

LINZ_media_arts - Projekte 2024

- **Mag.^a Irene G. Villanueva, “GEWALT.191224_1”**
- **Daniel Fischer, „The Scream of Music“**
- **Sirup – Verein zur Förderung von Kunst und Kultur, “STICKY SEASONS”**
- **Stefan Tiefengraber, “TH-50 ... x 3“**
- **Thomas Preindl, MSc, „Spielplatz Endzeit“**
- **Mag.^a Franziska Thurner und Abby Lee Tee, „Acht Augen, kopfüber und 70000 Hertz“**
- **Daniel Haas, „Pulse“**
- **Sara Koniarek, BA, „Exquisite Corpus Ludios“**

Mag.^a Irene G. Villanueva, “GEWALT.191224_1”

Das Projekt „Gewalt. 191224_1“ beinhaltet, die Gewalt im Zusammenhang mit dem sich in Österreich ständig erweiternden Spektrum der Femizide, in Bild und Ton zu übertragen. Die Idee entstand aus der Notwendigkeit, eine Problematik sichtbar zu machen, die bis vor kurzem noch hinter dem Begriff der häuslichen Gewalt versteckt war und von der Staatsmacht weitgehend ignoriert wurde. Mit diesem Hauptziel vor Augen, soll mit der Schaffung dieser Videoarbeit basierend auf struktureller Animation und Daten, die Pandemie der Femizide in Österreich in visuelle Gewalt übersetzt werden.

Aufgrund seiner zeitbasierten Natur und Anpassungsfähigkeit wird es sowohl eine filmische als auch eine installative Variante geben. Es ist auch wichtig zu erwähnen, dass dies die Basis für ein lebenslanges Projekt ist, da es, sobald dieses Werk fertiggestellt ist, als Grundlage für die folgenden Filme und Installationen dienen wird, die in den folgenden Jahren entstehen werden, eine pro Jahr. Schließlich handelt es sich nicht nur um einen Film oder ein visuelles Projekt für eine Ausstellung, sondern um ein dringend benötigtes zeitbasiertes Mausoleum, das uns immer wieder daran erinnert, wo wir leben und wie unsere Gesellschaft aufgebaut ist.

Kurzbiografie

Irene G. Villanueva studierte Bildende Kunst, Experimentelle Kunst (2022) an der Kunstuniversität Linz, Übersetzen und Dolmetschen, Asienstudien und Sprachdidaktik. Sie ist derzeit Resident bei den Linz AG-Ateliers und erhielt 2023 eine Talentförderungsprämie in Experimentelle und interdisziplinäre Formen künstlerischen Arbeitens in Oberösterreich. Sie ist eine interdisziplinäre Künstlerin, wobei Video ihr bevorzugtes Ausdrucksmittel ist. Sie behandelt Themen wie Identität, Feminismus und Verbindungen zu unserer Umgebung und bietet einen kritischen Blick auf die Realität, in der wir leben.

LINZ_media_arts 2024 – Projekt

Kultur und Bildung/Kunst- und Kulturförderungen, 4041 Linz, Pfarrgasse 7



Daniel Fischer

Daniel Fischer, „The Scream of Music“

"The Scream Of Music" ist eine Audioinstallation im öffentlichen Raum, die Symbole nationaler Identität, Kommunikation und Grenzen neu interpretiert. Ein ikonisches Bild aus dem berühmten Film "The Sound of Music", welcher stark mit Österreich assoziiert ist, wird in diesem Kunstwerk in Jodelgesang umgewandelt und mit Hilfe eines LRAD (Long Range Acoustic Device) Lautsprechers über die Donau in Linz übertragen. Ursprünglich als nicht tödliche Waffe vom US-Verteidigungsministerium entwickelt, dient das LRAD unter anderem als Abschreckung an der EU Außengrenze. Der Jodelgesang wird auf der anderen Seite der Donau, mit Hilfe von AI unterstützter Audio-Mustererkennung wieder in visuelle Informationen umgewandelt, als Postkarten ausgedruckt und auf einer Leinwand zu einem Gesamtbild zusammengefügt.

Die Performance war während des Ars Electronica Festivals an vier Tagen zu jeweils 1 Stunden geplant und Besucher konnten den Jodelgesang auf den Stufen des Ars Electronica Centers erleben.

Kurzbiografie

1978 in Tirol geboren, aufgewachsen im Burgenland, lebt nun in Linz. Nach einer abgeschlossenen technischen Ausbildung im Bereich Elektrotechnik/Informationstechnologie, fand er seine Liebe zur Kunst und studiert nun an der Kunstuniversität Linz. Seine Arbeiten haben den Schwerpunkt Mensch / Technik / Wahrnehmung.

LINZ_media_arts 2024 – Projekt

Kultur und Bildung/Kunst- und Kulturförderungen, 4041 Linz, Pfarrgasse 7

Sirup – Verein zur Förderung von Kunst und Kultur, “STICKY SEASONS”

Sirup arbeitet an der Schnittstelle von Clubkultur, digitalem Raum und Medienkunst. Der Verein erweitert die nicht kommerzielle Clubszene in Linz und ist fokussiert auf audiovisuelle und immersive Darbietungen. Als Plattform, vermittelt er Kultur und fördert Kunst- und Kulturschaffende in der Projektentwicklung und auch bei der Sichtbarmachung ihrer Arbeit. Die Veranstaltungen werden zum Teil gemeinsam mit den Künstler*innen und Musiker*innen geplant und erarbeitet oder vom Verein kuratiert.

Die vier Einzelveranstaltungen der Reihe Sticky Seasons stehen symbolisch für die Jahreszeiten, oder für das, was von ihnen übriggeblieben ist. Mit einem Augenzwinkern nehmen wir diese inhaltlich auf und schaffen so den Rahmen für vielschichtige Auseinandersetzung.

Durch die Verschränkung von künstlerischen und musikalischen Interventionen spannt sich ein Bogen von Ausstellung über Konzert und Clubnacht zu immersiven Erlebnissen. Musiker*innen, Künstler*innen, VJs und DJs üben sich in kollektiver Improvisation.

Die Räumlichkeiten eröffnen vielfältige Möglichkeiten: Elemente des ehemaligen Nachtlokals können für ortsspezifischen Installationen genutzt werden. Nach Jahren des Leerstandes wird es jetzt wieder bespielt und mit Leben gefüllt.

Tätigkeitsbericht 2024:



LINZ_media_arts 2024 – Projekt

Kultur und Bildung/Kunst- und Kulturförderungen, 4041 Linz, Pfarrgasse 7

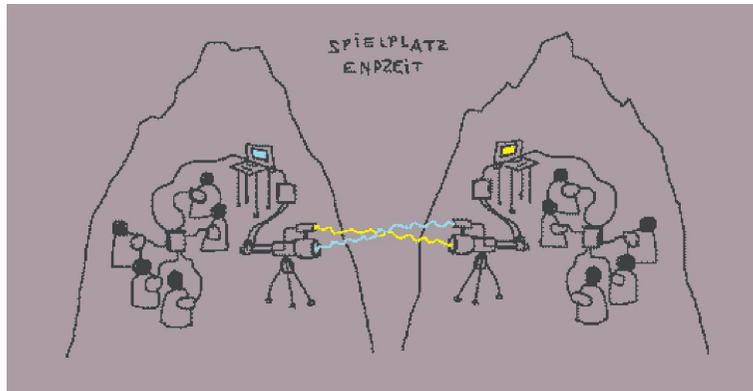
Stefan Tiefengraber, “TH-50 ... x 3“

Drei Plasmabildschirme werden mit einer speziell entwickelten Vorrichtung an der Wand aufliegend montiert, die es den Besucher*innen erlaubt, diese zu drehen. Jede Bewegung erzeugt Reibung – dieses Schleifen an der Wand wird verstärkt als Klang wiedergegeben und gleichzeitig in Echtzeit als Bild auf den Bildschirmen dargestellt. Eine direkte Verarbeitung des Signals von analogem Audio in analoges Video. Der Klang wird in Form von weißen Balken in unterschiedlichen Breiten je nach Frequenz und Lautstärke auf den Bildschirmen wiedergegeben.

Kurzbiografie

Stefan Tiefengraber lebt und arbeitet in Linz/Österreich. Nach sechsjähriger Beschäftigung bei einer TV- und Filmproduktionsfirma 2010 Verlegung des Lebensmittelpunkts nach Linz zum Studium an der Kunstuniversität Linz. 2012/13 Einjähriger Austausch an der Korean National University of Arts in Seoul/Korea. 2015 Sechsmoatiger Residency Aufenthalt am National Museum of Modern and Contemporary Art in Seoul/Korea. Seit 2016 Organisator von Klangkunstkonzerten und Mitbegründer des Tresor Linz. 2020 Jurymitglied des Prix Ars Electronica. 2021 Excellence Award 24th Japan Media Arts Festival, 2021 Kunstförderpreis der Stadt Linz, 2020 Startstipendium Medienkunst BMKÖS, 2020 Hubert von Goisern Kulturpreis, u.a.

<http://www.stefantiefengraber.com/>



Thomas Preindl, MSc, „Spielplatz Endzeit“

Über fünf Tage hinweg ziehen sechs Personen vom Stausee Lipno bis nach Linz, ohne auf elektronische Infrastruktur zurückzugreifen. Jeden Tag zelebrieren sie ein Ritual: Sie erklimmen zwei Erhebungen und bauen mittels gebrauchter Elektronik und kurbelgeneriertem Strom eine kabellose Netzwerkverbindung auf.

Spielplatz Endzeit ist eine Langzeit-Performance, welche die komplexen Abhängigkeiten zwischen Kultur und ressourcen-intensiver Technologie behandelt, und spekuliert augenzwinkernd wie zeitgenössische kulturelle Praktiken ohne elektrische Infrastruktur fortbestehen können. Das Projekt fokussiert sich dabei auf

drei Themengebiete, welche mit militaristischen und patriarchalen Ideen durchzogen sind, und versucht diese zu entschärfen: Prepping, Amateurfunk und Gaming. Spielplatz Endzeit erkundet eine pazifistische und feministische Version dieser Felder und konzentriert sich dabei auf deren Kernideen: Resilienz, Kommunikation und das zweckfreie Spiel.

Die Reisenden treffen ihr Publikum auf den Wanderwegen zwischen Lipno und Linz. Die Ergebnisse der Performance werden in einer abschließenden Ausstellung präsentiert.

Kurzbiografie

Toma Pilein ist ein Linzer Künstler, Forscher und Lehrender im Feld der Mensch-Maschine Interaktion. In seiner künstlerischen Arbeit baut er technologiekritische, sinnlich erfahrbare Maschinen und erstellt großformatige Portraitfotografien. Er ist Teil des Linzer Kulturvereins DH5 und brachte in Zusammenarbeit mit dem internationalen Kunst-Technologie-Philosophie-Kollektiv monochrom als Kurator und Organisator deren Festivals Roboexotica, Hedonistika und Ars Electronica nach Linz.

LINZ_media_arts 2024 – Projekt

Kultur und Bildung/Kunst- und Kulturförderungen, 4041 Linz, Pfarrgasse 7



Mag.^a Franziska Thurner und Abby Lee Tee, „Acht Augen, kopfüber und 70000 Hertz“

Im Rahmen des Projekts „Acht Augen, kopfüber und 70000 Hertz“ soll eine Multichannel-A/V-Installation entstehen: Vielschichtige Bewegungsparallaxe oder das Transponieren von für uns unhörbaren Klängen sorgt für überlastete Algorithmen und Artefakte, minimale (Bild-) Wiederholungen und Störimpulse referenzieren auf die Allgegenwärtigkeit von Technologie und menschlichem Einfluss in luftigen Höhen oder Unterwasserwelten. Unidentifizierbare (Tier-)Laute stellen in Frage, ob deren Ursprung in menschlicher oder nichtmenschlicher Natur oder auch Interpolation liegt und vorbeiziehende Landschaften überlagern sich, eben real Gesehenes verschmilzt fluide mit den Fehlern von Software zu einem Hybrid – eine Allegorie für den rasenden Stillstand in einer Zeit, wo selbst hochtechnologische Geräte von der überbordenden

Geschwindigkeit überfordert zu sein scheinen...

Kurzbiografien

FRANZISKA THURNER ist Medienkünstlerin und Universitätslektorin an der Akademie der bildenden Künste Wien sowie an der Kunstuniversität Linz. Als Medienkünstlerin erforscht Franziska Thurner das Feld der Algorithmen und versucht manuell deren Fehleranfälligkeit zu provozieren, um diese in digitalen Fotoserien sichtbar zu machen. Im Fokus ihrer künstlerischen Auseinandersetzungen stehen zahlreiche Kollaborationen unter anderem mit dem Soundkünstler Abby Lee Tee und ihrem gemeinsamen Projekt „Beaver Lab“ oder mit Hanna Priemetzhofer als „System Jaqueline“.

ABBY LEE TEE ist Musiker und Sound Designer. Seit 2009 veröffentlicht er zahlreiche Alben auf Labels wie Shash, Dinzu Artefacts, Vertical Music, Never Anything, Tsss Tapes, Falt, 15Pcs, Czaszka, Duzzdownsan oder Accidental. Sein Fokus auf Field Recording und akustische Ökologie sowie die Beschäftigung mit den Grenzbereichen zwischen Musik und Geräusch sowie Kultur und Natur manifestiert sich auch in Form von Installationen, Soundwalks, Theater-Projekten, Radiostücken oder der Erforschung von Bibern und ihren Lautäußerungen.

Seit vielen Jahren beschäftigen wir uns mit unseren Bezugspunkten und Beziehungen zu unserer nicht-menschlichen Umgebung – der Natur. Nach einer Vielzahl an Projekten von Audio- und Video-Installationen (wie L/V I-X oder forest floodlights), Soundwalks (wie über.morgen mit theaternyx) oder Veröffentlichungen (wie Cohabiting Species oder Disputed Territory) bis zu andauernder Wissenschaftsvermittlung und künstlerischer Forschung (Beaver Lab) möchten wir mit der Entwicklung dieser A/V-Installation Menschen in Parallelwelten der Wahrnehmung unseres allumfassenden menschlichen Einflusses entführen – ein Versuch der Erfahrbarmachung der Sinneseindrücke nicht-menschlicher Realitäten und Mikrokosmen.

LINZ_media_arts 2024 – Projekt

Kultur und Bildung/Kunst- und Kulturförderungen, 4041 Linz, Pfarrgasse 7

Daniel Haas, „Pulse“

„Pulses“ (Arbeitstitel) ist eine Rauminstallation, welche Rhythmische Licht- und Schallimpulse verwendet, um Raumwahrnehmung zu beeinflussen. Es erkundet die Grenzen der menschlichen Wahrnehmung. Lichtimpulse werden benutzt, um einen Raum aus verschiedenen Winkeln zu beleuchten und diesen zu transformieren. Jeder Lichtimpuls erzeugt gleichzeitig auch einen Schallimpuls, beide, ausgehend von derselben Position. Dies erzeugt ein besonderes Raumverständnis. Spielen die Impulse in besonderen Rhythmen, entstehen Abfolgen von winzigen Zeitfenstern, die unsere räumliche und temporäre Wahrnehmung kontinuierlich verändern.

Tätigkeitsbericht:

2024.08.07 [Talk, DBWTS] Montage Camp, Kunsthaus Urhof / AT	2023.10.24 [Concert, Synth Liveset] Tresor, Linz / AT
2024.07.28 [Concert, RESi] Kreienascht, Luxemburg / LU	2023.10.13 - 10.30 [Installation, dBlech] bb15, Linz / AT
2024.07.11 [Concert, RESi] Frederic Release Show, Manchester / UK	2023.10.14 [Concert, Synth Liveset] Sender, Linz / AT
2024.07.05 [Concert, RESi] Klangfestival, Gallneukirchen / AT	2023.09.16 [Concert, HIVE] Ottosonics Festival, Ottensheim / AT
2024.06.05 [Concert, Kraken] Algomysthica, Berlin / DE	2023.09.09 [Concert, Synth Liveset] Circuit Control, Dresden / DE
2024.06.03 [Concert, HIVE] Sonic Lab, Linz / AT	2023.09.06 - 09.10 [Installation, dBlech] Ars Electronica Festival, Linz, AT
2024.05.31 [Concert, RESi] Rhiz, Vienna / AT	2023.07.29 [Concert, HIVE] Melusines, National House Ústi nad Labem, CZ
2024.05.25 [Concert, RESi] STWST, Linz / AT	2023.07.16 - 06.29 [Residency] Phonon~ Summer School, Ústi nad Labem/Staňkovice / CZ
2024.05.23 [Installation, dBlech] Kunst und Poesie, Kriegergut, Perg, AT	2023.07.15 [Concert, VRA] Experimence Festival, Saarbrücken / DE
2024.05.04 [Concert, HIVE] Punctum, Prag / CZ	2023.06.30 [Performance, dBlech] Radical Sound Walk, Hauptplatz Linz, AT
2024.04.12 [Concert, Kraken] Stream Festival, Linz / AT	2023.06.16 - 06.18 [Residency] Fine Acts Lab, Sofia / BG7
2024.03.14 [Talk] Sirup, Linz / AT	2023.06.10 [Concert, Synth Liveset] temporär für immer, Kapu Linz / AT
2024.01.07 [Concert, VRA] Wesa Festival, Seoul / KR	2023.06.10 [Performance, dBlech] temporär für immer, Kapu Linz / AT
2023.12.28 [Concert, VRA] Chaos Communication Congress, Hamburg / DE	2023.06.09 [Concert, VRA] FMR Festival, Linz / AT
2023.12.10 [Concert, Liveset] dim sam, Belgrad / RS	2023.04.28 [Film, VRA, 30 min] Crossing Europe Festival, Linz / AT
2023.11.22 - 04.07 [Installation, dBlech] Ars Electronica Center, Linz, AT	2023.03.15 [Release, Tape] VRA
2023.11.11 Concert, Liveset] Sonic Territories, Vienna / AT	2023.03.15 [Concert, VRA, A/V] Sound is a collective, Flucc Vienna/AT
2023.10.26 - 10.29 [Installation, dBlech] lab30, Augsburg / DE	

LINZ_media_arts 2024 – Projekt

Kultur und Bildung/Kunst- und Kulturförderungen, 4041 Linz, Pfarrgasse 7

Sara Koniarek, BA, „Exquisite Corpus Ludios“

„Exquisite Corpus Ludios“ (Übersetzung: ‚Exquisite Body of Play‘) verbindet interaktiven Tanz mit Choose-Your-Own-Adventure-Gameplay und verwandelt einen Körper in einen steuerbaren Avatar, der von den Entscheidungen des Publikums beeinflusst wird.

Das Projekt erforscht die Darstellung des weiblichen Körpers in Computerspielen und lässt sich dabei von surrealistischen Kunstwerken und Spielmodellen wie dem „Exquisite Corpus“ sowie von der zeitgenössischen Internetästhetik inspirieren.

Durch die Verschmelzung digitaler und physischer Medien wollen wir ein provozieren ein Nachdenken über die Darstellung des weiblichen Körpers in Video Spielen des 21. Jahrhunderts und darüber hinaus.

Wenn man Dinge googelt wie: „Warum werden weibliche Charaktere in westlichen Spielen immer hässlicher?“ findet man auf Reddit und ähnlichen Diskussionsseiten eine scheinbar unendliche Anzahl von Ergebnissen, die einen alarmierenden Trend aufzeigen, der sich in den letzten Jahren nur noch verstärkt hat. Es zeigt den Ausdruck der offenbar immer stärker auseinander gehenden Ansichten über weibliche Körper in den Medien, insbesondere in Videospielen.

Das Konzept von „Exquisite Corpus“ stammt von einem Spiel mit gefaltetem Papier, das von mehreren Personen gespielt wird, die einen Satz oder eine Zeichnung verfassen, ohne dass jemand die vorangegangene(n) Arbeit(en) sieht. Das Ergebnis ist ein kollektives Werk, das theoretisch frei von den Beschränkungen ist, denen wir als Individuen ausgesetzt sind. In Exquisite Corpus Ludios wird das Publikum immer weiter in die Welt des digitalen Körpers hineingezogen.

Kurzbiografien

Sara Koniarek

visual artist, digital stage designer

Sara Koniarek (she/her), is an Austrian interdisciplinary artist and designer. She touches on topics surrounding the bridge between art & technology, the human & the machine in relation to space. Her works combine knowledge from fields such as language, digital identities, cryptography, gamification, human-computer interaction, virtual communities and how we navigate spaces on- and offline. She completed her BA in graphic design and photography and is currently finishing her Master's degree at MA Interface Cultures.

Her current research approaches spatial narratives in the realms between the physical and virtual space. Another part of her work focuses on the self-coined term “Expanded stage design and interaction” collaborating with dancers to find new ways to combine movement and visual performance, as well as an ongoing research/performance collaboration with dancers from the Anton Bruckner Privatuniversität, that is looking into surveillance systems and the interaction and boundaries between body and machine.

LINZ_media_arts 2024 – Projekt

Kultur und Bildung/Kunst- und Kulturförderungen, 4041 Linz, Pfarrgasse 7

Her work has been exhibited at exhibitions and festivals such as Ars Electronica Festival 2021 & 2022 (AT), the A.I. & Art Pavilion at University of Luxembourg 2022(LU), W.I.P Festival at Cyens Centre of Excellence, Nicosia (CY) (2022 & 2023).

Matilda Bjärum

Performer and Choreographer

Matilda Bjärum is a freelance dance artist based in Malmö, expressing herself through fluid and flowing movements, improvisation, playfulness, and theatricality. In 2021, Matilda embarked on a part-time distance Master's thesis in Contemporary Dance Performance titled "A Playcentric Approach - The use of Gameplay to improve a dancer's stage presence." This thesis explores how game-inspired structures can enhance a dancer's stage performance, seen through a phenomenological lens. The research seeks to uncover how game systems inform and elevate a dancer's presence by connecting dancer-human experiences with game design, aiming for an optimal performative state. Matilda's artistic curiosity led her to participate in the Digital Leap project in Manresa and Stockholm, where she gained valuable insights and experience in merging digital elements with her artistic pursuits.

Her choreographic production "Ghost Square" - an improvisational game for three dancers was created on the basis of rules from dodgeball and the sims. Now in her next playcentric production "Exquisite Corpus" she is integrating digital aspects for the first time. Professionally, over the past three years, Matilda has engaged in various project-based roles as a freelance dance artist, participating in performances tailored to diverse age groups and settings. These include collaborations with Bobbi Lo Production for younger audiences, theater contexts with Skanes Dansteater, Schottish Dance Theatre, Museum performance at the Venice Biennale under Alexandra Prici's curation. Matilda finds joy in working on projects with diverse dance-physical and thematic approaches, relishing the challenge of blending her strengths with others' artistic perspectives. She is also the co-director of the newly started NoXsense Platform. She identifies herself as a dance artist propelled by a profound artistic drive, akin to the choreographers she collaborates with, and she thrives in the realm of co-creative discussions.

Alex Berg - "eeijor"

costume designer

Alex (she/her) is driven by a keen interest in wearable art, fueled by a curiosity to explore diverse materials in order to create surreal and captivating headpieces. With a foundation in photographic art, her aspiration is to evoke surrealism and wonder while solely relying on physical and tangible crafting techniques. The project's objective is to forge new dimensions of movement, delve into the interplay between the body and the creations, and craft an illusion that entralls the observers. She has exhibited at Malmö Gallerihelg, STPLN and Malmö City.

LINZ_media_arts 2024 – Projekt

Kultur und Bildung/Kunst- und Kulturförderungen, 4041 Linz, Pfarrgasse 7