

1.637 Einreichungen aus 78 Ländern:

S+T+ARTS PRIZE '23
für Alexandra Daisy Ginsberg (GB)
und Richard Mosse (IE)

Pressegespräch vom 19.6.2023 mit

Klaus Luger (Bürgermeister der Stadt Linz)

Doris Lang-Mayerhofer (Kulturstadträtin, Beiratsvorsitzende Ars Electronica)

Gerfried Stocker (Artistic Director, Ars Electronica)

Veronika Liebl (Managing Director of European Projects of Ars Electronica)

Masha Zolotova (Project Manager S+T+ARTS Prize)

1.637 Einreichungen aus 78 Ländern:

S+T+ARTS PRIZE '23 für Alexandra Daisy Ginsberg (GB) und Richard Mosse (IE)

(Linz/Brüssel, 19.6.2023) Es waren am Ende 1.637 Einreichungen aus 78 Ländern, die zwischen 11. Jänner und 13. März 2023 im Rahmen des Wettbewerbs zum diesjährigen S+T+ARTS Prize bei Ars Electronica eingingen. Über die mit jeweils 20.000 Euro dotierten Hauptpreise dürfen sich Alexandra Daisy Ginsberg (GB) und Richard Mosse (IE) freuen. Prämiert wurden ihre Projekte von einer hochkarätigen internationalen Jury, der diesmal Mónica Bello (ES/CH), Francesca Bria (IT), Bernd Fesel (DE), Jun Inada (JP) und Meinhard Lukas (AT) angehörten. Unterstützung kam von den S+T+ARTS Prize Advisors Andrés Burbano (CO), Lydia Kallipoliti (GR), Jon McCormack (AU), Kyuseung Keith Noh (KR), Katja Schechtner (AT), Yasaman Sheri (CA), Kei Takeuchi (JP), Rodolfo Groenewoud van Vliet (NL), Ksenia Zaytseva (CA/RU) und dem Kollektiv Hackers & Designers (NL).

S+T+ARTS = Innovation at the Nexus of Science, Technology, and the ARTS

S+T+ARTS ist eine großangelegte Initiative der Europäischen Kommission, mit der Technologie und künstlerische Praxis bestmöglich verbunden und zum Gewinn sowohl für die europäische Innovationspolitik als auch für die Kunstwelt werden sollen. Vor den Vorhang geholt und unterstützt werden Menschen und Projekte, die dazu beitragen, Europas soziale, ökologische und ökonomische Herausforderungen meistern zu können.

S+T+ARTS Prize

Teil der S+T+ARTS-Initiative ist der prestigeträchtige und mit insgesamt 40.000 Euro Preisgeldern hochdotierte S+T+ARTS Prize. Der jährliche Wettbewerb zeichnet innovative Projekte an der Schnittstelle von Kunst, Technologie und Wissenschaft aus, die zur wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Innovation beitragen. Mit der Durchführung des Wettbewerbs ist die Linzer Ars Electronica beauftragt. Den Gewinner*innen winken neben den Preisgeldern prominente Auftritte beim Ars Electronica Festival sowie bei Events der Konsortiumspartner Bozar, Waag, INOVA+, T6 Ecosystems, French Tech Grande Provence und der Frankfurter Buchmesse.

<https://starts-prize.aec.at/de/>

S+T+ARTS PRIZE '23

Grand Prize – Artistic Exploration

Awarded for artistic exploration and art works where appropriation by the arts has a strong potential to influence or alter the use, deployment or perception of technology.

Pollinator Pathmaker Alexandra Daisy Ginsberg (GB)

Wie würden Insekten unsere Gärten und Parks wohl gestalten? Diese Frage ist Ausgangspunkt eines Experiments, mit dem Alexandra Daisy Ginsberg das größte klimapositive Kunstwerk der Welt zu schaffen versucht.

Bestäuber wie Bienen, Schmetterlinge und Wespen sind für das Gedeihen von Ökosystemen unersetzlich. Ihre Populationen schrumpfen allerdings in alarmierender Geschwindigkeit. Ob durch Bodenversiegelung, Monokulturen, Pestizideinsatz, invasive Arten oder Klimawandel, die Gründe für ihr Sterben sind vielfältig und die Folgen verheerend. Der Verlust einer Bestäuberart bedeutet häufig das Aus einer auf sie spezialisierten Pflanzenart.

Um dem entgegenzuwirken, hat Alexandra Daisy Ginsberg den *Pollinator Pathmaker* initiiert. Die Online-Plattform – bzw. der dahinter liegende Algorithmus – hilft einen ‚empathischen‘ Bepflanzungsplan zu erstellen, der eine größtmögliche Vielfalt an Bestäuberarten begünstigt. Der Algorithmus wählt dafür Pflanzen aus, die am jeweiligen Standort gedeihen und so viele Bestäuberarten wie möglich anlocken. Jeder Garten, der auf diese Weise entworfen wird, sieht anders aus und ist ein algorithmisch erzeugtes, lebendes Kunstwerk für Tier – und Mensch. Für ihren *Pollinator Pathmaker* wird Alexandra Daisy Ginsberg (GB) 2023 mit dem Grand Prize – Artistic Exploration ausgezeichnet.

<https://pollinator.art/de>

Artist: Alexandra Daisy Ginsberg
Algorithm developer: Dr Przemek Witaszczyk
Designer and Researcher: Iman Dato
Horticulture: Colin Skelly
Producers: Hannah Andrews, Ruby Dixon
Studio manager: Freire Barnes

Originally commissioned by the Eden Project and funded by Garfield Weston Foundation.
Additional founding supporters: Gaia Art Foundation
Collaborators: Google Arts & Culture.
The International Edition Founding Commissioners are LAS Art Foundation.

S+T+ARTS PRIZE '23

Grand Prize – Innovative Collaboration

Awarded for innovative collaboration between industry or technology and the arts that opens new pathways for innovation.

Broken Spectre Richard Mosse (IE)

Broken Spectre ist das Porträt einer vorsätzlichen Umweltkatastrophe, die sich entlang des 4.000 Kilometer langen Trans-Amazonian Highway ereignet. Illegaler Holzeinschlag, Brandrodung, das Graben, Schürfen und Waschen von Gold, das Aufstauen der Flüsse und die daraus resultierenden Überflutungen, der Diebstahl von indigenem Land, das Anlegen riesiger Monokulturen und die Massentierhaltung – Richard Mosse dokumentiert die weitverbreiteten, häufig jedoch unsichtbaren Fronten des industrialisierten Ökozids im Amazonasbecken. Sein traumähnliches, immersives Video erzählt von Gewaltexzessen gegen Natur und Mensch und fragt nach der Verantwortung, die regionale, nationale und internationale Systeme dabei tragen. Die Narration spielt mit der Ikonographie des Westernfilms – im Mittelpunkt stehen ein Naturparadies und dessen indigene Bevölkerung, die von rechtschaffenden, fleißigen Pionier*innen – von Cowboys – kolonisiert werden.

So wie Wissenschaftler*innen bildgebende Verfahren nutzen, um Prozesse sicht- und nachvollziehbar zu machen, setzt auch Richard Mosse auf Technologie, um Licht ins Dunkel gewinnorientierter Machenschaften zu bringen. Er verwendet eine Multispektralkamera für Luftaufnahmen, um die systematische Organisation und die gewaltigen Ausmaße des brennenden Waldes zu erfassen, UV-Mikroskopie, um reflektierende und fluoreszierende ultraviolette Makro-Zeitrafferaufnahmen des Waldbioms zu produzieren und analogen S35-mm-Infrarotfilm, um das vom Chlorophyll des Regenwaldes reflektierte Infrarotlicht über 720 nm sichtbar zu machen. Bei den Dreharbeiten vor Ort arbeitete Richard Mosse mit „Acampamento Terra Livre“ (eine jährliche Versammlung indigener Völker in Brasilien, die über Landrechte, Umweltschutz, Kultur und soziale Gerechtigkeit diskutiert), den Yanomami, Munduruku, Suruí, Kaingang und anderen indigenen Gemeinschaften zusammen.

Für *Broken Spectre* wird Richard Mosse 2023 mit dem Grand Prize – Innovative Collaboration ausgezeichnet.

<https://www.richardmosse.com/>

Director, producer: Richard Mosse
Cinematographer, editor: Trevor Tweeten
Composer, sound design: Ben Frost

S+T+ARTS PRIZE '23

Honorary Mentions

Between the Lines

Sarah Selby (GB)

Am Beispiel des britischen Grenzregimes zeigt Sarah Selby, wie sich individuelle und prägende Erfahrungen von Menschen in den Mühlen eines technokratischen Systems zu mathematischen Formeln und statistischen Risikobewertungen verwandeln. Darüber hinaus kombiniert sie traditionelle Verwaltungsinstrumente wie Stift und Papier mit neuen Technologien wie der DNA-Datenspeicherung, um die Bürokratie des britischen Grenzregimes symbolisch zu infiltrieren. Sarah Selby bittet dafür zunächst Migrant*innen, ihre persönlichen Erfahrungen aufzuzeichnen. Diese Aufzeichnungen transformiert sie in binäre Daten, codiert sie als synthetische DNA und mischt sie in die Schreibtinte herkömmlicher Stifte. Letztere wiederum verteilt sie an Verwaltungsangestellte des britischen Grenzregimes. Indem diese die Stifte an ihrem Arbeitsplatz benutzen, werden die Erfahrungen der Einwander*innen in die bürokratischen Erzeugnisse des Systems eingeschrieben.

<https://www.sarahselby.co.uk>

<https://www.betweenlines.org.uk>

Artist: Sarah Selby

Collaborators:

Cari Hyde-Vaamonde (<https://www.turing.ac.uk/people/enrichment-students/cari-hyde-vaamonde>)

Beyond Detention (<https://www.beyonddetention.org/>)

Twist Bioscience (<https://www.twistbioscience.com/>)

Commissioners

Science Gallery London in collaboration with Future Everything as part of 2023 Season: 'AI: Who's Looking After Me?' exhibition. (<https://london.sciencegallery.com/ai-season>)



Child of Now

**Robert Walton (AU), Julianne Pierce (AU), Claire Coleman (AU),
University of Melbourne, Arts Centre Melbourne, Phoria**

Aborigines kennen ein „Immerwenn“. Es ist ein Ort, an dem alle Zeit gegenwärtig ist. Ein Ort, an dem etwa die vergangenen 10.000 Jahre des Lebens am Birrarung-Fluss sichtbar werden und von der Widerstandsfähigkeit der Ureinwohner*innen zeugen, die hier Naturkatastrophen und der Invasion weißer Siedler*innen trotzen. Davon inspiriert lädt die audiovisuelle Installation *Child of Now* dazu ein, uns vorzustellen, alle Kinder würden jetzt geboren. Gleich danach schon wären diese Kinder alle so alt wie wir es in diesem Moment jeweils sind. Dann werden wir aufgefordert, uns selbst als solche „Kinder von Jetzt“ (Child of Now) in der Zukunft zu denken. Als volumetrische Videos werden deren – also unsere – Porträts sichtbar und jedes einzelne holografische „Kind von Jetzt“ reiht sich in den nie endenden Strom der Zeit ein, der alle Generationen vereint. Vor unseren Augen entsteht eine Art „Zukunftsarchiv“, das von immer mehr holografischen Einzelporträts bevölkert und gleichzeitig zum kollektiven Porträt einer gegenwärtigen Gesellschaft wird, die ihre Erben und deren Lebensbedingungen imaginiert.

<http://robertwalton.net/project/child-of-now/>

Child of Now by Robert Walton, Julianne Pierce, Claire Coleman

Supported by School of Computing and Information Systems and the Faculty of Engineering and Information Technology at University of Melbourne working in partnership with Arts Centre Melbourne. With additional support from Phoria.



CLIMAVORE

Cooking Sections (INT)

CLIMAVORE fragt danach, wie es in Zeiten des immer virulenter werdenden Klimawandels um unsere Ernährungssicherheit bestellt ist. Schon jetzt beginnt der Jahreskreis von Frühling, Sommer, Herbst und Winter zu erodieren, werden die Wachstumsperioden mancherorts länger, anderswo kürzer, nehmen extreme Wetterereignisse zu, laugen Böden aus und spülen Flüsse tagtäglich (Plastik-)Müll und Gifte in die Ozeane. *CLIMAVORE* versucht mit den Folgen dieser Entwicklung umzugehen und unsere Lebensmittelproduktion und Ernährung an diese neue Realität anzupassen. In Schottland arbeitet *CLIMAVORE* etwa an alternativen Aquakulturen. Eine eigens entwickelte Plattform dient dabei als Gezeitentisch: Bei Flut befindet sich die Plattform unter Wasser und die daran haftenden Muscheln und Algen reichern das Meerwasser mit Sauerstoff an; bei Ebbe tritt die Konstruktion zu Tage und verwandelt sich in einen Esstisch für Menschen. In Zusammenarbeit mit Lehrer*innen und Köch*innen werden an der örtlichen High School und in Partnerrestaurants Kochkurse angeboten, gemeinsam mit Meeresbiolog*innen wird zum gemeinschaftlichen Anpflanzen von Meeresalgen und Muscheln geladen und mit Steinmetz*innen eine Produktionsstätte zur Herstellung von Fliesen aus Austern- und Muschelschalen betrieben. Weitere prototypische Projekte betreibt *CLIMAVORE* in Italien, in Schweden, der Türkei, in den Alpen und am Eriesee.

<https://www.climavore.org/>

Cooking Sections: Daniel Fernández Pascual and Alon Schwabe
Studio team: Rosa Whiteley, Remi Kuforijj
Director of Care: Dani Burrows
Director, CLIMAVORE Station Skye & Raasay: Shona Cameron
Director, Becoming CLIMAVORE: Kelly Tsipni-Kolaza



Hashd0x | Proof of War

Egor Kraft (RU)

Hashd0x | Proof of War fokussiert auf Desinformation und Propaganda als zentrale Bestandteile der Kriegsführung. Das Projekt besteht aus mehreren Arbeiten, die prototypische Open-Source-Soft- und Hardware zur Diskussion stellen, die helfen, Fakten von Fiktion zu unterscheiden, um damit einen Beitrag zur Bekämpfung manipulierter Foto- und Videoinhalte zu leisten. Vorgeschlagen werden etwa *Hashmarks*, Blockchain-basierte Alternativen zu herkömmlichen Wasserzeichen, mit denen „Citizen-Journalists“ authentische Foto- und Videoaufnahmen fälschungssicher kennzeichnen könnten. Mit *Uncensorship Architecture* wiederum plädiert Egor Kraft für den Aufbau einer dezentralisierten Blockchain-Infrastruktur, die gleichzeitig auf Tausenden von Knotenpunkten gespeichert wird. Journalistische Rechercheergebnisse könnten so vor Zensur und Sperrung geschützt werden. Mit *Decentralised Embargo* verweist Egon Kraft auf die Scheinheiligkeit westlicher Sanktionen: Mittels eines Hochleistungsrechners werden Ethereum-Münzen geschürft und direkt an die offizielle Kryptowährungs-Wallet des ukrainischen Staates gesendet. Die Energie für den Server wird von Gazprom Germania bezogen, das seinerseits russisches Gas verbrennt, um Strom zu erzeugen. *Decentralised Embargo* finanziert damit gleichzeitig das ukrainische und russische Militär.

<https://hashdox.org/>

<https://github.com/Hashd0x/>

<https://vimeo.com/egorkraft/proofofwar>

Initial MVP is developed in cooperation with vSelf.
With support from: Ethereum Swarm, Alexander Levy
Gallery, European Media & Information Fund and Creative
Europe program of the European Union.

Labyrinth Psychotica – The Anoiksis Experiment by Roomforthoughts

Jennifer Canary (NL)

Anoiksis kommt aus dem Griechischen und bedeutet „heimatlos“. In der Wissenschaft bezeichnet der Begriff den programmierten Zelltod menschlicher oder tierischer Zellen, die den Zell-Matrix-Kontakt verloren haben. Die Anoiksis-Theorie wiederum hinterfragt das gängige Verständnis von Halluzinationen und Wahnvorstellungen. Sie geht davon aus, dass letztere nicht von einer Beeinträchtigung des Gehirns herrühren, sondern im Gegenteil von einem Gehirn, das versucht einen Heilungsprozess voranzutreiben. Halluzinationen und Wahnvorstellungen sind in dieser Lesart eine vernünftige Reaktion auf verrückte Umstände.

Jennifer Canary (NL) forscht zu Psychose-Simulationen und hat ausgehend von der Anoiksis-Theorie eine radikale künstlerische Forschungstheorie und Methode entwickelt. Ihre Mixed-Reality-VR-Psychose-Simulation versetzt Proband*innen in einen sicheren interaktiven Wachtraumzustand und simuliert acht Minuten lang eine ganze Reihe subjektiver Psychose-Erfahrungen. Das Projekt soll die Behandlung von Psychosen verbessern und die Art und Weise, wie wir mit psychotischen Menschen umgehen.

<https://www.labyrinthpsychotica.org>

Thanks to: The Doen Foundation, The Creative Industry Funds, The Mondriaan Funds, Jolijn Friederichs, Tim Knoote, Teresa Feldman (EE), Sigrid Bannenber, Pinar Temiz, Alec Kopyt (USSR), Laura Schuster, Konstantin Leonenko (UKR), Jeanette Groenendaal, Suleika Elfassi, Dora Grootman, Megan Mateer (USA), Jeroen Zwaal, Linda Maissan, Kasia Szmigiero (P), Xiomara Vado Soto, Renana Elran (ISR), Suzanne Meyer, Dr. Wouter Kusters, Dr. Karlijn Roex, Dr. Wim Veling, Alwin Verdonk, Josephine Bosma, Rokus Loopik, Dr. Anna Cornelia Beyer (UK), Sam Gerrits, Angèle De Jong, Lieselotte Nooyen, Christien Oudshoorn, Nina Boas, Iris Jousma, Anneke de Weerd, Fausto, Marie-Anne Soyez (D), Dr. Sabine Wildevuur, Dr. Tycho Hoogland, Marjelle van Hoorn, Selma Steenhuizen, Ewout Stumphius and Nikola Nikolov (BG). TNO, Dutch Police Academy Ossendrecht (Harold + Frans), AMC UMC Academic Hospital (Jacqueline + Franka + Ellen), Zaans Justitieel Centrum (Ingrid + Remco) and all the teachers and students of the University of Applied Sciences Amsterdam and St Joost Avans!



MetaPhase: a contrapuntal dialogue between a pianist and her avatar in the metaverse

Giusy Caruso (BE), LWT3 (IT)

MetaPhase ist das Ergebnis der Begegnung einer Avantgarde-Pianistin und Forscherin – Giusy Caruso (BE) – und einem innovativen Start-up – LWT3 (IT). Gemeinsam haben sie eine XR-Performance umgesetzt, die Motion Tracking und VR-Technologie nutzt, um der Interpretin und ihrem Publikum die Möglichkeit zu einer einzigartigen Live-Musik-Co-Creation zu eröffnen. Giusy Caruso trägt dafür einen Anzug mit lichtreflektierenden Markern und einem Biosensor, der mittels Oberflächen-Elektromyographie (sEMG) ihre Gesten, konkret ihre Muskelanspannung, misst. Mittels einer Oculus Rift betritt sie eine mit der Spiel-Engine Unity entwickelte Meta-Performance-Szene, in der sie mit einem Avatar-Pianisten Steve Reichs *Piano Phase für zwei Klaviere* spielt. Animiert wird dieser zweite virtuelle Pianist mittels zuvor aufgenommener Bewegungen der „echten“ Pianistin, deren Biosignale nun Bild- und Videoeffekte sowie Audioparameter steuern. Die Zuschauer*innen können bei all dem ihren eigenen Blickwinkel wählen, Daten in Echtzeit oder auch in der Nachbearbeitung zusammen mit der Pianistin betrachten. *MetaPhase* zelebriert die interdisziplinäre Zusammenarbeit von Wissenschaft, Technologie und Kunst und erweitert die Möglichkeiten einer futuristischen und phygitalen – will heißen; physischen und digitalen – Technoästhetik.

<https://lwt3.com/project/giuseycaruso/>

Concept and pianist (Royal Conservatoire Antwerp,
IPEM – University Ghent): Dr. Giusy Caruso

LWT3 Team:
Hardware and data engineer: Dr. Paolo Belluco
Designer and VR director: Samuele Polistina
VR developer: Andrea Randone
Fashion and product designer: Luigi Sossi
With support from: Royal Conservatory of Antwerp,
IPEM – University Ghent, Yamaha Music Europe



Sensing for Justice – SensJus

Anna Berti Suman (IT)

Inspiriert von einem Gerichtsprozess, den US-amerikanische Fischer gegen den Petrochemie-Riesen Formosa Ltd. anstrebten und dank der von ihnen zusammengetragenen Beweise 2019 auch gewannen, will *Sensing for Justice – SensJus* zeigen, welche Hebelwirkung die Bevölkerung vor Ort in Sachen Umweltschutz entwickeln kann. Im Fokus stehen dabei Regionen in Süditalien, die wie die ehemaligen Bergbaugebiete Sardinien, die Region Sulcis oder die ölfreudigen Täler der Basilicata unter der Zerstörung der Umwelt als auch extremer sozialer Ungleichheit leiden. *Sensing for Justice – SensJus* arbeitet mit Forscher*innen und lokalen Gemeinschaften zusammen, wobei vor allem ihre Fragen, Vorstellungen und Interessen den Verlauf und die Schwerpunkte der Zusammenarbeit und ihrer künstlerischen Ergebnisse prägen. Kreativität wird dabei als eine Form der Fürsorge und des Einfühlungsvermögens verstanden, die auch in der Forschung Platz haben muss. Ergebnis eines solchen Prozesses ist etwa die *Story of a civic sentinel*. Die Graphic Novel entstand aus Feldforschungen und erzählt von den Erfolgen, aber auch von den Herausforderungen, mit denen Bürger*innen im Kampf gegen die Ölverschmutzung konfrontiert sind.

<https://sensingforjustice.webnode.it/>

<https://cordis.europa.eu/project/id/891513>

Author: Anna Berti Suman, European Commission – Joint Research Centre (JRC), Ispra
Project mentor: Sven Schade, European Commission – Joint Research Centre (JRC), Ispra
Artistic collaborators:

Freelance illustrator: Alice Toietta

Visual storyteller: Bela Pinheiro

Performer and social theater operator: Alessia Romano

The project received support of the Marie Skłodowska-Curie grant n. 891513, under H2020-EU, running from 2021 to 2023 (<https://cordis.europa.eu/project/id/891513>).

A pilot of the project was developed previously thanks to the concluded research grant (2020-2021) of the Dutch Research Council NWO, the Rubicon fellowship n. 66202117. The artistic component of the project benefited from the synergy with the European Commission Joint Research Centre Art & Science initiative, in particular the Resonances IV Program on the theme "Naturarchy."



Server Farm

James Bridle (GB)

Server Farm ist die Vision eines Computers, der aus und mit Pflanzen und Tieren konstruiert ist. Ausgangspunkt ist die Überlegung, dass alle Prozesse moderner Computertechnik – von der Speicherung, Abfrage und Verarbeitung von Information über die Vernetzung, Stromversorgung und -verwaltung bis zur Ein- und Ausgabe sowie der Anzeige – von biologischen Systemen geleistet werden können. Auf Feldern, in Obstplantagen und Gärten versucht die *Server Farm* deshalb eine einmalige landwirtschaftliche Einrichtung zu schaffen, die Daten erfasst, speichert, verarbeitet und weitergibt. Von der Kodierung von Information in der DNS bis zum Mapping von Algorithmen mit Schleimpilzen, von Myzel-Netzwerken bis zur Kohlenstoffbindung und von Schwermetall-Hyperakkumulatoren bis zur Permakulturverarbeitung – *Server Farm* will zeigen, dass sowohl Werkzeuge als auch Wissen vorhanden sind, um die toxischen technologischen Infrastrukturen der Gegenwart hinter uns zu lassen und durch dezentrale, verwurzelte und regenerative Alternativen zu ersetzen.

<http://serverfarm.jamesbridle.com/>

<https://vimeo.com/642669678>

Server Farm has received previous support from the STRP Festival, Eindhoven, NL

Turba Tol Hol-Hol Tol

„Turba“ steht für „Torf“ auf Spanisch, „Hol-Hol Tol“ bedeutet „Herz“ (tol) der Torfgebiete (hol-hol) und entstammt der Sprache der Selk'nam, einem südamerikanischen Volk, das Ende des 19. Jahrhunderts einem Genozid durch Goldsucher*innen und Schafzüchter*innen zum Opfer fiel. 2022 bildete „Turba Tol Hol-Hol Tol“ den Titel des chilenischen Pavillons auf der 59. Internationalen Kunstausstellung der Biennale di Venezia und sollte eine ganz besondere Liebe zu Torfgebieten beschwören...

Feuchtgebiete sind heute überall bedroht. Ihre Erhaltung ist aber wichtig für das planetarische Ökosystem und Klima, und in Patagonien zudem essenziell für das Überleben der letzten Selk'nam. 8.000 Jahre lang lebte dieses Volk in den Torfmooren auf Feuerland. Dann kamen die Kolonist*innen und mit ihnen die Katastrophe. Entgegen der offiziellen Geschichtsschreibung, die Volk, Sprache und Kultur der Selk'nam Mitte des 20. Jahrhunderts für tot erklärte, gibt es aber eine kleine Gemeinschaft, die bis heute überlebt hat und um ihre Anerkennung und Zukunft kämpft. *Turba Tol Hol-Hol Tol* sollte diesen Kampf für alle sichtbar machen: mit einer Website, einem wissenschaftlichen Moorexperiment, einem Buch und einer multisensorischen Installation im chilenischen Pavillon auf der Biennale di Venezia. Letzterer ermöglichte es den Besucher*innen, in die Welt der Torfgebiete Patagoniens einzutauchen und die materielle und kulturelle Dimension dieser einmaligen und bedrohten Ökosysteme kennenzulernen.

www.turbatol.org

Turba Tol Hol-Hol Tol, the Chilean Pavilion at the 59th International Art Exhibition – La Biennale di Venezia
Curator: Camila Marambio
Artists:
Sound: Ariel Bustamante
Art History: Carla Macchiavello
Film: Dominga Sotomayor
Architecture: Alfredo Thiermann
Cultural producer: Juan Pablo Vergara
Organization: MINCAP – Ministry of Cultures, Arts, and Heritage of Chile; DIRAC – Cultures, Arts, Heritage, and Public Diplomacy Division of the Ministry of Foreign Affairs of Chile
Commissioner: Ximena Moreno, MINCAP
Assistant Commissioner: Daniela Aravena, DIRAC
Coordinators:
Project Management, MINCAP: Carolina Martínez
Producer in Italy, MINCAP: Alessandra Dal Mos
Creative Collaborators:
Selk'nam poetry and song: Hema'ny Molina
Ecology: Bárbara Saavedra
Design: Rosario Ureta
Web design: Mateo Zlatar
Web design: Carola del Río
Book editorial coordination: Constanza Güell
Museography: Sebastián Cruz
Lighting: Antonia Peón-Veiga
Art direction: Nico Arze
Art direction: Christy Gast
Direction of photography: Benjamín Echazarreta
Rumors voice: Isabel Torres
Selk'nam guide: Fernanda Olivares

Climate change and biodiversity: Nicole Püschel
Sphagnum LAB: Susanne Abel, Matthias Krebs, Jan Peters, Anja Prager, Greta Gaudig
agustine zegers, Denise Milstein, Randi Nygård, Karolin Tampere, Simon Daniel Tegnander Wenzel, Freja Carmichael, Sonja Carmichael, Elisa Jane Carmichael
Ensayos scents: Jasper Coleman, Caitlin Franzmann, Renee Rossini
Film post-production: Hans Toso, Tiff Rekem, Josh Widdicombe, Rus Gant, Stefan Grabowski
Installation Crew: Rebiennale; Eidotech
Gallery Attendants: Maria Costan Davara, Vittorio Da Mosto, Fernanda Olivares Molina, Malika Mouj, Isabel Torres
Partner Institutions: Embassy of Chile in Italy; ProChile; Wildlife Conservation Society – Chile; Fundación Hach Saye; Ensayos; Michael Succow Foundation, partner in the Greifswald Mire Centre
With support from: Parque Karukinka in Tierra del Fuego; Fundación Arte Precario; Fundación Kreen; Fundación Mustakis; Fundación Arte+; Film Study Center & Department of Art, Film, and Visual Studies, Harvard University; Royal Institute of Art, Stockholm; Collegium Helveticum; Akademie Schloss Solitude; The SeedBox funded by MISTRA-Formas, University of Linköping; Torfwerk Moorkultur Ramsloh; Hellmann Worldwide Logistics; Die Beauftragte der Bundesregierung für Kultur und Medien; Caspar-David-Friedrich-Jubiläum; Universitäts- und Hansestadt Greifswald; Office for Contemporary Art, Norway; CEINA – Centro de Extensión del Instituto Nacional José Miguel Carrera; Sinestesia.cc; RioLab; Tamaas; TBA21 – Ocean Space; We Are Here Venice.
Acknowledgements: Víctor Leyton, Denise Lira-Ratinoff, Ivette Martínez, Patricia Ready, Sandra Terdjman, Andrea Tese, Pomp Wong, Ana María Yaconi



VFRAME: Computer Vision for OSINT/OSI Research Adam Harvey(us), Josh Evans(us), Jules LaPlace (us)

VFRAME entwickelt Open-Source-Bildverarbeitungssoftware und neuronale Netzwerkmodelle zur Identifikation und Dokumentation von Menschenrechtsverletzungen in Konfliktgebieten. 2017 ins Leben gerufen, um die Lücke zwischen kommerziellen KI-Systemen und den Bedarfen investigativer Forschung zu schließen, spielt *VFRAME* heute eine führende Rolle bei der Entwicklung und Anwendung neuer Techniken, die 3D-Fotogrammetrie, 3D-Rendering und 3D-Druck kombinieren, um synthetische Daten für das Training neuronaler Netze zu generieren. Anstatt dem problembehafteten Branchentrend zu folgen und Daten aus Online-Quellen zu schürfen, setzt *VFRAME* auf einen künstlerischen Ansatz aus digitaler Fabrikation, Bildhauerei, Fotografie und 3D-Kunst, um eine praktisch unbegrenzte Quelle von Trainingsdaten zu erschließen. Das Ergebnis sind leistungsstarke Computer-Vision-Modelle, mittels derer die automatisierte Identifikation von illegaler Streumunition in Videos aus Konfliktgebieten möglich ist. Einen perfekten Partner fand *VFRAME* 2022 in der internationalen Plattform Mnemonic, die Menschenrechtsaktivist*innen und Journalist*innen darin schult, Werkzeuge und Archivierungsstrategien für die Analyse und Verifizierung digitaler Informationen zu nutzen. Das vergangene Jahr markierte zudem den Beginn der Zusammenarbeit mit der Nichtregierungsorganisation Tech 4 Tracing, durch die *VFRAME* direkten Zugang zu echter Munition erhielt, um noch detailliertere 3D-Scans erstellen zu können.

<https://vframe.io>

Director, founder, computer vision: Adam Harvey
3D design and emerging 3D technologies: Josh Evans
Information architecture and front-end development: Jules LaPlace
With support from: Prototype Fund (Bundesministerium für Bildung und Forschung); NLNet Foundation and Next Generation Internet (NGIO); NESTA; SIDA; Tech 4 Tracing

Klaus Luger

Bürgermeister der Stadt Linz und Eigentümerversorger von Ars Electronica

„Der S+T+ARTS Prize passt perfekt nach Linz. Die oberösterreichische Landeshauptstadt ist von Industrie, Technologie und Medienkunst geprägt, sie steht für Offenheit, Neugierde und Kooperationsbereitschaft. Linz rastet sich nicht auf einem (kunst-)historischen Erbe aus und verwaltet nicht die Vergangenheit zum Zweck der touristischen Wertschöpfung, sondern macht Zukunftsorientierung und -diskurs zum Markenzeichen. Eine wichtige Rolle in all dem spielt Ars Electronica. Interdisziplinarität, Internationalität und Kooperation prägen sowohl die heute weltbekannte Plattform für Kunst, Technologie und Gesellschaft als auch ganz allgemein den ‚Linzer Zugang‘ zur Zukunft. Wie viel innovatives Potential einem solchen Zugang innewohnt, wird alljährlich in Gestalt des S+T+ARTS Prize sichtbar.“

Doris Lang-Mayerhofer

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„Wie können wir unsere Denkmuster verändern und erweitern? Angesichts der weltweiten Herausforderungen und der immer schnelleren digitalen Transformation, Stichwort KI, ist dies die entscheidende Fähigkeit, um eine lebenswerte Zukunft zu gestalten. Im Dreieck von Wissenschaft, Technologie und Kunst will die *S+T+ARTS Initiative* innovative Lösungen mit neuen Denkmustern und erweiterten Sichtweisen ausfindig machen und uns zugänglich machen, so auch mit der Ausstellung der Projekte im Rahmen des Ars Electronica Festivals. Die Beauftragung mit der Durchführung dieses weltweiten Wettbewerbs zeigt, welchen hohen Stellenwert die EU-Kommission der Linzer Ars Electronica und ihrer international anerkannten Professionalität und Vernetzung einräumt. Die Bedeutung der Ars Electronica für die Internationalität und Zukunftsausrichtung des Wirtschafts- und Universitätsstandort Linz kann auch im Hinblick auf die IDSA nicht hoch genug gewürdigt werden.“

S+T+ARTS PRIZE '23

Nominations

ALL PLAYERS TOOL LAB

Masatane Muto (JP), Dentsu Lab Tokyo (JP)

<https://all-players-tool-lab.com/>

Creative director: Naoki Tanaka, DENTSU INC.
Art director: Yusuke Koyanagi, DENTSU INC.
Creative technologist: Shintaro Murakami, DENTSU INC.
Creative technologist: Keita Kuki, DENTSU INC.
Copywriter: Tina Toda, DENTSU INC.
Producer: Kohei Ai, DENTSU INC.
Producer: Miyuki Fujishima, DENTSU INC.

Critical Climate Machine

Gaëtan Robillard (FR)

<https://robillardstudio.github.io/ccm.html>

<https://vimeo.com/667971904>

Art and research: Gaëtan Robillard
Machine Learning algorithm: John Cook, Travis Coan,
Constantine Boussalis, Mirjam O. Nanko
Musical research: Jérôme Nika
Sound design: Tony Houziaux
Computer music: Dionysios Papanikolaou
Art and education: Özlem Sulak
Engineering: Laurine Capdeville, Jolan Goulin
The Refutation Game: Gaëtan Robillard, Laurine Capdeville
Sound production: IRCAM Centre Pompidou
Equipment: Laboratoire des Intuitions, ESAD TALM-Tours

CCM is part of the *MediaFutures* project, and has received funding from the European Union's framework Horizon 2020 for research and innovation program under grant agreement No 951962. As part of CCM, Patterns of Heat is an artistic research conducted in the framework of the intelligent. museum project at the ZKM | Center for Art and Media Karlsruhe and at the Deutsches Museum.

FANGØ a Facebook, Amazon, Netflix and Google Obfuscator

Martin Nadal (ES)

<http://fango.martinnadal.eu/>

Thanks to: EMAP/Onassis Stegi 2020/2021, Deutscher Künstlerbund NEUSTART Modul D 2022mur.at 2023

Future Materials

<https://www.futurematerialsbank.com>

Future Materials is a project by the Jan van Eyck Academie. It receives support from Innovationlabs, a program on behalf of the Dutch Ministry of Education, Culture and Science, the Creative Industries Fund NL, and CLICKNL. Previously supported by the DOEN Foundation.

Future Materials is part of GALA – Green Art Lab Alliance and collaborates with the MA program Material Futures at Central Saint Martin (UK) and with CHILL – Chemelot Innovation and Learning Labs, at the Brightlands Chemelot Campus (NL).

Geo-Llum

Samira Benini Allaouat (IT)

<https://samall.org/GEO-LLUM>

Thanks to:
Derek Lovley
Abraham Esteve Nuñez / Bioe Group
Miguel Alegre
Akasha Hub
Green City Lab

Hyper-Dust

Erlu Ni (CN), Songnan Guo (CN),

Shuyi Fan (CN), Ziyao Lin (CN)

www.hyper-dust.com

Project team: Erlu Ni (CN), Songnan Guo (CN), Shuyi Fan (CN), Ziyao Lin (CN)
Adviser: Xiewei Song, Xinrong Zhang, Jun Fei, Siyang Jing
Cooperative researcher: Xia Yi, Yan MoYang
Exhibition assistance: Li Ruoxuan, Zhang Baiyu
Supporting organizations: Design School of CAFA (the Central Academy of Fine Arts), Eco-Vision Plan

Im/Possible Images

Rosa Menkman (NL)

<https://beyondresolution.info/impossible>

<https://vimeo.com/691029308>

Artist: Rosa Menkman
With support from: CERN, City of Barcelona, HEK Basel, Lothringer 13 München



Inside the NYPD's Surveillance Machine

Superposition (NL)

<https://nypd-surveillance.amnesty.org>

Design & Development: Superposition (Bram Bogaerts, Casper Schipper, Robin Smits)

Data & Research: Amnesty International

Amnesty International would like to thank the more than 7,000 digital volunteers from around the world who analyzed every intersection in New York City to find and categorize surveillance cameras, gave invaluable feedback and peer-to-peer support. Without them this research would not have been possible.

The project was commissioned and paid for by Amnesty International, an international nongovernmental organization (NGO) that gets the majority of its income from individual donations.

It Could Be You

HsienYu Cheng (TW)

<https://chenghsienyu.com/it-could-be-you>

With support from: Panasonic Taiwan & Hong's Foundation, Taiwan Contemporary Culture Lab, Google Colab, Python Jupyter, PaperSpace

MBc02 – Uncovering the hidden impact of the internet

Thijs Biersteker (NL)

<https://thijsbiersteker.com/mbco2>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ghvw06xmJ0o>

MB>CO2 (2022) by Thijs Biersteker

Not allowed for algorithmic audiences

Kyriaki Goni (GR)

<https://kyriakigoni.com/projects/not-allowed-for-algorithmic-audiences>

<https://vimeo.com/manage/videos/604759242>

This artwork was developed within the framework of the Ars Electronica ArtScience Residency enabled by Art Collection Deutsche Telekom in partnership with Johannes Kepler University Linz. Part of the Art Collection Telekom.

The (m)Otherhood of Meep (the bat translator)

Alinta (Alinta Krauth) (AU)

www.alintakrauth.com/otherhood

main video: <https://youtu.be/J8zNuyS5yj0>

Trailer: https://youtu.be/Bs3jGPqB_rE

Artist: Alinta Krauth

Javascript code assistance: Tristan Griffin

Aviary assistance: BatsQLD Organisation

The Glacier Trilogy

Theresa Schubert (DE)

<https://www.theresaschubert.com/works/glacier-trilogy1/>

<https://www.theresaschubert.com/works/glacier-trilogy2/>

<https://www.theresaschubert.com/works/glacier-trilogy3/>

Funded by: S+T+ARTS4Water, an initiative by the European Commission within Horizon 2020

Residency at: Cittadellarte – Fondazione Pistoletto (IT)

Physical resources: Photo Archives of the Italian Glaciological Committee Turin (CGI) and Sella Foundation Biella

Voice & singing: Joseph Schnurr

Simulation programming: Sage Jensen

Glass blowing: JoGa Glass Turin

AI consultation: Moises Horta Valenzuela

Icecore meltwater: EUROCOLD Lab, University di Milano-Bicocca

Digital resources: customized StyleGAN, EsreGAN, VQGAN models. TINITALY, a digital elevation model of Italy with a 10 m cell size. Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia.

The Living Dead: On the Trail of Female (2022)

Laura Cinti (IT)

https://www.c-lab.co.uk/projects/living_dead

Conservation scientist & drone pilot: Dr Debbie Jewitt, Ezemvelo KwaZulu-Natal Wildlife, South Africa; Dr Howard Boland, C-LAB, UK

The More The Better (Two Truths and a Lie)

Mihály Kornai (HU)

<https://www.theia.studio/>



TRACEWASTE

Susi Gutsche (AT)

<https://www.tracewaste.eu>

Assistance, design: Dimitrije Andrijević
Sound design: Sebastian Scholz
Coding: Max Pellert
Technology partnership: Paul Pinault
Supported by SONY CSL: Vittorio Loreto, Alessandro Londei,
Bernardo Monechi, Matteo Bruno & MAXXI Foundation: Chiara
Bertini and Alessio Rosati in the framework of the artist
residency "Big Data and the City"

The project has received funding in the framework of the
European S+T+ARTS initiative under grant agreement
LC01641664.

Transient – Impermanent Paintings

Quayola (IT), Andrea Santicchia (IT)

<https://youtu.be/WzfBkArrN28>

Audiovisual concert performed by Quayola and Andrea
Santicchia aka SETA
Software developed by Quayola Studio

Urban Data Forest

Monika Seyfried (PL), Cyrus Clarke (FR),
Grow Your Own Cloud (INT)

<https://growyourown.cloud/urban-data-forest/>
https://www.youtube.com/watch?v=4Om_DU1ZadE&embeds_referring_euri=https%3A%2F%2Fgrowyourown.cloud%2F&source_ve_path=MjM4NTE&feature=emb_title

Created by: Monika Seyfried and Cyrus Clarke; Grow Your Own
Cloud

Visual identity: Aleksander Znosko Studio www.znosko.pl

Design collaborator: Connor Dolan

Project advisor: In4Art

Urban Data Forest project was part of the Fellowship co-
commissioned by In4Art and Witteveen+Bos within the
framework of Repairing The Present. Repairing The Present is
co-funded by the STARTS program of the European Union.