspender. In Video- und Soundimpulsen bekommt die Elefantin ein Sprachrohr und entzieht sie so den gewaltvollen Blicken der Anderen.

Klaus Erika Dietl und Stephanie Müller schätzen die Splitter im Gewebe und kratzen am Konkreten. Der MEDIENDIENST LEISTUNGSHÖLLE ist die Münchner Basis des Duos. Im Austausch mit weiteren Künstlerkolleg*innen, Wissenschaftler*innen und sozialen Projekten arbeiten die beiden an der Schnittstelle zwischen künstlerischer Forschung und Praxis. Der MEDIENDIENST LEISTUNGSHÖLLE versteht sich dabei als nomadische Spiel- und Werkstatt. Objekte und Installationen werden zu beispielbaren Angriffsflächen. Mal tauchen sie in filmischen Arbeiten auf, dann werden sie zu performativen Requisiten im öffentlichen Raum. Dietl und Müller sind seit vielen Jahren in der Münchner Subkultur aktiv. Des Weiteren zeigen sie ihre Performances und Mixed Media Projekte in Einrichtungen wie der documenta Halle, dem Staatstheater Darmstadt, der Frankfurter Schirn und der Berliner Akademie der Künste. Seit März 2020 sind sie Teil des interdisziplinären Forschungsprojekts „Räume

kultureller Demokratie“ am Kunstschwerpunkt des Mozarteums und der Universität Salzburg.

Stefano Mori

Indoor Rain (2020), Installation (Holztisch, eingebautes Lichtsystem, 3 Glas- und 3 vergoldete Tonvasen)

Bereits während seines Studiums interessierte sich der italienische Architekt Stefano Mori für die Verwendung lokaler natürlicher Materialien / Ressourcen beim Bauen. Er beteiligte sich auch häufig an sozialen und humanitären Projekten. 2013 schloss er seinen Master am Politecnico di Milano ab und zog nach Österreich. Hier begann er eine 7-jährige Zusammenarbeit mit Studio Anna Heringer und Lehm Ton Erde - Martin Rauch, zwei auf nachhaltige Architektur spezialisierte Unternehmen, die weltweit dafür bekannt sind, viele zeitgenössische Architekturprojekte und -techniken im Zusammenhang mit Lehmbau entwickelt und umgesetzt zu haben. Sein bodenständiger Architekturansatz führte ihn dazu 2019 auch die deutsche Handwerksqualifikation der Fachkraft Lehmbau zu erwerben. In seiner Praxis kombiniert er nun regelmäßig Planung und Bau. Daneben war Stefano Mori immer an der Konzeption und Umsetzung interdisziplinärer Projekte beteiligt, die sich aus Kunst, traditionellem Handwerk und digitalen Fertigungstechnologien zusammensetzen. Er glaubt, dass die neuen Technologien und Medien die Möglichkeit bieten, die Rolle von Designer und Architekten in der modernen Gesellschaft neu zu definieren. Insbesondere ist er davon überzeugt, dass digitale Fertigungstechnologien und die Open-Source-Denkweise neben dem regionalen und traditionellen Know-how wirksame Werkzeuge sind, um auf eine gleichberechtigte und demokratische Gesellschaft hinzuarbeiten. Er sieht im Zusammenfluss dieser drei Schlüssel die Erreichung von Nachhaltigkeit in Architektur und Design. Bevölkerungen haben schon immer Unterkünfte gebaut, um sich vor den äußeren Bedingungen zu schützen. Dadurch haben die Menschen die Idee von zwei streng getrennten Welten hervorgebracht: die Innenwelt – eine Welt des Komforts, der Sicherheit und Vorhersehbarkeit – und die Außenwelt – die Welt der Natur, des ständigen Wandels und der Unvorhersehbarkeit. Der Mensch wurde durch diese Unterscheidung im Laufe der Zeit – sowohl physisch als auch psychisch – von seinem primären Lebensraum abgekoppelt, dem Raum, der letztlich sein Leben reguliert: die Natur. Heutzutage verbringt der Mensch durchschnittlich 90% seines Lebens in Innenräumen, was bedeutet, dass wir natürliche meteorologische Veränderungen und den Lauf der Zeit meist nur in Form von Schwankungen der Sonnenlichtintensität erleben. „Indoor Rain“ ist ein Projekt, das Möglichkeiten untersuchen will, die Menschen im Innenraum wieder mit den äußeren meteorologischen Veränderungen der Natur in Verbindung zu bringen.

Die Idee zu dieser Installation entstand vor ein paar Jahren:

„Vor ein paar Jahren trank ich mit einigen Freunden unter altem Schutz ein Bier, als es plötzlich zu regnen begann. Nach einigen Minuten begann das alte Schindeldach an mehreren Stellen undicht zu werden, und Wassertropfen fielen rhythmisch auf den Tisch vor uns. Gedankenlos und vielleicht aus echter Neugier ordneten wir die leeren Bierflaschen auf dem Tisch neu an, um die fallenden Tropfen aufzufangen. Das Ergebnis: eine unerwartete Klang-Licht-Inszenierung, die plötzlich den Raum um uns herum füllte. Genau in diesem Moment fragte ich mich zum ersten Mal, warum wir 100 % des Regens überhaupt aus unseren Gebäuden fernhalten. Wäre es nicht viel natürlicher, lebendiger und interessanter für uns, wenn dieses wunderbare Wunder der Natur zumindest teilweise in unsere Gebäude käme, wenn das Wetter es „entscheidet“? Wäre es nicht möglich, dass wir uns in gewisser Weise wieder mit dem ständigen Wandel der Natur und ihrer ursprünglichen Harmonie verbinden?“

Stefan Tiefengraber

01V96 (2020), Objekte, Audio-Video Noise Performance 5,31 Minuten

Bei diesem no-input Projekt bedient sich der Künstler, wie schon bei der Performance AG- MX70 DDX3216, einer experimentellen Herangehensweise, um das Eigenrauschen der verwendeten Geräte in Strukturen zu formen und diese wieder zu dekonstruieren.

Eine digitales Audiomischpult, vormals weit verbreitet, heute jedoch auf Grund von neuen technischen Entwicklungen abgelöst, wird zu einem geschlossenen Kreislauf in dem das Eigenrauschen in Feedbackschleifen als Ausgangspunkt verwendet wird – die Ausgänge des Mischpults werden wieder an die Eingänge des selben angeschlossen. Durch die interne digitale Signalverarbeitung werden diese Signale zum Oszillieren und Übersteuern gebracht, wodurch rhythmische Figuren entstehen, die an einen Beat erinnern. Die Funktion des Geräts, welche genau definiert und in der Betriebsanleitung anhand von Anwendungsbeispielen formuliert ist, wird durch die nicht vorherbestimmte Verwendung des Geräts erweitert. Dadurch entstehen neue und unerwartete Ergebnisse, die durch das Experimentieren mit unterschiedlichen Verbindungen der Ein- und Ausgänge am Mischpult und den unterschiedlichen Einstellungen am Gerät erzeugt werden. Dieses Projekt ist stetig in Entwicklung. Neue Verbindungen und Settings werden mit einer experimentellen Herangehensweise durch „trial and error“ kombiniert. So entstehen neue Klänge.

Bislang hat der Künstler fünf Stücke mit dieser Methode ausgearbeitet, die in einer ca. 40 Minuten langen Performance aufgeführt werden. Da dieses Mischpult die Möglichkeit besitzt, über MIDI Signale gesteuert zu werden, kommt ein Mikrocontroller zum Einsatz, der an bestimmten Stellen der Performance die Werte des integrierten Equalizers automatisiert steuert. Dies unterstützt den Performer, zwischen Improvisation und vorab gespeicherten Szenen gezielt Werte an das Mischpult zu schicken. Die visuelle Komponente der Performance ist eine direkte Übersetzung des analogen Audio Signals in ein analoges Video Signal, welches je nach Lautstärke und Frequenz in horizontalen weißen Balken dargestellt wird. Ein breites Spektrum an Frequenzen, kombiniert mit einem flackernden Videobild, wird in den Aufführungsraum verbreitet, mit einer starken Wirkung auf die Körper des Publikums, um eine immersive Erfahrung zu schaffen.

Stefan Tiefengraber lebt und arbeitet in Linz/Österreich. Nach sechsjähriger Beschäftigung bei einer TV- und Filmproduktionsfirma verlegte er 2010 den Lebensmittelpunkt nach Linz zum Studium an der Kunstuniversität Linz. 2012/13 Einjähriger Austausch an der Korean National University of Arts in Seoul/Korea. 2015 Sechsmonatiger Residency (MMCA Changdong) Aufenthalt in Seoul/Korea. Seit 2016 Organisator von Klangkunstkonzerten und Mitbegründer des Tresor Linz. 2020 Jurymitglied des Prix Ars Electronica. Tiefengraber's Arbeiten wurden bereits auf zahlreichen nationalen und internationalen Ausstellungen gezeigt. New Media Gallery (Vancouver/Canada), Galerie Gerken (Berlin/Germany), Japan Media Arts Festival 2021, Tokyo/Japan, Ars Electronica Festival 2021 (Linz/Austria), 16th Media Art Biennale WRO 2015 (Wroclaw/Poland),...

Lukas Gwechenberger

Artefakte (2020-2022), (Serie mit 7 Arbeiten [f.1; f.2; f.3; f.4; f.5; f.6; f.7])

Bei den ausgestellten Stücken handelt es sich um bearbeitete Funde aus dem Raum Hallein, die zwischen 2020 und 2022 aufgelesen wurden. Die Bearbeitung der Objekte wird auf das 21.Jh. datiert. Ein Teil der

Objekte (f.1-f.5) wurde aus synthetischem Material (Polysterol) angefertigt, das unbekannter Herkunft ist. Ursprünglich dürfte es sich bei den Polysterol- Artefakten um Objekte gehandelt haben, die beim Transport von zerbrechlichen Gegenständen zum Schutz vor Bruchschäden eingesetzt wurden. Die Gestaltung der Artefakte lässt jedoch eine andere Nutzung vermuten. Bei den Funden f.6 - f.7 handelt es sich um grobkörnige Platten aus Beton, wie sie in dieser Zeit für gewöhnlich zur Pflasterung von Außenbereichen verlegt wurden. Auffällig sind auch an diesen zwei Fundstücken die auf der Rückseite eingeritzten Spuren, welche eine andere Widmung nahelegen. In der Anordnung lassen sie an ein Zeichensystem oder einen Code denken. Entschlüsselungsversuche dieser haben bislang keine Ergebnisse gebracht.

Lukas Gwechenberger ist Medien- & Konzept-Künstler mit besonderem Interesse an der Verformung und Verfremdung von Material, Raum und dessen Wirkung. Bei seinen Werken handelt es sich vorwiegend um ortsbezogene Auseinandersetzungen, die in Gestalt von Installation, Sound, Fotografie und Video umgesetzt werden (Ausstellungen u.a. im Kunstverein Salzburg, Fotohof, Galerie fünfzigzwanzig, KG Freiräume, Kunstraum pro arte, Saline Hallein). Er ist Mitglied der in Hallein ansässigen Atelieregemeinschaft atelier ///, Teil des Teams um die Musikreihe *Performing Sound* und des Teams um die Zeitschrift *archipel*.

Simon Whetham

Closed System (2020), Dokumentationsvideo, 12 Minuten

Aus einem ausrangierten Computerturm, der auf der Straße in Marseille, Frankreich, gefunden wurde, ist ein Flüssigkeitskühlsystem ausgebaut und auf sein klangliches Potenzial als Live-Performance-Instrument untersucht worden.

Daraufhin wurde ein Arduino-Programm entwickelt, um die Pumpenmotoren sporadisch zu aktivieren und dann eine Zeit lang mit konstanter Geschwindigkeit laufen zu lassen. Teile des Systems wurden mit Kontaktmikrofonen und kleinen Nierenkapseln verstärkt, um die verschiedenen Details und Eigenschaften jedes einzelnen hören zu können. Jedes Mikrofon wurde dann in Ableton Live eingespeist, wo automatisierte Hüllkurven die Lautstärke und Entzerrung veränderten und einige subtile Plugin-Effekte hinzufügten, um die Klänge zu verändern. Der Computer wurde dabei zum Interpreten und veränderte die Live-Signale in Echtzeit.

Simon Whetham ist ein Klangkünstler aus Großbritannien. Seit 2005 hat er eine Praxis entwickelt, in der er akustischen Auswirkungen als Rohmaterial für seine Werke dienen. Er verwendet Umgebungsgeräusche und setzt eine Vielzahl von Methoden und Techniken ein, um oft unbemerkte und verborgene Klangphänomene zu erhalten. Wenn er seine Arbeit in einer Performance oder Installation präsentiert, werden der Raum und die darin befindlichen Objekte für ihn zu Instrumenten, mit denen er spielt. Seine künstlerischen Untersuchungen haben ihn dazu veranlasst, zunehmend in multidisziplinären Projekten zu arbeiten, was dazu führt, dass seine Arbeit visueller und greifbarer wird. Gegenwärtig erforscht er Möglichkeiten, die physischen Spuren von Klang und sich wandelnden Energieformen zu bewahren.

Katsuki Nogami

Skin Records (2021), Abbildungen auf natürlichen Objekten, Video 6,20 Minuten

Das Bild wird zu einem einzigartigen Werk, das UV-Drucke meiner eigenen Gesichter aus mehreren Jahren auf einem Stein, wie einem Grabstein, zeigt und für die Zukunft hinterlassen wurde. Ich fertigte diese Arbeit an, als ich während der Ausrufung des Ausnahmezustands in Kyoto, Japan, am Residency-Programm teilnahm. Ich fühlte mich in dieser Stadt wie ein Fremdkörper, also entschied ich mich mein Gesicht mit einem UV-Drucker auf natürliche Objekte der Stadt zu drucken. So sammle ich seit einigen Jahren Abbilder meiner täglichen Gestalt mit einem 2D-Scanner.

Wie bei Instagram kann man mit einem Filter leicht Details aus dem Gesicht entfernen, auch wenn die Kameras eine hohe Auflösung haben. Einige Gesichter behalten ihre ursprüngliche Gestalt, ihr Original nicht, dadurch wird deutlich, dass die Bedeutung des individuellen Körpers immer geringer wird. Es ist ein Konflikt zwischen Idealvorstellung und Technologie. Dennoch vermisse ich meine hässlichen Poren, weil sie gleichzeitig auch Teil meiner Identität sind. In diesem digitalen Zeitalter wird alles digitalisiert. Sogar der Körper wird eines Tages verschwinden. Deshalb wollte ich einige Gegenstände als Beweis für sein Dasein hinterlassen. Obwohl die Diskriminierung, der ich während meines Studiums im Ausland ausgesetzt war, mich zögern ließ, mein Gesicht als meine Identität zu zeigen, habe ich einen Weg gefunden, mit der Gesellschaft umzugehen, indem ich mein Kunstwerk, das mein Alter Ego darstellt, im öffentlichen Raum platziert habe.

Katsuki Nogami wurde 1992 in JAPAN geboren. Er war Teilnehmer an dem Olafur Eliassons Institut für Raumexperimente an der Kunsthochschule Berlin und Forscher am Topological Media Lab der Concordia University. 2015 schloss er sein Studium an der Musashino Art University ab. Seine Arbeiten wurden bei FILE und WRO, Scopitone, International image festival spain, Ars Electronica, Sapporo international art festival und Roppongi Art night gezeigt. Er machte verschiedene MV (group_inou""EYE, You'll Melt More!"Hamidasumo Remix") JAPANESE MOTION GRAPHIC CREATORS 100 people 2015, 2017 Sauna spa wellness advisor.

Nora Jacobs

Ctenophoria (2022), Installation im öffentlichen Raum mit 360° Unterwasser Videoaufnahmen

Nora Jacobs hält sich in den Bereichen Bildende Kunst, Theater und Video auf. Sie arbeitet als Performerin und Videokünstlerin und kreiert großformatige installative Werke. Bevor sie 2017 ihr Diplom mit Auszeichnung an der Akademie der Bildende Künste Wien bei Heimo Zobernig abschloss, ging sie an die Academy of Circus Arts - Europe's only traveling circus school und machte einen Bachelor in Schauspiel an der Norwegian Theatre Academy mit einem Erasmusaustausch an der Zürcher Hochschule der Künste. Sie ist Mitbegründerin der feministischen Performance Gruppe HEATHERS, die im Herbst 2022 beim SLASH Film Festival in Wien auftreten wird. Sie war ArtStart Stipendiatin der Akademie der bildenden Künste Wien sowie START Stipendiatin für Medienkunst. Residenzen brachten sie u.a. nach Zürich an die Roten Fabrik, auf ein Frachtschiff über die Ostsee und in die Sahara Wüste von Marokko. 2020 nahm sie beim DIE IRRITIERTER STADT – ein Fest der Künste in Stuttgart teil. 2021 war sie u.a. zu sehen beim Vorbrenner Festival, SCHÄXPIR Festival, Grünspan - Plattform für Kunst und Kultur im Drautal und im Rahmen von subnetAIR 2021 | MediaART Salzburg.

Die Welt ist bunt, die gesellschaftliche Norm ist es nicht. Intergeschlechtlichkeit wird immer noch als

behandlungsbedürftig angesehen und nicht als Ausdruck geschlechtlicher Vielfalt; anders im Tierreich. Dass es nicht nur zwei Geschlechter gibt, sondern viele, ist eine These, die ich in meiner künstlerischen Arbeit auf vielfältige Weise untersuche. Für das Projekt „Ctenophora“ schlüpfen Apnoe-Taucher:innen aus Wien und Salzburg in die Haut der Ctenophora (Rippen- oder Kammqualle) und kopieren deren Bewegungen. Die Ganzkörperanzüge bestehen aus zweiter Hand Strickpullovern, die mit wasserfesten LED-Lichtern durchwoben sind. Diese ahmen einen Farbeffekt nach, der bei Ctenophora vorkommt, wenn sie ihre Wimpernplättchen schlagen. Entstehen werden 360° Unterwasser Video- und Tonaufnahmen, die in der eigens dafür konzipierten mobilen Rotunde im öffentlichen Raum präsentiert werden. Der Horizont für vermeintliche Normvorstellungen soll erweitert werden.

Margarethe Maierhofer-Lischka

Sprechmaschinen (2022), Installation, diverse Objekte

Sprechende Devices und künstliche Stimmen sind längst zu einem selbstverständlichen Teil unserer Lebenswelt geworden. In der Diskussion um selbstlernende künstliche Intelligenzen verschwimmen zusehends die Grenzen zwischen menschlichen Kompetenzen und den Fähigkeiten moderner Technologien. Die Installation „Sprechmaschine“ unternimmt eine klanglich-visuelle Taxonomie historischer und moderner Sprechapparate. Diese reicht von Kempelens und Darwins Sprechmaschinen im 18. Jahrhundert bis hin zu heutigen neuronalen Netzen zur Stimmsynthese und enthält neben Stimmaufnahme auch Ausschnitte aus Beschreibungen und Dokumentationen über die Apparaturen ihrer Erzeugung. In der Resynthese und Montage von Phonemen und Lauten ergeben sich Klangmuster, die zwischen Mensch, Maschine und Tierlaut changieren. Die Arbeit spielt ironisch mit dem natürlich-künstlichen Charakter (Doris Kolesch) der menschlichen Sprache und macht aufmerksam auf das Wesen von Sprache und Stimme jenseits des Klanglichen.

Margarethe Maierhofer-Lischka ist Musikerin, Performerin, Klangkünstlerin und Wissenschaftlerin. Sie erstellt Arbeiten für das Radio, die Bühne und wirkt in zahlreichen Kollektiven und Gemeinschaftsprojekten mit (u.a. Vorstand von mur.at – Verein für Netzkultur Graz). 2020 vollendete sie ihren PhD in Musikästhetik zu Klanginszenierungen im zeitgenössischen Musiktheater (KUG Graz) und sie ist Gründerin, Dramaturgin und Mitglied des Ensemble Schallfeld Graz. Radiokunstarbeiten von ihr wurden u.a. beim Datscha-Radio-Festival Berlin sowie tomorrows transmissions (England) ausgestrahlt. Sie kuratiert „Kopfkino“, eine Sendereihe für experimentelles Livehörspiel und Soundperformance im Freien Radio Graz. Für ihre Arbeit wurde sie u.a. mit dem lime_lab Förderpreis für Experimentalthörspiel, dem Theodor-Körner-Preis sowie dem Karlheinz-Stockhausen-Preis ausgezeichnet. Ihre wissenschaftlichen Forschungsschwerpunkte sind Sound und Musik am Schnittpunkt verschiedener Medien und performativer Formate, sowie auditive Kulturgeschichte. Zudem hat sie zahlreiche Texte in Kunstmagazinen und wissenschaftlichen Publikationen veröffentlicht.