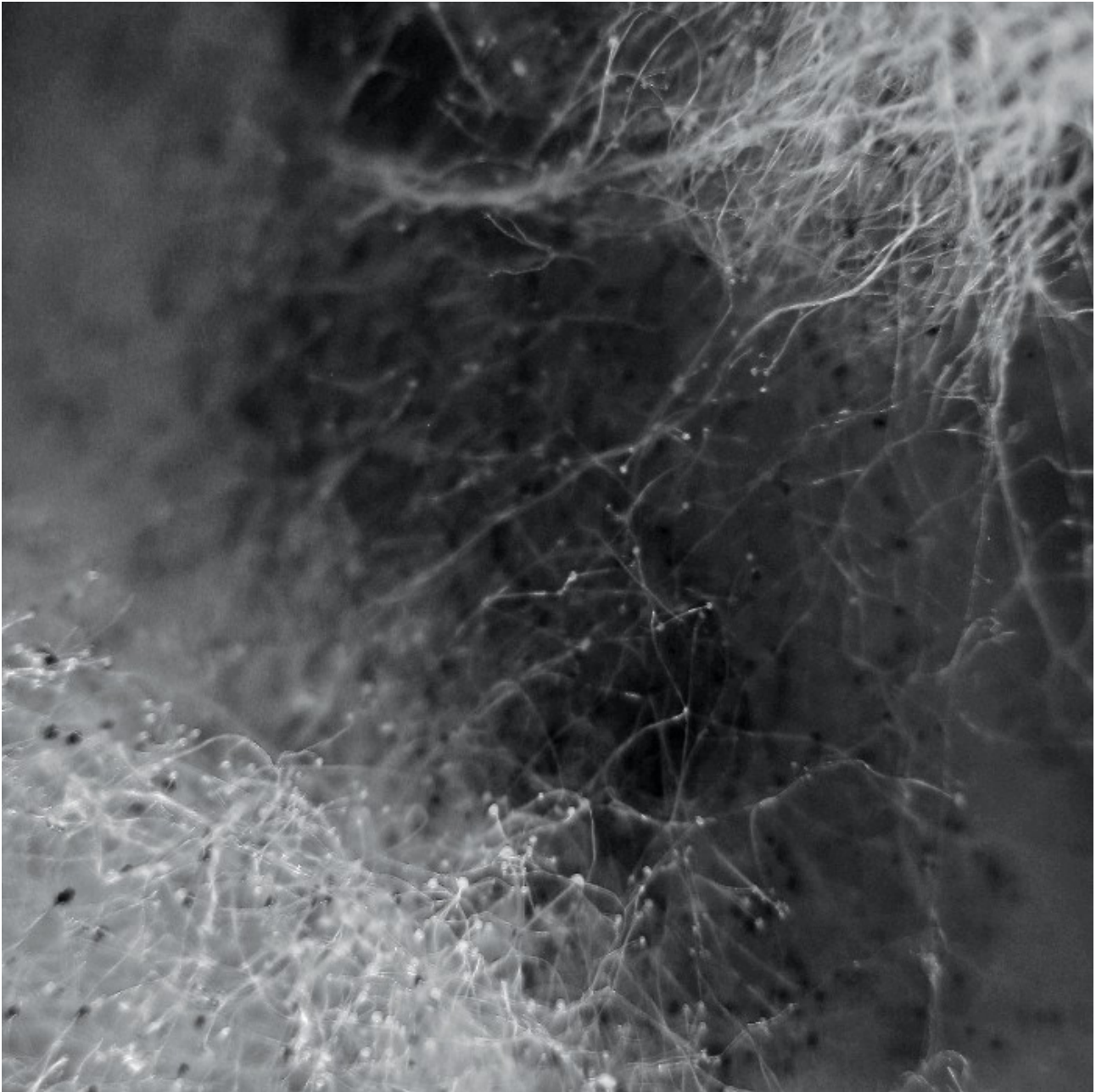


ITERATIONEN

Collaboration Contamination



KünstlerInnen: Antonia Manhartsberger, Norberth Math, Mia Melvær, Constanza Mendosa, Ulla Rauter, Martin Rumori

Künstlerische Forschung: Nayari Castillo

ITERATIONEN

Collaboration Contamination

esc
medien
kunst
labor

“Collaboration means working across difference, which leads to contamination.”
[Anna Lowhaupt Tsing, *The mushroom at the end of the world.*]

ITERATIONEN untersucht und entwickelt mögliche Formen zukünftiger künstlerischer Zusammenarbeit im digitalen Raum, abseits gängiger Social-Media-Plattformen. Im Rahmen dieses Projektes, das sich am konzeptuellen Modell der Iteration orientiert, erarbeiten KünstlerInnen, TheoretikerInnen und WissenschaftlerInnen gemeinsam künstlerische Strategien und Praktiken in digital-vernetzten Kontexten.

Die immersiven Raumszenierungen von *Collaboration Contamination* verweben analog und digital Sehen, Hören und Fühlen mit dem Wahrnehmen von Gleichzeitigkeit und Verzögerung und mit der Flüchtigkeit von Information – es entstehen Contact Zones.

Das EU-Projekt *ITERATIONEN* ist eine Koproduktion der Medienkunstinitiativen Constant in Brüssel, Hangar in Barcelona, Dyne.org in Amsterdam und Sizilien und esc medien kunst labor in Graz.

Weitere Informationen/Fotomaterial: esc.mur.at



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union

Bildsujet © Miriam Raggam

esc medien kunst labor | Bürgergasse 5, 8010 Graz | Telefon: +43 316 83 60 00 | esc@mur.at | esc.mur.at

Termine

Eröffnung mit den KünstlerInnen:

Fr, 3.5.2019, 21.30 Uhr

Eröffnungsfest *aktuelle kunst in graz*:

Fr, 3.5.2019, ab 22.00 Uhr

KünstlerInnen-Gespräch:

Sa, 4.5.2019, 15.30 Uhr

Rundgang *aktuelle kunst in graz*, Führung mit Genoveva Rückert:

So, 5.5.2019, 11.00 Uhr

Öffnungszeiten *aktuelle kunst in graz*:

Fr, 3.5.2019, 18.00 – 23.00 Uhr | Sa, 4.5.2019, 11.00 – 19.00 Uhr |

So, 5.5.2019, 11.00 – 17.00 Uhr

Veranstaltungen im Rahmen von *ITERATIONEN*:

***Our Data Our Selves*, Video und Gespräch, Tactical Tech Berlin:**

Di, 14.5.2019, 18.00 – 21.00 Uhr

***Networks with an Attitude – Plug in*, Gespräch mit Jogi Hofmüller & Christoph Haag:**

Fr, 17.5.2019, 18.00 – 21.00 Uhr

***Mobile Streaming*, Workshop mit Lale Rodgarkia-Dara, Martin Rumori:**

Sa, 18.5.2019, 13.00 – 17.00 Uhr

***Scences of Collaboration*, Gespräch mit Daniela Jauk:**

Fr, 7.6.2019, 18.00 – 21.00 Uhr

***RUM ORI*, Drinks'n'Sounds:**

Fr, 14.6.2019, ab 19.00 Uhr

Finissage mit der *Grrrls DJ Crew*:

Di, 18.6.2019, 18.00 – 21.00 Uhr

Dauer der Ausstellung:

Fr, 3.5. – Di, 18.6.2019

Öffnungszeiten:

Di – Fr, 14.00 – 19.00 Uhr und nach Vereinbarung, Eintritt frei

***ITERATIONEN/Collective Contamination*, ORF Kunstradio Ö1: So, 18.8.2019, 23.00 Uhr**

ITERATIONEN

Collaboration Contamination

ITERATIONEN untersucht und entwickelt mögliche Formen zukünftiger künstlerischer Zusammenarbeit im digitalen Raum. Multidisziplinär tätige KünstlerInnen, TheoretikerInnen und WissenschaftlerInnen erarbeiten gemeinsam im Rahmen dieses EU-Projektes in einer Serie von Residencies und Ausstellungen, Strategien und Praktiken in digital-vernetzten Kontexten.

Abseits gängiger Social-Media-Plattformen, die mittlerweile dominiert werden von zum einen allen negativen Formen narzisstischer Selbstdarstellung im Netz und zum anderen mehr oder weniger manipulativ von den kommerziellen Interessen und Machtansprüchen internationaler Konzerne und Verbände, kann das in diesem Kunstprojekt generierte Wissen als Basis für zukünftige Vernetzungsmodelle herangezogen werden.

ITERATIONEN erzeugt Prozesse und Motivationen, die KünstlerInnen dazu einladen, Modelle der Zusammenarbeit, des Kollektiven, der Kommunikation und freier digitaler Tools zu untersuchen.

ITERATIONEN orientiert sich am Konzept der „Iteration“ (Wiederholung), welche von der Open Source Software-Entwicklung inspiriert wurde und das Konzept der Wiederholung und Zirkularität auf künstlerische Methodologien anwendet, in denen der Output einer Aktivität als Input für die nächste verwendet wird.

Der Open-Source-Grundidee folgend, etabliert das Projekt eine gemeinsame, untereinander vereinbarte Struktur für alle Aktivitäten und schafft damit Raum für die entstehenden Reaktionen und Erkenntnisse auf die Parameter des kollaborativen Prozesses.

ITERATIONEN entwickelt in einem künstlerischen Setting ein Kollaborationsmodell, das es erlaubt, demokratisch unterschiedliche Sicht- und Denkweisen sowie Techniken für die Aus- und Verhandlung von Zielen und Strategien zu entwickeln.

64 KünstlerInnen, TheoretikerInnen, ProgrammiererInnen, PerformerInnen aus acht Ländern; 25 Residencies, Worklabs, Online-Meetings, gemeinsame Projektentwicklungstreffen und Ausstellungen in Brüssel, Barcelona, Amsterdam, Sizilien und Graz; über einen Zeitraum von 3 Jahren.

Das Projekt *ITERATIONEN/Collaboration Contamination* ist ein Programmschwerpunkt aus dem Jahresprogramm:

<anders anders>

Das Programm *anders anders* impliziert neue Verfahrensweisen und die Entwicklung von etwas Neuem. Wir leben in einer der wenigen Epochen der Menschheitsgeschichte ohne gesellschaftliche Gegenentwürfe zum Istzustand. Kunst besitzt die Qualität, der zufolge sich Kunstwerke aus der empirischen Welt begeben und dieser entgegengesetzte eigene Wesen hervorbringen, als ob auch diese ein Seiendes wären: Das bereits in Form literarischer Novellen und Science Fiction Erdachte wird im Kunstkontext weitergedacht. Während sich die Literatur auf aktuelle Ereignisse fokussiert und dabei überwiegend den Ton der Dystopie pflegt, erweitern Kunstprojekte den Raum in ein Mögliches und versuchen, was sein könnte, zu formulieren respektive zu simulieren.

Eine „realistische Utopie“ könnte aus den Künsten heraus entwickelt werden, heißt es bei Richard David Precht. Max Frisch postulierte bereits 1986: „Die Kunst ist der Statthalter der Utopie.“ Und Theodor W. Adorno nennt die Kunst ein „Refugium“, in dem Utopien einen Nährboden für ihre Entstehung finden. In jener „Nutzlosigkeit“ der Kunst liegt die einzige Möglichkeit derselben, Autonomie zu wahren und den Freiraum für das Entstehen von gesellschaftlichen Neuerungen. Diese böte einen der letzten gesellschaftlichen Freiräume, der nicht ausschließlich von einer Zweck-Mittel- Rationalität dominiert wird. „Eine befreite Gesellschaft wäre jenseits der Zweck-Mittel- Rationalität des Nutzens. Das chiffriert sich in der Kunst und ist ihr gesellschaftlicher Sprengkopf.“

Globalisierung und permanente Information in allen Bereichen wandelten sich nach anfänglicher Euphorie und dem Anschein, neue demokratische und transparente Prozesse zu sein, in ihr Gegenteil – führten zu erneutem Erstarren von Populismus, gesteigertem Nationalismus und der Idealisierung von Folklore, was eine Rückwärtsbewegung und den Verfall von Wertesystemen bedeutet. Im Neoliberalismus wird Politik von Unternehmen gesteuert, Gesetze von Lobbyisten beeinflusst und mittels Medien Interessen entsprechende „Wahrheiten“ generiert. Neben der administrativen Macht, wie sie in den staatlichen Bürokratien verkörpert ist, ist das Geld zu einem anonymen, über die Köpfe der Beteiligten hinweg wirksamen Medium der gesellschaftlichen Integration geworden.

Aus diesem Grund stehen Kapitalismus und Demokratie in einer – von liberalen Theorien oft geleugneten – Spannung. Dass dabei das Vertrauen in demokratische Gesellschaftsmodelle schwindet, ist eine der bedenklichsten Entwicklungen. Dieser Trend zeigt nicht einfach autoritäre Tendenzen an, sondern spiegelt die Hilflosigkeit der politischen Eliten, Zukunftsprobleme glaubhaft zu thematisieren und überzeugend in den Griff zu bekommen. Deshalb muss man den inneren Erosionsprozess der Demokratie ernst nehmen: Er bringt auf der einen Seite die Zukunftsängste derjenigen zum Ausdruck, die sich als Modernisierungsverlierer wahrnehmen, zugleich aber die realistische Einschätzung, dass die politischen Führungsschichten auch nicht wissen, wie es weitergehen soll.

Digitale Technologien, die auf Hardware, Software und Netzwerken beruhen, sind eine so grundlegende technische, wirtschaftliche und soziale Herausforderung des 21. Jahrhunderts, dass inzwischen von einer digitalen Revolution und einem zweiten Maschinenzeitalter die Rede ist. Die wachsende Automatisierung wird von der breiten Öffentlichkeit gerade erst wahrgenommen – und gern bewundert. Doch WissenschaftlerInnen warnen davor, die Technik den künftigen Status quo unseres Zusammenlebens bestimmen zu lassen. „Wir haben das Recht, nicht berechenbar gemacht zu werden“, sagt auch Frieder Nake, Professor für Informatik der Universität Bremen. Wir müssen uns als Menschen und als Gesellschaft neu definieren. „Wir brauchen einen digitalen Kodex, wir müssen ihn uns erarbeiten wie einen neuen Gesellschaftsvertrag.“ Das setzt voraus, dass wir uns mit neuen Technologien und Strategien über den bloßen Gebrauch hinaus, mit deren gesellschaftlichen Phänomenen differenziert auseinandersetzen, um Normen bzw. Gesetze ausarbeiten zu können, die den Umgang und die Anwendung von digitalen Technologien regulieren.

ITERATIONEN

Collaboration Contamination



Constant, Vereinigung für Kunst und Medien, Brüssel

Constant ist eine forschungsbasierte, gemeinnützige Organisation für experimentelle digitale Kunstpraktiken und seit 1997 in Brüssel beheimatet. Constant arbeitet in den Feldern Kunst, Medien und Technologie, von einer feministischen, Copy-left und Open Source-Sichtweise aus. Constant organisiert regelmäßig verschiedenste, auf die jeweiligen Anforderungen abgestimmte, Arbeitsmöglichkeiten für KünstlerInnen, Kreative und ForscherInnen, die interessiert an Experimenten, Diskussionen und Austauschprozessen sind.

Interdisziplinäre Arbeitsprozesse bringen im Bereich der Kunst tätige Professionelle zusammen, um zu Themen wie Datenethik, Gender und Technologie, aktive Archive, digitale Migrationen und vernetzte Gegenpolitik zu arbeiten und experimentieren. Constant fördert den Einsatz und die Entwicklung von Freier und Open-Source-Software innerhalb künstlerischer Praktiken. Für das öffentliche Programm kooperiert Constant mit Partnerorganisationen wie: Beursschouwburg, Recyclart, FoAM, Q-O2, iMAL, NOVA cinema, Königliche Bibliothek Belgien, Les Samedies, Amazone, Sophia, Z33, Universität Gent, Universität Leuven (Computerwissenschaften) (BE) esc medienkunstlabor (AT) Transmediale (GER), Goldsmith College (UK), Medialab Prado (ES), Piet Zwart Institute, Het Nieuwe Instituut (NL), Aarhus Universität (DK) u.a...

Constant arbeitet mit KünstlerInnen aus dem audiovisuellen und digitalen Bereich, Software-ProgrammierInnen, WissenschaftlerInnen, Linux-NutzerInnen, Interface-DesignerInnen, urbanen EntdeckerInnen, Body-HackerInnen, 3D-TheoretikerInnen, Spiele-AktivistInnen, Queer-DesignerInnen, Software-FeministInnen und anderen Kreativen zusammen.

esc medien kunst labor, Graz

Die zentrale Aufgabe des esc medien kunst labor ist die Produktion von Kunst. Hauptaugenmerk liegt dabei auf der genauen Beobachtung und seismografischen Erfassung von künstlerischen Prozessen, die gesellschaftspolitische Entwicklungen (Informations- und Biotechnologien, sozioökonomische Systeme) und Neue Technologien (Hard- und Software) untersuchen und zum Inhalt haben. Die künstlerischen Aktivitäten des esc mkl werden davon bestimmt, dass die Kunst als Teilsystem der gesellschaftlichen und sozialen Wirklichkeit begriffen wird; der medienspezifische Aspekt leitet sich von der Designation dieser Wirklichkeit durch „neue“ Kulturtechnologien [so genannte „neue Medien“] her.

Elementar ist die kontinuierliche Zusammenarbeit mit lokalen und internationalen KünstlerInnenkollektiven und KünstlerInnen, die sich mit visueller und audiovisueller Kunst, Klangkunst und Radioproduktion, Media- und Tech-Art und Interdisziplinärer Kunst beschäftigen. Der inhaltliche Fokus liegt dabei auf den gesellschaftlichen Auswirkungen neuer Technologien.

ITERATIONEN

Collaboration Contamination

Hangar, Barcelona

Hangar ist ein Zentrum für künstlerische Forschung und Produktion. Der Auftrag besteht darin, KünstlerInnen und Kreativen in unterschiedlichen Phasen ihrer Kunstproduktion zu unterstützen, von der Entwicklung über die Realisation bis zur Vermittlung. Zu diesem Zweck stellt Hangar Infrastruktur, technisches Equipment, Unterstützung bei der Produktion, Raum zum Experimentieren und Know-how zur Verfügung. Das Zentrum bietet eine Bandbreite an Dienstleistungen an sowie einen Rahmen, der Forschung und Entwicklung von Kunstproduktionen in ihrer Gesamtheit oder teilweise ermöglicht. Hangar bringt die Arbeiten in verschiedene Netzwerke und Plattformen ein und stellt Kontakte zu anderen Disziplinen und Projekten bereit.

Hangar arbeitet mit KünstlerInnen aus dem Bereichen visuelle und Multimedia-Kunst, KreatorInnen, Experimentelle Kollektive, TheoretikerInnen und WissenschaftlerInnen mit Blick auf spartenübergreifende Produktion, Austausch von Wissen, gesellschaftspolitische Untersuchungen und Entwicklung zeitgenössische und zukünftiger Narrative. Hangar ist Mitglied von Culture Action Europe, Art Factories Barcelona und Xarxaprod (Netzwerk aus Kreativ- und Produktionszentrum Kataloniens).

Dyne.org, Amsterdam/Sizilien

Die Stiftung Dyne.org widmet sich der Forschung und Entwicklung freier und Open-Source-Software und Dienstleistungen. Dyne.org unterstützt KünstlerInnen, Kreative und engagierte BürgerInnen im digitalen Zeitalter mit Werkzeugen, Praktiken und Wissen. Dyne.org bildet ein internationales Netzwerk von ExpertInnen aus unterschiedlichen Disziplinen. Geteilt werden Ressourcen, Rechte und Wissen ganz bewusst entgegen der Gesetzmäßigkeiten von Profit und Wettbewerb.

Dyne.org unterstützt unterschiedliche Gruppen wie RadioproduzentInnen, Computer und RealitätshackerInnen, humanitäre Organisationen, KünstlerInnen, Medienfachleute, AktivistInnen, Lehrende, Kunst- und TechnikstudentInnen u.a...

Abschlussausstellung: Bozar, Brüssel

Die letzte Ausstellung/Präsentation des Projektes *ITERATIONEN* wird in Brüssel stattfinden und gemeinsam mit dem Palais des Beaux Arts (Bozar) im Rahmen des Bozar Electronic Art Festivals organisiert. Bozar ist Belgiens größtes Zentrum für bildende Kunst und in einem monumentalen Gebäude von Victor Horta im Herzen Brüssels untergebracht. Kreativität, Qualität und künstlerische Diversität stehen im Zentrum der Aktivitäten von Bozar, seit seiner Gründung 1928. Kunst wird nicht als etwas Abstraktes und Entferntes wahrgenommen werden, sondern als Teil der „Kultur“ einer Gesellschaft ist, die so unterschiedlich und international wie Brüssel ist.

ITERATIONEN

Collaboration Contamination



Nayarí Castillo, VEN/AUT, Medienkünstlerin und Fotografin; Installationen im öffentlichen Raum; Gruppen- und Einzelausstellungen u.a in Berlin, Brüssel, Mexico, NY, Sarajevo, Seoul, Wien; CIFO Preis 2014 (Miami)

Antonia Manhartsberger, AUT, Soundkünstlerin und Komponistin; Installationen, Fixed-Media Stücke, Multimedia-Performances, Hörspielvertonung und Live-Elektronik; ist fasziniert von raumkompositorischen Gestaltungsmöglichkeiten der elektronischen Musik

Norbert Math, ITA, Sound- und Radiokünstler; Installationen, Elektronische Musik, und Net Art; arbeitete am Institut für Elektronische Musik und Akustik in Graz und an der Nuova Accademia di Belle Arti in Mailand

Mia Melvaer, NOR, Medienkünstlerin und Ausstellungsgestalterin; arbeitet an den Schnittstellen von Skulptur, Technologie und Archivierung; bewegt sich zwischen der materiellen und digitalen Welt.

Constanza Mendoza, CHL, Fotografin und Medienkünstlerin; Installationen, Skulptur und Fotografie; Themenschwerpunkte: Ökonomien von Begierden, Politik der Wahrnehmung, Vielfältigkeit von Animismus, das Exil und die Erinnerung, Architektur von Nekro-Politik

Ulla Rauter, AUT, Medienkünstlerin und Musikerin; Schnittstelle von Klangkunst und Bildender Kunst; performative Skulpturen, musikalische Performances und selbstgebaute Instrumente

Martin Rumori, DEU, Medien- und Soundkünstler; Installationen, improvisierte Klangperformances und audiovisuelle Arbeiten, häufig mit Feldaufnahmen, halbnarrativen Sprachfragmenten und Alltagszeugnissen