

# Who Owns the Truth?

Wem gehört die Wahrheit?

6.–10.  
Sept.

POSTCITY  
Linz



**ARS ELECTRONICA 2023**  
Festival for Art, Technology & Society



Created with the AI-System DALL-E2.

## Pressegespräch vom 6. September 2023 mit

**Doris Lang-Mayerhofer** (Kulturstadträtin, Beiratsvorsitzende Ars Electronica)

**Gerfried Stocker** (Artistic Director Ars Electronica)

**Martin Honzik** (Chief Curatorial Officer & Managing Director Ars Electronica Festival)

**Christl Baur** (Head of Ars Electronica Festival)



## Themenausstellung: (Co)Owning More-than-Truth

(Linz, 6.9.2023) Wem gehört die Wahrheit? Es ist eine uralte Frage, die die Ars Electronica in diesem Jahr aufs Tapet bringt. Warum aber ausgerechnet jetzt? Weil sich der nächste Sturm ankündigt, der die Grundfesten unseres Zusammenlebens zu erschüttern droht. Die demokratiepolitische Erosion, die Social Media verursacht haben, wird durch KI-Bots eine noch größere Beschleunigung erfahren. Zukünftig werden Algorithmen nicht nur polarisierende Ansichten verstärken, sondern selbst solche Ansichten einbringen. Eine Politik, die vor allem von Stimmungen und Meinungsumfragen beeinflusst ist, läuft dann Gefahr zur Politik für Maschinen, anstatt für Menschen zu werden.

Es gibt viele gute Gründe, um heute an der Vision von Technologie als Lösung unserer Probleme zu zweifeln. Als Gesellschaft müssen wir trotzdem oder gerade deswegen alles daransetzen, die immer atemraubendere Technologieentwicklung in eine Richtung zu lenken, die ihr Potential möglichst allen Menschen zugänglich macht. Wir brauchen ein neues „Gemeinwesen“, das es uns ermöglicht, die tief- und weitgreifenden Veränderungen des digitalen Zeitalters und vielmehr noch die global-kollektiven Konsequenzen des Klimawandels bewältigen zu können.

Wem also gehört die Wahrheit? Die große Ausstellung zum Thema der Ars Electronica 2023 präsentiert insgesamt 35 künstlerische Positionen, die in den spektakulären Katakomben und dem Atombunker der POSTCITY in Szene gesetzt werden. Der Titel der Schau lautet „(Co)Owning More-than-Truth“.



## StellaVerde

### Inspirational Prototype of Precision Garden as a Possible Scenario for Sustainable Food Production

Gregor Krpič (SI), Simon Gmajner (SI), Dr. Jan Babič (SI),  
Dr. Marko Jamšek (SI), Gal Sajko (Jožef Stefan Institute) (SI)

Ein grünes Miteinander. Das Projekt *StellaVerde* ist eine vertikale Gartenanlage, die eine funktionale Verbindung zwischen Tieren (in diesem Fall Fischen), Pflanzen und Robotern (einem fünfbeinigen Spiderbot) demonstriert. Ein Computercode sorgt für die Fortbewegung des Spiderbots, ein Algorithmus für das Wohlbefinden der Pflanzen. Im Fokus: Die Umsorgung durch Interaktion von Pflanze und Maschine – und das bessere Verständnis für Pflanzen und Tiere, die das natürliche Kreislauf-Ökosystem bewohnen.

Authors: Gregor Krpič and Simon Gmajner / Scientific collaborators: Dr. Jan Babič, Dr. Marko Jamšek, Gal Sajko (Jožef Stefan Institute) / Technical solutions: Uroš Mehle, Marsel Osmanagić, Andraž Tarman, Luka Žagar, Martin Konič, Jure Sajovic / Hands-on assistance: Nastja Ambrožič, Eva Debevc / Producer: Lea Lipnik / Innovation catalyst: Jurij Krpan, Kersnikova / The project development was supported by the European Commission – DG Connect, S+T+ARTS Regional Centers initiative. / The prototype solution was supported by the konS project, co-financed by the Republic of Slovenia and by the European Regional Development Fund of the European Union. This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## Cartographies of the Unseen

Felipe Castelblanco (CO), Lydia Zimmermann (CH)

Konzipiert als partizipativer Forschungsprozess im Südwesten Kolumbiens wirkt das Filmprojekt *Cartographies of the Unseen* auf zwei Ebenen: Es zeigt sich als filmische Reise in die Region zwischen den Anden und dem Amazonas, als Streifzug durch vertikale Landschaften, die von territorialen Konflikten und Widerstand geprägt sind – und dokumentiert gleichzeitig einen laufenden biokulturellen Friedensprozess, der von der Spiritualität und der Verwaltung der indigenen Bevölkerung getragen wird.

Support from: Fachausschuss Film und Medienkunst Basel and PROHELVETIA – COINCIDENCIA, Colombian Ministry of Culture. Thanks to: AWAI Territorial Agency, The Putumayo River, Sumak Kawsay Foundation, Kustruktur and Camilo Pachón (AMA). / This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## FORMATA

PROTO-ALIEI PROJECT (CO/JP)

Außerirdische Materie erleben. Das *PROTO-ALIEI PROJECT* ist ein multidisziplinäres Labor, das sich mit dem Projekt *FORMATA* der künstlerischen Verwendung von extraterrestrischer organischer Materie (ETOM) widmet. *FORMATA* ist eine multisensorische Kunstinstallation, die lebendige Blobs in einem Reaktor inszeniert, der die Bedingungen eines außerirdischen Planeten nachstellt. Die Blobs sind dabei im ständigen Wandel, verformen und bewegen sich. Die körperliche Begegnung zwischen dem Publikum und der fremdartigen aktiven Materie ist für das Projekt entscheidend. Besucher\*innen sind aufgerufen, den eigenen Platz in einem aktiven Kosmos sowie die Hierarchie Mensch/Nicht-Mensch neu zu bewerten.

Experimental laboratory–Gifu Prefectural Industrial Technology Center / Rock Design–Yasushi Inoue / Support–The Institute of Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS); Department of Information Design, Tama Art University; and The Graduate School of Arts and Sciences, The University of Tokyo. / This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## Organ of Radical Care: Una Matriz Colaborativa

Charlotte Jarvis (GB), Dr. Patricia Saragüeta (AR)

Eine neue Welt. *Organ of Radical Care: Una Matriz Colaborativa* nutzt neue wissenschaftliche Erkenntnisse, um aus dem Menstruationsblut mehrerer Frauen, trans- und nicht-binärer Menschen aus Argentinien eine kollaborative Gebärmutter zu züchten. Das Projekt wird durch eine Skulptur, die die heranwachsende Zellkolonie in einem Glaskelch zeigt, wie auch mittels Poesie und Video-/ Audioinstallation kommuniziert und will rationale Gespräche genau wie fantasievolle Imaginationen anstoßen.

Scientific Consultants: Prof. Susana Chuva de Sousa Lopes, Anastasia Bragina, Manuel Selg / Poem: Dr. Patricia Saragüeta / Translation: Sarahi Valeria Fuster Cortés, Diego Trujillo Písanty, Amber Scott, Fiona Athie / Glass: Atelier NL / Lab colleagues Argentina: Luciana Ant and Clara Campos, Saragüeta Lab / Lab colleague Linz: Anastasia Bragina, ARS Electronica Lab / Film: Charlotte Jarvis, Wo Portillo del Rayo, James Read / The work is being realized within the framework of the European Media Art Platforms residency program at Ars Electronica with support of the Creative Europe Culture Programme of the European Union. Additional support from MU Hybrid Arthouse, the Royal College of Art, CONICET and FCEN-UBA / EMAP is co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union. This project is funded and presented in the context of the EMAP project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## Biosymbiotic Exoskeleton

Dorotea Dolinšek (SI)

Tragbare Weltraum-Architektur. Das künstlerische Ziel von *Biosymbiotic Exoskeleton* ist es, einen Raumanzug als komplettes Lebenserhaltungssystem zu konstruieren: Ein Gefäß mit Organismen, ein persönliches Mikrobiom – verbunden mit dem Menschen in Outer Space. Die künstlerische Untersuchung zielt darauf ab, symbiotische Allianzen zwischen Mensch, Technologie und nicht-menschlichen Organismen zu fördern und regt damit an, auf die tiefgreifenden und drängenden ökologischen Probleme auf dem Planeten Erde zu reagieren.

Curatorial guidance: Christl Baur, Martin Honzik, Jurij Krpan, Sandra Sajovic / Technical solutions: Dmitry Morozov / Expertise support: Anastasia Bragina, Kristijan Tkalec, Manuel Selg / Graphic design: Barbara Sušnik / Construction: Andraž Tarman (Rompom) / Inflatables: Ursula Klein (Schulteswien) / Technical support: Simon Gmajner, Jure Sajovic / Special thanks: Gabriele Berg, Leo Schatzl, Randolph Helmstetter, Florian Voggender, Johannes Buchwieser, Miha Turšič, Gernot Grömer / Co-produced by: Kersnikova Institute, Ars Electronica / This project is funded and presented in the context of the EMAP project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## Microfluidic Oracle Chip & Autopoiesis Answering Machine (MOC&AAM)

Agnes Meyer-Brandis (DE)

Tröpfchen fließen. Entscheiden. Fließen weiter. Das Projekt *Microfluidic Oracle Chip (MOC) & Autopoiesis Answering Machine (AAM)* ist das Ergebnis einer künstlerischen Recherche in Labors für synthetische Biologie und zeigt sich als Maschine, die ein Netz mikrofluider Chips nutzt, um speziell angefertigte Tröpfchen („GUVs“ mit Polymerbeschichtung) durch mikroskopisch kleine Kanäle – in Form handgeschriebener Entscheidungsfragen – fließen zu lassen. Das Orakel bedient sich einer Technologie, die zur Untersuchung der Funktion biologischer Membranen und zum Bau künstlicher Zellen verwendet wird, und beantwortet gesammelte Fragen von Wissenschaftler\*innen wie auch ChatGPT. Geboten wird jeweils: ein einfaches JA oder NEIN.

Sound: Michael Moser / *Microfluidic Chip Oracle & Autopoiesis Answering Machine (MOC&AAM)* began as part of an Artist in Residence Project at the Max Planck Institute in Potsdam Golm. / Many thanks to Naresh Yandrapalli and the Tom Robinson Lab, Dirk van Swaay / Funded through the More-than-Planet project. More-than-Planet is co-funded by the Creative Europe program of the European Union.



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## ZOE

### A temporary co-existence between reishi mushrooms and a custom-made robotic system

Noor Stenfert Kroese (NL), Amir Bastan (IR)

Wenn Unbekanntes zusammenkommt. *ZOE* ist eine temporäre Koexistenz von Reishi-Pilzen mit einem maßgeschneiderten Robotersystem, um die Möglichkeiten der internen Kommunikation zwischen Roboter und Reishi zu erkunden. Dabei wird einerseits die Erforschung der Interaktion und unbekanntes Kommunikation innerhalb von Pilzmyzel-Netzwerken weitergeführt, andererseits soll eine mögliche Korrelation zwischen zwei Unbekannten durch Datenvisualisierung sichtbar gemacht werden. Das Paradoxon von Natur und Technologie wird zum gemeinsamen Ökosystem der Fürsorge und gegenseitigen Beeinflussung.

Noor Stenfert Kroese & Amir Bastan / Support: Produced by Productiehuis Theater Rotterdam with support from by Municipality of the City of Rotterdam, Fonds 21 EXTRA and Art Climate & Transition – EU Creative Europe project. / In co-production with Creative Robotics, KUKA CEE and Mushroom Research Center Austria. / This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## TX-2: MOONSHADOW

Adriana Knouf (US)

Zeit, in Outer Space queere Freuden zu wecken. Im Gegensatz zu kommerziellen Weltraummissionen, die militärische und expansionistische Ziele verfolgen, zeigt das Experiment *TX-2: MOONSHADOW* eine spekulative Satellitenkonstruktion, die Möglichkeiten eröffnet, queere und postkoloniale Zukünfte zu konstruieren und nichtmenschliche Weltraum-Erfahrungen zu denken. Das Experiment beeindruckt mit durchdachten Details: einem handgefertigten Sonnensegel, skulpturalen „Meteoriten“ aus hybriden Flechten-Mensch-Strukturen oder einem speziell angefertigten 6U CubeSat bedeckt mit schützenden Sigillen, Wunschsymbolen aus der Magie.

The project was the outcome of a fellowship co-commissioned by Art Hub Copenhagen within the framework of *Repairing The Present*. *Repairing The Present* is co-funded by the STARTS program of the European Union. Expert Fabrication Assistance: Giorgia Piffaretti. 3D Modeling and Industrial Design: Felipe Rebolledo. Spacecraft Fabrication Space: Georg Rasmussen, CLICK/Kulturværftet, Helsingør, Denmark. / Presented with the kind support of Creative Industries Fund NL

## Ghostly Plants of Damaged Worlds

Alizée Armet (FR)

Sind Pflanzen Eigentum des Menschen? Die Installation *Ghostly plants of damaged worlds* lädt ein, die Beziehung zwischen Mensch, Erdboden und Flora zu überdenken. Das Projekt zeigt eine mutierte Pflanzenform, nämlich „Albinopflanzen“, die aufgrund von Schwermetallüberlastung des Bodens keine Photosynthese betreiben können. Alizée Armet rückt mit ihrer Arbeit den ausbeuterischen Umgang mit Pflanzen und Organismen ins Zentrum der Überlegungen – und geht weit über die Logik des bloßen Besitzes und Raubes hinaus.

Funded through the EMAP project. EMAP is co-funded by the Creative Europe program of the European Union.



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## Massive Binaries

Andy Gracie (GB/ES)

Wahrheitsfindung – die Herausforderung unserer Zeit. Das Projekt *Massive Binaries* befasst sich damit, wie Systeme, die im ständigen Austausch stehen, seltsame Phänomene und neue Informationen hervorbringen können; und welche Rolle Künstliche Intelligenz dabei spielt. Für die Installation stellt Andy Gracie (GB/ES) Gravitationswellenbeobachtungen einer Neutronenstern-Verschmelzung den polarisierenden Glaubenssystemen unserer Gesellschaft gegenüber. Die Brücke dazwischen: Eine KI als Tool zur Verbesserung von Informationen einerseits und Auslöschung von Bedeutungen andererseits. Dadurch entwirft er eine Vielzahl möglicher Erzählungen, die Komplexität, Verlust, Zeit, Wahrheit und Risiko immer wieder neu zusammenfügen.

AI assistance – Ali Nikrang (Futurelab)

Unreal engine assistance – Friedrich Bachinger (Futurelab)

Fabrication assistance – Benoit Duchesne

Voice over artists – Kira O'Reilly and Eric Goode

Studio assistance – Ali Yerdel

Audio mastering – Dan Barrett (Frozen Smoke)

This artwork was developed during the Randa Art|Science Residency, which is organized by the Institut Ramon Llull and hosted by Ars Electronica and the Barcelona Institute of Science and Technology (BIST) in collaboration with the new hub of Art, Science and Technology from Barcelona, Hac Te, and the NewArtFoundation.

## Brakfesten / La Grande Bouffe

Anne Duk Hee Jordan (DE), Pauline Doutreluingne (BE)

Ungewohnte Perspektiven. *Brakfesten / La Grande Bouffe* ist ein Makrofilm, der in ein symbiotisches Ökosystem eines schwedischen Waldgebiets zoomt. Das Filmset: Eine öffentliche Skulptur, geformt aus toten Ulmen, die aufgrund des weitverbreiteten Ulmensterbens gefällt werden mussten. Das Projekt entstand aus dem Wunsch, die Leere, die die toten Bäume hinterlassen, nicht als Endpunkt zu betrachten. Anne Duk Hee Jordan (DE) und Pauline Doutreluingne (BE) zeigen stattdessen die beeindruckende Fähigkeit eines Ökosystems, sich zu regenerieren und aus verstorbener Materie neues Leben zu erschaffen.

Directors Anne Duk Hee Jordan and Pauline Doutreluingne / Sound Composer Midori Hirano / Video Editor Judy Landkammer / Animation Moana Vonstadl / Camera Leif Eiranson, Anne Duk Hee Jordan, Isak Mozard / Footage Research Pauline Doutreluingne / Commissioned by Public Art Agency Sweden / Produced by Public Art Agency Sweden in collaboration with Baltic Art Center / Curators Edi Muka, Helena Selder / Producer Anna Norberg / Film assistant/producer Isak Mozard / Funded through the More-than-Planet project. More-than-Planet is co-funded by the Creative Europe program of the European Union.

## Eco-Bot.Net

### Defending the Digital Environment

Barnaby Francis (GB), Robert '3D' Del Naja (GB), Dale Vince (GB)

*Eco-Bot.Net* ist eine sektorenübergreifende Initiative, die 2021 während der Konferenz der Vereinten Nationen über Klimaänderungen (COP26) online gestellt wurde, um das Ausmaß des Greenwashings von Unternehmen und der Klimadesinformation in den sozialen Medien aufzudecken. Gestaltet von den Künstlern Bill Posters und Rob Del Naja von *Massive Attack* sowie dem UN-Botschafter Dale Vince wird das Projekt im Jahr 2024 mit neuer KI-Architektur in Zusammenarbeit mit dem Human Centred Computing Department und dem Climate Litigation Lab der Universität Oxford wiederholt aufgelegt.

This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## La Verdad (The Truth)

Cecilia Vilca (PE)

*La Verdad (The Truth)* ist eine unmögliche Konfrontation, ermöglicht durch Technologie. Ergriffen vom Wunsch, den individuellen Schmerz eines Menschen über die Auswirkungen des bewaffneten Konflikts in Peru (1991) anzuerkennen, erschafft Cecilia Vilca in ihrer audiovisuellen Installation die mit Künstlicher Intelligenz erzeugte Stimme der peruanischen Rechtspopulistin Keiko Fujimori und lernt ihr, nichts als die Wahrheit zu sagen. Das Resultat ist ein Dialog der Zeiten, den eine Guerrilla-KI konfiguriert.

Original idea: Viewing Keiko Fujimori's speeches. Audio and transcript cleaning: Cecilia Vilca. AI training was performed by Cecilia Vilca using a TensorFlow Implementation of DC-TTS by Kyubyong Park. The video testimony by Liz Rojas Valdez was broadcast live and recorded on public television (Peru, 2002). Today it is available for viewing on CDI-LUM's YouTube channel. This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## Sistema Cinco: Non-Human Determinations

Cristo Riffo (CL)

*Sistema Cinco* erforscht wechselseitige Abhängigkeiten und Beziehungen zwischen Mikroorganismen und stellt die molekularen Technologien der Natur denen, die vom Menschen erschaffen wurden, gegenüber. So werden Live-Bilder von Vektoren in mikrobiellen Proben mit Drohnenkartierungen großflächiger Gebiete kontrastiert – und lassen die Betrachter\*innen Verbindungen und Ähnlichkeiten mit den Mikrokosmen in Bezug auf Maßstab, Form und Gestalt finden.

The participation is the result of a collaboration between Ars Electronica and the Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio and the Ministerio de Relaciones Exteriores | Gobierno de Chile. / Montreal Supporting Institution: EASTERN BLOC / Collaborators

## dBlech

Daniel Haas (AT)

Hörbar. Spürbar. Sichtbar. Daniel Haas' (AT) Arbeiten fokussieren sich auf die Schaffung einzigartiger synästhetischer Erfahrungen, die Wahrnehmung verändern, indem sie zeigen, was im Verborgenen liegt. Mit *dBlech* schafft er eine audiovisuelle Installation, die Klang und Licht erzeugt, manipuliert und reflektiert. Das Objekt verbindet mehrere Ebenen menschlicher Wahrnehmung und verschmilzt mit seiner Umgebung, bis alles im Einklang schwingt.

Funded by The University of Arts Linz and Linz Kultur / Artistic and technical support: Joachim Smetschka, Holunder Heiß, Cécile Bucher, Matthias Narzt, Enrique Tomas, Wolfgang Dorninger



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## CEUX SANS QUI LA TERRE NE SERAIT PAS LA TERRE

(Diejenigen, ohne die die Erde mehr die Erde wäre)

David Shongo (CD)

Eine doppelte Kluft. Inspiriert von den Überlegungen des Ökologen Malcolm Ferdinand wie auch von den Worten des Dichters Aimé Césaire, zeigt die Installation *CEUX SANS QUI LA TERRE NE SERAIT PAS LA TERRE* die Auswirkungen ausbeuterischer Praktiken in der Demokratischen Republik Kongo. Der Künstler David Shongo zieht Parallelen zwischen der ökologischen Zerstörung und sozialen Missständen in seinem Land – in beiden Fällen ausgelöst durch ungerechte Systeme und menschliche Gier.

Video: David Shongo / Photographies: David Shongo / Source of archives: Africauseum / Texts: David Shongo / Production: Studio 1960 / This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## BROOD (The Second Body)

Dorota Gawęda (PL/CH), Eglė Kulbokaitė (LT/CH)

In Form einer Mehrkanal-Videoinstallation konzentriert sich *BROOD (The Second Body)* auf die Seltsamkeit der Welt – ein wiederkehrendes Motiv in Wissenschaft und Volksmärchen, das als Schnittstelle für die Interaktion mit der Umwelt dient. Das Kunstwerk spürt Möglichkeiten nach, sowohl das eigene Selbst als auch andere zu sein und bildet dabei einen ästhetischen Prozess ab, der das Potenzial für eine radikale Neugestaltung unserer Welt birgt. Inszenierte Szenen, Greenscreen-Material, algorithmisch generierte Sequenzen und Found-Footage fließen zusammen und diskutieren das Potential einer radikalen posthumanistischen Neugestaltung unserer Welt.

The project has been produced in the frame of the ArTS Production Grant for Swiss Artists supported by the Swiss Arts Council Pro Helvetia / CERN, Collide Residency / *BROOD (The Second Body)* has been produced together with Justyna Chaberek and Oskar Pawełko (performance); Juliette Ruetz and Julian Hutcheson (SFX make-up); Fritz Schiffers (character development); Moritz Freudenberg (cinematography and postproduction); Robert Samplawski (light).

## What Remains

Iodine Dynamics–Arnaud Guillon (FR), Chun Lee (TW/UK),

Dustin Long (US), Aymeric Mansoux (FR) and Marloes de Valk (NL)

Eine Rettung der Welt. *What Remains* ist ein 8-Bit-Spiel für die NES-Konsole von 1985, das Graphic Novel und Abenteuerlust kombiniert. Es übersetzt reale Ereignisse aus den 1980er Jahren, dem Jahrzehnt, in dem bereits Diskussionen um das Ozonloch, die globale Erwärmung und den Aufstieg des Neoliberalismus geführt wurden, in ein episches Abenteuer. Basierend auf realen Desinformationskampagnen, die Regulierungsmaßnahmen verzögern sollten, erleben Spieler\*innen die damaligen Entwicklungen hautnah und erlernen Strategien, die heute noch aktuell sind. Doch noch kann die Welt gerettet werden!

*What Remains* is a project by Iodine Dynamics (Arnaud Guillon, Chun Lee, Dustin Long, Aymeric Mansoux and Marloes de Valk), 2018. / *What Remains* is made possible with support from Creative Industries Fund NL, Democracy & Media Foundation, Het Nieuwe Instituut, Akademie Schloss Solitude, ZKM Center for Art and Media Karlsruhe, V2\_ Lab for the Unstable Media, WORM Pirate Bay, Then Try This, Varia, ESC Medien Kunst Labor and Hotel Mariakapel. Our server is kindly hosted by servus.at. / Presented with the kind support of Creative Industries Fund NL.





# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## Collectivize Facebook

Jonas Staal (NL), Jan Fermon (BE)

*Collectivize Facebook* ist eine Sammelklage, die darauf abzielt, die rechtliche Anerkennung von Facebook als ein öffentliches Gut zu erzwingen, das im Besitz und unter Kontrolle aller seiner Nutzer\*innen ist. Die Installation bietet Besucher\*innen die Möglichkeit, die Anklageschrift gegen Facebook in verschiedenen Sprachen zu lesen und sich der Klage als Mitkläger\*in anzuschließen, bevor sie beim Menschenrechtsrat der Vereinten Nationen in Genf eingereicht wird.

Presented with the kind support of Creative Industries Fund NL.

## HC SVNT DRACONES

Juliane Jaschnow (DE), Stefanie Schroeder (DE)

Die lateinische Textphrase „Hic sunt dracones“ kennzeichnete auf alten Seekarten gefährliche oder unerforschte Gebiete. Diese Worte betiteln auch die Mehrkanalinstallation *HC SVNT DRACONES*. Sie verfolgt eine Onlinekonferenz zum Suchprozess für ein Atommüllendlager, das noch nicht existiert und für eine Million Jahre verschlossen werden soll – und beschäftigt sich mit der Frage, wie man denn diesen Zukunftsort kennzeichnen werde. Das Kunstprojekt ist eine Auskopplung aus der Recherche für einen stellenweise dreidimensionalen Film über Warnzeichen, Feedbackloops, fluoreszierende Vogelschwärme, Ewigkeitsschäden, Insect VR Cinema, Geologie und politische Systeme.

This project is funded and presented in the context of the EMAP project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union. / Additional funding by the German Federal Film Board FFA. / With the support of the Centre for the Advanced Study of Collective Behaviour/ LocustVR, University of Konstanz. LocustVR is a combination of a locomotion compensator sphere for freely moving animals and a perspective correct virtual reality projection.

## The Effect of Cannonry on Thunderclouds

Juliane Jaschnow (DE), Stefanie Schroeder (DE)

Metaphern als Instrument der Kontrolle. *The Effect of Cannonry on Thunderclouds* nimmt die in Europa seit Jahrhunderten belegte Tradition des Wetterschießens (Kanonenschüsse gegen Gewitterwolken) als Ausgangspunkt, um das Phänomen zu beleuchten, dass Internet, Fernsehen und Presse mit Wettergleichnissen überschwemmt werden. Durch Shitstorm, Datenfluten und Flüchtlingswellen wird das Soziale als unausweichliche Katastrophe imaginiert, beschrieben durch Metaphern aus der Natur. Auf die Frage, wie nahe sich Manipulation und Prognose stehen, antworten die Künstlerinnen mit einem Film über das Bild vom Sturm – und den Sturm als Bild.

Produced in the framework of PMMC Lab, werkleitz Gesellschaft Halle (S.) / Funded by ESF–European Social Fund and MDM–Mitteldeutsche Medienförderung. / This project is presented in the context of the EMAP project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## Consensus Gentium

Karen Palmer (GB)

Datenschutz erleben. *Consensus Gentium* ist ein interaktives Kunstwerk für das Smartphone, das sich mit Überwachung und algorithmischer Bias bei KI-gesteuerter Gesichtserkennungstechnologie befasst. Das Publikum interagiert über ein Smartphone mit der Erzählung, die in einer nahen Zukunft in einem Überwachungsstaat spielt und das erschreckende Potential heutiger Überwachungstechnologien aufzeigt. *Consensus Gentium* regt die Debatte über Datenschutz und algorithmische Verzerrungen an und enttarnt algorithmischen Bias in neuen Technologien. Karen Palmer fordert eine aktive Zuschauer\*innenhaltung ein, um unbewusste Verhaltensweisen auszustellen.

Executive Producers: Lizzie Franke and Kristin Irving (BFI) / Producers: Tom Millen, Thalia Mavros, Jackson Lapsley Scott, Tuyet Huynh / Technical Developers: Tom Shannon and Ahmed Buttar / Cinematographer: Anthony Gurner / Editor: Jack Foster / Production Designer: Tom Paris / Sound Designer: Gareth Fry / Music: Cesare Marchese, Colin Emmanuel / Principal Cast: Miriam Teak-Lee, Zachary Hing, Tolu Kingba / This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## CHRONOLALIA

Zu einer oszillierenden Wahrheit

Klaus Spiess (AT), Emanuel Gollob (AT), Paul Gründorfer (AT),  
in Zusammenarbeit mit Jens Hauser (DE/FR)

Die Wahrheit schwankt? *CHRONOLALIA* erforscht die Flüchtigkeit der Wahrheit über verschiedene Zeiträume hinweg. Geleitet von der zeitempfindlichen Mikrobiota-Spezies, gesammelten Labordaten und Künstlicher Intelligenz nutzen Besucher\*innen Ganzkörper-Vibrationen und einen künstlichen Stimmapparat (Artificial Voice Machine), um interne, umwelt-, konsum- und kognitionsgesteuerte Zeitlinien zu durchlaufen. Es entsteht eine multiperspektivische akustische Zeiterfahrung.

Jürgen Ropp, Hans-Jürgen Hauptmann, Fonds zur Förderung wissenschaftlicher Forschung - FWF PEEK AR 687, Medizinische Universität Wien, Universität für Angewandte Kunst, Wien.

## Melting – the show must go on!

Michel Winterberg (CH)

Über die Hartnäckigkeit unseres Verhaltens. Die Installation *Melting – the show must go on!* verweist auf den enormen Energieverbrauch und die Abwärmeezeugung von Internet, Suchanfragen bei Google, ChatGPT, Bitcoin-Mining und Co. Die im Werk verwendeten Komponenten stammen aus der Computerkühlungstechnik. Hier allerdings werden sie eingesetzt, um Eis zu erzeugen, das später wiederum schlagartig abgetaut wird. Dieser dramatische, der Natur nachempfundene Prozess wird als Videobild projiziert und durch Klanglandschaften ästhetisch und akustisch umgesetzt.

Presented with the kind support of the Swiss Arts Council Pro Helvetia.



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## More-than-Planet Lab

Waag Futurelab (NL), Northern Photographic Centre (FI), ART2M/Makery (FR), Leonardo/Olats (FR), Zavod Projekt Atol (SI), Ars Electronica (AT)

Was bedeutet es, exakte Informationen zu besitzen? Das *More-than-Planet Lab* dient als Ort für offene Diskussionen, in dem neue Perspektiven und Erzählungen erforscht werden sollen, um das Verständnis für den Planeten zu vertiefen und das kollektive Bewusstsein für dringende planetarische Probleme zu schärfen. Die aktive Teilnahme an Workshops ermöglicht es Besucher\*innen, aus neuen Perspektiven auf unseren Planeten zu blicken.

This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## MEMESIS

### Oracle Of The Anthropocene

Pamela Neuwirth (AT), Harald Purrer (AT), Simone Boria (GB/AT)

Die nutzlose Maschine? *MEMESIS* ist ein Orakel im Zeitalter der Automatisierung, das das Thema KI simuliert und durch einen umgekehrten Turing-Test die Frage provoziert: Sind wir schon genug Maschine, um mit Künstlicher Intelligenz umzugehen? Besucher\*innen benutzen *MEMESIS*, um mit dem Orakel zu kommunizieren – sind durch die Versuchsanordnung des Algorithmus aber irritiert und bestehen den Test nicht. Die Maschine selbst, die ein vermeintliches Eigenleben zwischen Utopie und Dystopie entwickelt, hingegen schon.

Concept: Harald Purrer, Pamela Neuwirth. Video art: Simone Boria. Production: Gregor Hagmüller, Harald Purrer, Pamela Neuwirth / Production/Credits: Gregor Hagmüller (AT) is a mechatronics engineer and works at the company Fronius. / Ada Productions, Linz / Culture Association DH5, Linz / Net Culture Association servus.at, Linz.

## I want to delete it all, but not now

Roos Groothuizen (NL)

*I want to delete it all, but not now* ist ein unlösbares Spiel, das die Datenindustrie und das (un)mögliche Entkommen aus ihren Strukturen diskutiert. Die Installation basiert auf dem beliebten Escape-Room-Abenteuer, bei dem eine Gruppe durch das Lösen von Rätseln spielerisch aus einem bestimmten Themenraum entkommen muss. Nur dass es im Fall von Roos Groothuizens Installation keine „Flucht“ gibt. Die Rätsel sind endlos und der Raum verschmilzt mit der realen Welt. Stellt sich die Frage, wie man trotzdem entkommen kann. Und wovor?

With contributions from: Geert Lovink, Cyanne van den Houten, Derk Over, Isa van Weert, Remco Akkerman & Ruben Baart. / Commissioned by Tetem (Enschede, NL). Presented with the kind support of Creative Industries Fund NL



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## The Great Offshore

RYBN.ORG (FR)

Malta, Schweiz, Liechtenstein und die Bahamas – sie alle vereint der Ruf als Steuerparadies. *The Great Offshore* ist eine Untersuchung, die sich eingehend mit den abgründigen Phänomenen der Offshore-Finanzierung befasst. Das Künstler\*innenkollektiv RYBN.ORG sammelte Dokumente, Fotografien, Erzählungen und Diagramme aus Reisen in die berühmtesten Steueroasen und rückte vermehrt Offshore-Infrastrukturen wie Weltraumbergbau, Kryptowährungen oder künstliche Inseln ins Zentrum der Beobachtungen. Entstanden ist eine Dokumentation der Entstehung eines Regimes der Liquid Governance.

The Great Offshore has been produced since 2017 with the support of: DICRÉAM, Espace multimédia Gantner, FNAGP, La Gaîté lyrique, H3K, Atelier Mondial; Eucida, Institut Français Les Collectifs, \_V2, FIBER, Waag; CNAP, Éd. UV; M-Cult, EMAP/EMARE. / Collaborators: Wilfried Bartoli, Jean-François Blanquet, Marie Constant, DinahBird. / *Algo*ffshore series belongs to the Espace multimedia Gantner collection. / This project is funded and presented in the context of the EMAP project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union. / With the kind support of Institut Français.

## Total Conversion

Sasha Litvintseva (GB), Beny Wagner (DE/US)

Ein Vorschlag, eine Frage, eine Methode. *Total Conversion* ist eine 2-Kanal-Videoinstallation; im Zentrum ihrer überschneidenden Erzählungen steht der menschliche Körper – und wie er den Austausch mit der Welt braucht, um sein Leben zu erhalten. Was schon bei der Energiezufuhr durch Lebensmittel beginnt, geht über in größere Kontexte: Metamorphose und Verfall, Eucharistie und Epigenetik, Philosophie der Materie und imperiale Eroberung, Industrialisierung und Vernichtung.

This work was realized within the framework of the European Media Art Platform residency program at IMPAKT [Centre for Media Culture] with support of the Creative Europe Culture program of the European Union. Supported by Queen Mary University of London, University of Southampton, South-West and Wales Doctoral Training Partnership. This project is funded and presented in the context of the EMAP project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## Prompt Battle Training Station

Sebastian Schmiege (DE)

Bereit für die Prompt-Schlachten der Zukunft? *Prompt Battle Training Station* ist ein Spin-off des Originalspiels *Prompt Battle*, das die Teilnehmer\*innen des Wettbewerbs auffordert, Prompts für eine KI-Anwendung zu wählen, die den effektivsten Output erzeugen. Hier können Teilnehmer\*innen ihre Fähigkeiten als „Prompt-Engineer“ unter Beweis stellen. Wer weiß um die magischen Zaubersprüche, die Künstliche Intelligenz dazu bringen, die besten Bilder, Texte, Videos oder Musikstücke zu erzeugen?

Prompt Battle Format developed by Florian A. Schmidt & Sebastian Schmiege with the design students at HTW Dresden: Bernadette Geiger, Ella Zickerick, Emily Krause, Levi Stein, Lina Schwarzenberg, Robert Hellwig / Moderation: Yidi Tsao



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## Oculus Super Ignis Vigilantes Volavimus

Spektr Z (SI) (Sensor Polygon for Electromagnetism, Communication, Technology, Research & Sensing)

*Spektr Z* ist ein hybrides mobiles Labor, das im Jahr 2022 eingerichtet wurde – und zwar während des Großbrandes im Karst/Slowenien. Ausgestattet ist es mit Modulen und Geräten für die Fernerkundung sowie Systemen für den Empfang und die Verarbeitung von Sensordaten. Das künstlerische Projekt *Oculus Super Ignis Vigilantes Volavimus* präsentiert verschiedene Datenebenen, die vom Labor während der Brände im Karst gesammelt wurden, und ermöglicht es den Besucher\*innen, diese Datenebenen frei zu navigieren und zu manipulieren.

Production: Projekt Atol Institute within the konS Platform for Contemporary Investigative Art / Partners 2022: C-ASTRAL, Institute for forest management of Slovenia, Slovenian Armed Forces, GOZDIS – Forestry institute of Slovenia IOS – Institute for ecology and sensors, Civil Defense corps of Slovenia, Triglav National Park, Center of Excellence SPACE-SI, ZRC SAZU – Remote sensing section / Production of the work is supported by the Republic of Slovenia (MK) and Republic & the European Regional Development Fund of the EU / Special support: C-ASTRAL / This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

## AIxxNOSOGRAPHIES

Špela Petrič (SI), Studio Teratope (NL)

*AIxxNOSOGRAPHIES* ist ein partizipatives Projekt zwischen Kunst und Forschung, das sich mit medizinischer KI beschäftigt, um die aktuelle Komplexität des Wandels im Gesundheitswesen, die wir derzeit erleben, kritisch zu kontextualisieren. Durch hybride künstlerische Methoden wie performative Ethnografien, KI-Infrastruktur-Mappings und Videodokumentationen lädt das Projekt die breite Öffentlichkeit ein, den Einsatz medizinischer KI im Gesundheitswesen zu erleben und besser verstehen zu können. Eine geführte Tour durch neue Infrastrukturen und Automatisierung.

Concept and execution: Špela Petrič / Maps & research: Janita Chen & Réon Córdova / Design: Miha Turšič / Video: Rob van Pelt / Performer: Ira Brand / Co-organised by: Sustainable AI Lab Bonn and ELSA AI lab Northern Netherlands / Special thanks: University Hospital Bonn and University Medical Center Groningen / This artwork was created with support of the Creative Industries Fund (NL) and during the ArtScience Residency, enabled by the partnership of Ars Electronica and Deutsche Telekom and with the support the Sustainable AI Lab of the University Bonn.

## Infrastructure of a Migratory Bird

Vladan Joler (RS), Felix Stalder (CH), Gordan Savičić (AT)

Vom Ist-Zustand eines Rettungsprojekts. *Infrastructure of a Migratory Bird* untersucht das Umfeld, das geschaffen wird, um dem Waldrapp, einem Zugvogel, der als „vom Aussterben bedroht“ gilt, wieder ein Leben als Wildtier in Europa zu ermöglichen. Welche Faktoren in Beziehung zueinanderstehen und beeinflussen, ob der Waldrapp wieder heimisch wird, zeigt eine Grafik. Die Aufbereitung thematisiert die Zusammenhänge zwischen den sozialen, technologischen, informationellen und ökologischen Elementen, die das anthropogene Ökosystem ausmachen, um das Ziel – frühestens 2028 – erreichen zu können.

Presented with the kind support of the Swiss Arts Council Pro Helvetia.



# ARS ELECTRONICA 2023

Festival for Art, Technology & Society

## HIDDEN ORDERS\_Microstructural Machine

Hsun Hsiang Hsu (TW)

Hsun Hsiang Hsu beschäftigt sich auf vielfältige Weise mit unterschiedlichen Materialien, ihren Eigenschaften und Potenzialen. *HIDDEN ORDERS\_Microstructural Machine* geht zurück auf den Nobelpreisträger William Lawrence Bragg, der 1947 für das experimentelle Modell des Bubble Raft ausgezeichnet wurde. Diese frühe Beobachtung zu Oberflächenstrukturen wird bei *HIDDEN ORDERS* mit einer dynamischen Mikrostrukturmaschine in Echtzeit ergänzt. Diese Zeichenmaschine verwendet die Eigenschaften kristalliner Strukturen, um eine Miniaturlandschaft zu erschaffen. Dabei wird versucht, ein Gleichgewicht zwischen natürlichen Materialien und menschlicher Kontrolle herzustellen. Die Aufmerksamkeit richtet sich auf die verborgenen Ordnungen der Natur.

The project was developed and presented with the kind support of the University of the Arts Bremen as part of the Digital Media Master's program (DE)

## Fluvial Dialects

Miha Godec (SI)

Wasser als Medium in einem meditativen Raum: *Fluvial Dialects* ist eine Serie von drei kinetischen Klanginstallationen, die Besucher\*innen auffordern, dem Klang von Wasser zu folgen, während es in futuristischen Behältnissen gereinigt, kondensiert und destilliert wird. Godec ergänzt den Kontext der Medienkunst mit natürlichen Klängen, stilisiert sie in einer artifiziellen Umgebung und schärft das Bewusstsein für die globale Wasserknappheit.

Author: Miha Godec / Technical and development support: David Drolc, Laren Polič Zdravič, Matic Potočnik, Simon Streljaj / Consultants: Robertina Šebjanič, Rene Rusjan / Producer: Artevida Institute / Supported by: School of Arts University of Nova Gorica, Ministry of Culture Slovenia, Municipality of Ljubljana / Special thanks: The Projekt Atol Institute, PiNA, Zavod Kersnikova, BioTehna, Vivarium, Osmo/za, UR Institute, Interactive Technology Institute MITI, MAST / Presented with the kind support of University of Nova Gorica School of Arts (SI)

Advanced Media Arts and Sciences (IAMAS); Department of Information Design, Tama Art University; and The Graduate School of Arts and Sciences, The University of Tokyo. / This project is presented in the context of the More-than-Planet project co-funded by the Creative Europe Programme of the European Union.

**Doris Lang-Mayerhofer**

Kulturstadträtin und Beiratsvorsitzende von Ars Electronica

„Wer die Magie der Ars Electronica spüren will, darf diese Ausstellung nicht versäumen. Denn es sind solche Orte und Kunstprojekte, die noch Jahre in Erinnerung bleiben und von denen man begeistert erzählt. Die große Ausstellung in den Katakomben der POSTCITY ist definitiv ein Highlight des diesjährigen Festivals. Während des Kalten Krieges als Schutz vor der Apokalypse errichtet, verwandelt sich der Bunker der POSTCITY während des Festivals in einen magischen Raum. Hier erforschen Künstler\*innen den Wandel unseres Denkens, unserer Beziehungen, unserer Sprache und unserer Sicht auf die Welt. Die Themenausstellung der Ars Electronica lädt zu einer fesselnden und inspirierenden Reise ein. Ein Gang durch die Bunkeranlagen, der uns dazu anregt, darüber nachzudenken, wie wir die Welt erkunden und zu verstehen versuchen – und welche Rolle dabei Medien und Technologie spielen.“