

**Seasons of
Media Connected
Arts Future**

17.9. – 17.10.21

**Künstler*innen –
Werke - Orte**

Sarah Degenhardt und João Carlos Pinto, *LIMBO*, 2020-2021

Die audiovisuelle Installation *LIMBO* ist eine in einer Einstellung gedrehte Reise durch Landschaftserfahrungen im digitalen und abstrakten Raum. Mittels dem Hin- und Herschwanken zwischen Mikro- und Makroperspektiven thematisiert die Arbeit die Beziehung zwischen Mensch, Natur und Erde. Die stilistische Verwendung extrem langsamer Aufnahmen verweist darauf, dass Umweltveränderungen oft nur schwer wahrzunehmen, aber stetig und kaum rückgängig zu machen sind. Auch bilden die Aufnahmen einen Kontrast zu den schnellen Bildern, die uns im Kontakt mit digitalen Medien tagtäglich umgeben. Angelegt als großformatige Projektion, die sich über ein Schaufenstereck erstreckt, fügen sich die visuellen Ebenen mit den Erkundungen binauraler Beats und spezifischer Frequenzen zu einer Erfahrung zusammen, die für die Betrachtenden physisch erlebbar ist.

Unterstützt im Rahmen der Initiative *City to City: Human Responsibility* des UNESCO Creative Cities Network Media Arts Cluster. Ein Projekt der UNESCO City of Media Arts Städte Karlsruhe und Braga.

Standort: K-PUNKT, Tages- & Abokasse des Badischen Staatstheaters

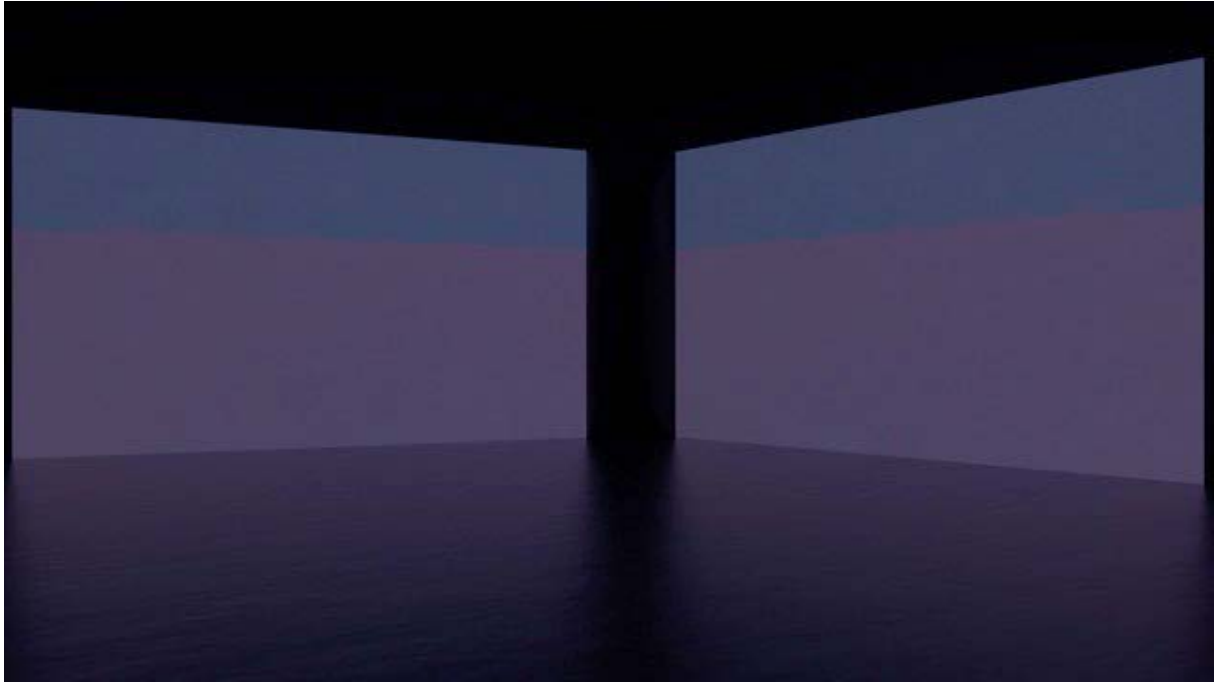
Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Sarah Degenhardt

Sarah Degenhardt (* 1992) setzt sich in ihren Arbeiten mit Landschaft, Natur und dem Einfluss derselben auf den Menschen und dessen Verhalten auseinander. Im Laufe des Arbeitsprozesses abstrahiert sie ihre Erfahrungen zu dichten, reduzierten Bildern, die ihre Übersetzung in audiovisuelle Mehrkanalinstallationen, Papierarbeiten und Skulpturen finden. Sie absolvierte ihr Studium an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste, Karlsruhe, sowie in Auslandsaufenthalten an der École Supérieure d'Art in La Réunion (FR) und der École nationale supérieure des beaux-arts de Paris (FR). Sarah Degenhardt lebt und arbeitet in Karlsruhe.

João Carlos Pinto

João Carlos Pinto (* 1998) studierte Klavier und Komposition am Conservatório Gulbenkian in Braga (PT) sowie Komposition an der Escola Superior de Musica in Lissabon (PT). Zudem besuchte er Meisterklassen und Workshops beim Ensemble recherche, bei Tristan Murail, Thomas Adés und anderen. Seine Musik wurde in Kulturinstitutionen und auf Festivals wie dem CEMI Circles in Denton (US), dem Gaudeamus in Utrecht (NL) und dem Matera Intermedia (IT) gespielt. In seiner musikalischen Arbeit widmet er sich insbesondere elektronischen Instrumenten, die er selbst baut. João Carlos Pinto lebt und arbeitet in Braga.



Sarah Degenhardt und João Carlos Pinto, *LIMBO*, 2020-2021, 2-Kanal-Videoinstallation,
© Sarah Degenhardt.

Sarai Rose Duke, Sarah Degenhardt und Jia Liu, *KAPSEL / ECHO CHAMBER*, 2021

An zwei Schaufenstern in der Waldstraße sind Lautsprecher und Mikrofone angebracht, die durch eingebaute akustische Veränderungen die Geräusche der Umgebung des jeweils anderen Ortes wiedergeben. So entsteht in der interaktiven Klanginstallation *KAPSEL / ECHO CHAMBER* ein verfremdeter, akustischer Zugang zur anderen Soundkulisse. Durch künstlerische Eingriffe wird die vorhandene Architektur auch visuell reproduziert, wodurch Elemente in ihrer Wirkung intensiviert und zwischen den beiden Orten gespiegelt werden. Durch das Zusammenspiel dieser audiovisuellen Interventionen entsteht eine Kapsel der Andersartigkeit, ein Knick in der Realität der alltäglichen Stadtszenerie.

Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe 2021.

Standort: Antiochia Reisen, Waldstraße 56 und Marc Ephraim, Waldstraße 95
Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Sarai Rose Duke

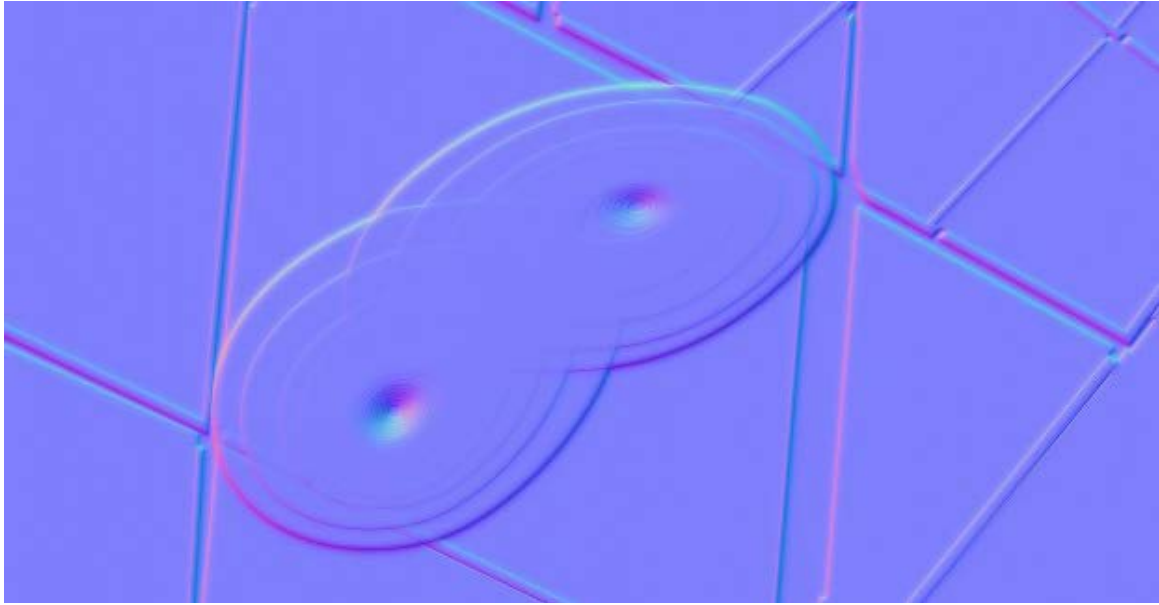
Sarai Rose Duke (* 1994) begann ihre künstlerische Ausbildung an der Carl-Hofer-Schule in Karlsruhe. Mit ihrem Hintergrund als Grafikdesignerin vertiefte Duke ihre künstlerische Weiterbildung an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste zunächst in Prof. Marijke van Wamerdams Klasse. In ihren Arbeiten setzt sie sich durch interdisziplinäre Methoden mit räumlichen Fragestellungen auseinander. Sie lebt und arbeitet in Karlsruhe.

Sarah Degenhardt

Sarah Degenhardt (* 1992) setzt sich in ihren Arbeiten mit Landschaft, Natur und dem Einfluss derselben auf den Menschen und dessen Verhalten auseinander. Im Laufe des Arbeitsprozesses abstrahiert sie ihre Erfahrungen zu dichten, reduzierten Bildern, die ihre Übersetzung in audiovisuellen Mehrkanalinstallationen, Papierarbeiten und Skulpturen finden. Sie absolvierte ihr Studium an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste, Karlsruhe, sowie in Auslandsaufenthalten an der École Supérieure d'Art in La Réunion und der École nationale supérieure des beaux-arts de in Paris. Sie lebt und arbeitet in Karlsruhe.

Jia Liu

Jia Liu (* 1990) ist Komponistin und Computermusikerin. Sie studierte Komposition und Musikinformatik am Shanghai Conservatory of Music und an der Hochschule für Musik in Karlsruhe. Ihre Werke für Orchester und Ensemble sowie ihre elektroakustische Musik, Computermusik und Multimedia-Kompositionen wurden bei Musikfestivals und internationalen Konferenzen in Nizza, Saint-Étienne, Karlsruhe, Graz, Shanghai und Daegu aufgeführt. Gegenwärtig beschäftigt sie sich mit algorithmischer Musik und den Möglichkeiten netzwerkbasierter Kollaboration. Sie lebt und arbeitet in Karlsruhe.



Sarai Rose Duke, Sarah Degenhardt und Jia Liu, *KAPSEL / ECHO CHAMBER*, 2021, Interaktive Klanginstallation, © Sarai Rose Duke.

Holger Förterer und Eva Judkins, *The Silent Chaos of Colors*, 2020-2021

The Silent Chaos of Colors ist eine interaktive Videoprojektion, die sich der Wirkung eines exzessiven Farbrausches bedient. Anstatt physischer Farbpigmente, wie sie zum Beispiel in Indien während des Holi-Festivals in die Luft geworfen werden, werden in der Arbeit digitale Farbpartikel aufgewirbelt, wenn man an der Projektionsfläche vorbeigeht. Dort zeichnen sich die Silhouetten der Personen ab. Die Arbeit lädt dazu ein, mit dem Einsatz des eigenen Körpers interaktiv an ihr teilzunehmen und so einzeln oder in Gruppen Farbeffekte in der Projektion zu gestalten.

Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe 2020.

Standort: Werderplatz

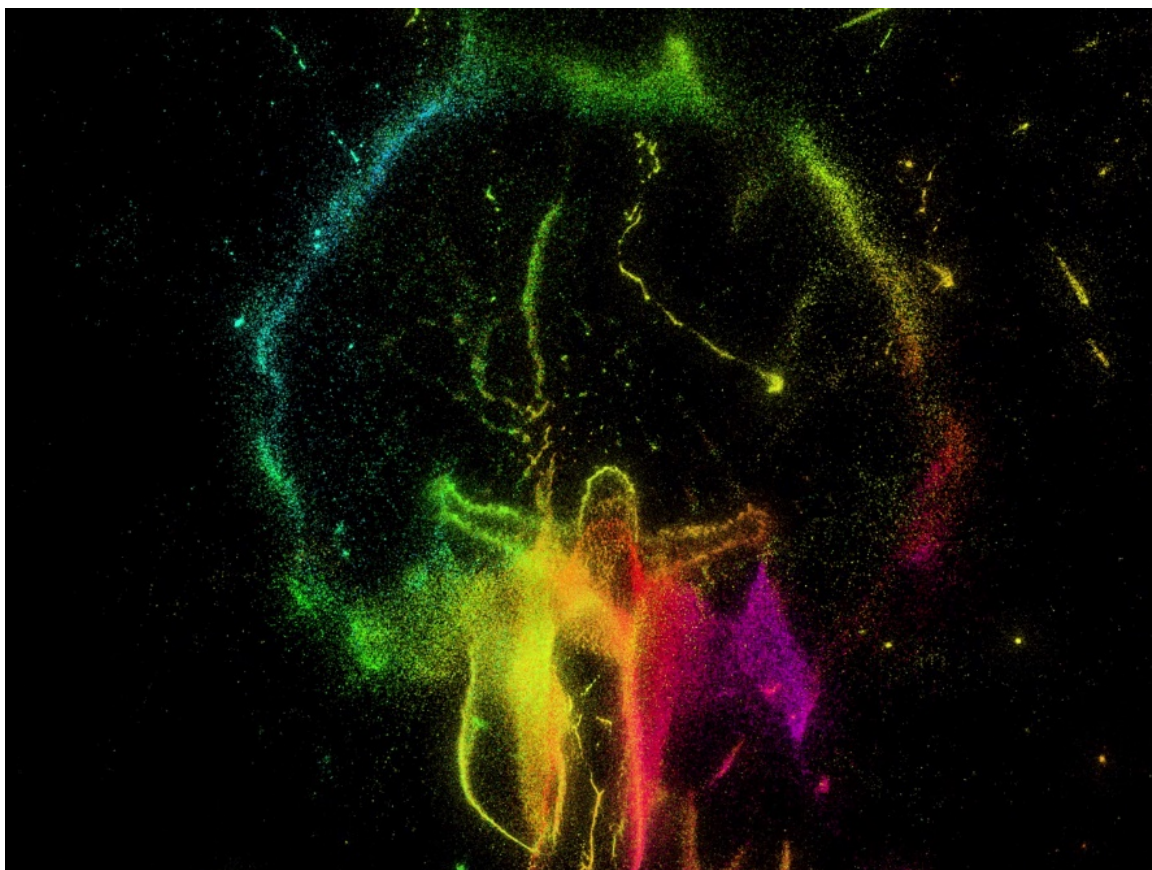
Zeitraum: 17. September bis 10. Oktober 2021

Holger Förterer

Holger Förterer (* 1972) studierte Informatik an der Universität Karlsruhe und machte 2013 sein Medienkunst-Diplom an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (HfG). Förterer verbindet großformatige Projektionen, Klang, architektonische Gegebenheiten et cetera in interaktiven Installationen. Mit seinen Bühnenprojektionen, unter anderem für den Cirque du Soleil aus Montréal (CA) und die Metropolitan Opera in New York (US), hat er internationale Anerkennung erlangt. Er lebt und arbeitet in Karlsruhe.

Eva Judkins

Eva Judkins (* 1978) hat 2007 ihr Studium in Kommunikationsdesign an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe (HfG) abgeschlossen. Zusammen mit Craig Judkins betreibt sie seit 2016 das Electric Eel Café am Werderplatz in Karlsruhe. Als Café und Kulturstätte mit Musik und Events prägt das Electric Eel das kulturelle Leben der Südstadt. Eva Judkins lebt und arbeitet in Karlsruhe.



Holger Förterer und Eva Judkins, *The Silent Chaos of Colors*, 2020-2021, Interaktive Videoinstallation, © Holger Förterer, Eva Judkins.

Rainer Kehres, *Fokus*, 2021

Für die Arbeit *Fokus* wurde ein großformatiger Röntgenbildbetrachter aus dem klinischen Medizinbereich der 1960er- und 1970er-Jahre vom Künstler entkernt und in eine Installation umfunktioniert. Das Kernstück des kinetischen Lichtobjekts besteht aus sich drehenden Prismenwürfeln. Auf jeden Würfel ist ein Spot gerichtet, dessen Licht in einem Glasprisma gebrochen wird und auf dem Gehäusebildschirm ein bewegtes, sich überlagerndes und beständig veränderndes Gesamtbild erzeugt. In diesem formen sich ineinanderfließende Farbräume, deren freies Wechselspiel keine Wiederholung kennt. Neben dem Sichtfensterrahmen befinden sich manuell bedienbare Schieberegler, mit denen Sie den Bildausschnitt selbst wählen können. Mit einem Schaltknopf am Gehäuse kann das Bild angehalten werden, sodass Sie sich im Blendenbereich positionieren oder spiegeln können, um sich mit einem Selfie künstlerisch zu verewigen.

Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe 2021.

Standort: Foyer ZKM | Zentrum für Kunst und Medien
Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Rainer Kehres

Rainer Kehres ist ein in Karlsruhe lebender und arbeitender Lichtkünstler und Musiker, dessen Arbeiten sowohl am ZKM | Karlsruhe als auch in verschiedenen internationalen Ausstellungen wie beispielsweise in St. Louis (US), Trient (IT), Tokushima (JP), Wien (AT), Paris (FR) und Mumbai (IN) gezeigt wurden. 2019 hat er die Rathausfassade anlässlich der Aufnahme der Stadt Karlsruhe in das UNESCO Creative Cities Network mit einer Lichtkunstinstallation bespielt.



Rainer Kehres, *Fokus*, 2021, Kinetisches Lichtobjekt, © Rainer Kehres.

Alexander Liebrich und Marco Zampella, *#We are City*, 2020-2021

#We are City besteht aus einer multimedialen App (<https://wearecity.net>), mit der das Publikum an der Entstehung von Kunst partizipieren kann. Nach Anbruch der Dunkelheit können Sie sich mit der von Alexander Liebrich und Marco Zampella programmierten App standortunabhängig an der audiovisuellen Bespielung des Schaufensters in der südlichen Waldstraße beteiligen und dieses aktiv mitgestalten. So macht das Werk es möglich, über digitale Schnittstellen Teil eines Medienkunstwerkes zu werden und gemeinsam mit anderen künstlerisch tätig zu sein.

Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe 2020.

Standort: glore, Waldstraße 52

Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Alexander Liebrich und Marco Zampella

Seit 2010 arbeiten der Informatiker Alexander Liebrich (* 1978) und der Medienkünstler Marco Zampella (* 1978) als kreatives Duo an der Schnittstelle von Kunst, Technik, Mensch und Natur. Insbesondere beschäftigen sie sich mit Mensch-Maschine-Interaktionen. In Kooperation mit dem Dramaturgen Frank Halbig (SWR) entwickelten sie 2010 ein interaktives Hörspiel für das Mobile Interface Radio (MIR). 2011 präsentierten sie auf dem ersten BEYOND Festival in Karlsruhe das aus realen und virtuellen Inhalten bestehende Multiplayerspiel. Neben Computerspielen programmieren sie Smartphone-Apps und beschäftigen sich mit digitalen Mitteln zur Erweiterung der physischen Wahrnehmung wie Virtual Reality und Augmented Reality. Alexander Liebrich und Marco Zampella leben und arbeiten in Karlsruhe.



Alexander Liebrich und Marco Zampella, *#We are City*, 2020-2021, Interaktive Klang- und Lichtinstallation, © Alexander Liebrich, Marco Zampella.

Christian Lölkes, *UrbanExplorAR*, 2020-2021

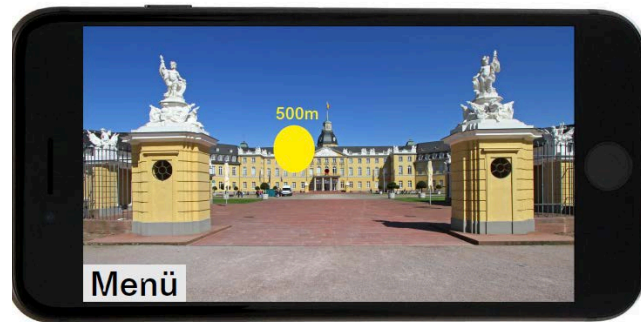
Mit der Webseite *UrbanExplorAR* von Christian Lölkes lassen sich die Werke der *Seasons of Media Arts – Connected Future* über zwei unterschiedliche Nutzungsmodi erfahren: Mithilfe der Standortfreigabe sowie durch Einblendungen via Augmented Reality lassen sich die Kunstwerke in Ihrer Umgebung erkunden. Zusätzlich können weitere Informationen zu den Künstler*innen, Werken, Standorten und Laufzeiten abgerufen werden. Die Webseite greift auf eine Vielzahl von Sensoren zu, die in den meisten Smartphones verbaut sind. Lölkes hat ein interaktives und partizipatives Werkzeug geschaffen, das den digitalen und den physischen Stadtraum miteinander fusionieren lässt und dazu einlädt, immer wieder neue Facetten der Stadt zu entdecken.

Standort: Online über seasons-of-media.arts

Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Christian Lölkes

Christian Lölkes (* 1990) arbeitet am ZKM | Karlsruhe in der künstlerischen Produktion und Forschung am Hertz-Labor. Am Bildungs- und Ausstellungsexperiment *Open Codes* am ZKM | Karlsruhe war er von 2017 bis 2019 als wissenschaftlicher Berater, Künstler und Kurator beteiligt. Im Entropia e. V. – Chaos Computer Club Karlsruhe hackt er an den Schnittstellen von Code, Gesellschaft und Kunst. Lölkes hat am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) Elektro- und Informationstechnik studiert. Er lebt und arbeitet in Karlsruhe.



Christian Lölkes, *Urban ExplorAR*, 2020-2021, Augmented-Reality-Webseite, © Christian Lölkes, Grafische Gestaltung: Felix Plachtzki, Marcel Strauß.

**Maria Milisavljevic, Martina Clavadetscher, Matin Soofipour Omam,
*Dialog der Künste, 2021***

Medienkunstwerke sind oftmals immersiv, visuell stark, bewegend oder politisch. Sie lösen etwas in uns aus, manchmal direkt, im unmittelbaren Erleben des Kunstwerks, manchmal wirkt es nach. Der *Dialog der Künste* lädt drei Autorinnen ein, mit ihren kraftvollen literarischen Stimmen ihrer ganz persönlichen Reaktion auf ein Kunstwerk Ausdruck zu verleihen. Über die App *UrbanExplorAR* von Christian Lölkes können Sie die Texte als Audiospur abrufen und den Medienkunstwerken so eine weitere Dimension verleihen. Die Autorinnen treten in den Dialog mit jeweils einem Kunstwerk: Martina Clavadetscher mit *LIMBO* von Sarah Degenhardt & João Carlos Pinto, Maria Milisavljevic mit *ACCESS* von Marie Sester und Matin Soofipour Omam mit *The Silent Chaos of Colors* von Eva Judkins & Holger Förterer.

Kuratiert von Sonja Walter.

Ein Projekt des Badischen Staatstheaters Karlsruhe in Zusammenarbeit mit dem Kulturamt im Rahmen von UNESCO City of Media Arts.

**Standorte: K-PUNKT, Tages- & Abokasse des Badischen Staatstheaters,
Werderplatz und Foyer 1 Tollhaus, Alter Schlachthof
Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021**

Maria Milisavljevic

Maria Milisavljevic (* 1982) studierte Kulturwissenschaften, englische Literatur und Kunstgeschichte und promovierte über Autorentheater am Londoner Royal Court (GB). Sie erhielt den Kleist-Förderpreis, den Autorenpreis des Heidelberger Stückemarkts sowie den Else-Lasker-Schüler-Stückepreis und war für den Mülheimer Dramatikerpreis nominiert. Maria Milisavljevic lebt und arbeitet in Berlin.

Matin Soofipour Omam

Matin Soofipour Omam (* 1984) studierte an der Teheraner Universität (IR) dramatische Literatur und szenisches Schreiben sowie Theaterpädagogik an der Universität der Künste in Berlin. Sie arbeitet als Theaterpädagogin und Autorin, unter anderem am GRIPS Theater Berlin und am Düsseldorfer Schauspielhaus. In der Spielzeit 2021/2022 kommt am Jungen Staatstheater Karlsruhe ihr Stück *Links vom Mond* zur Uraufführung. Matin Soofipour Omam lebt und arbeitet in Berlin.

Martina Clavadetscher

Martina Clavadetscher (* 1979) studierte Germanistik, Linguistik und Philosophie, arbeitet als Autorin von Theatertexten sowie Romanen und soll ab 2022/2023 Teil des neuen Leitungsteams des Schweizer Theaters Marie werden. Sie erhielt den Essener Autorenpreis und war im selben Jahr für den Autorenpreis des Heidelberger Stückemarkts nominiert. Ihr Roman *Knochenlieder* wurde für den Schweizer Buchpreis nominiert. Martina Clavadetscher lebt und arbeitet in Zürich (CH).

Sonja Walter

Sonja Walter ist Chefdramaturgin am Badischen Staatstheater. Sie studierte Theaterwissenschaft, neuere deutsche Literatur, Publizistik- und Kommunikationswissenschaft sowie BWL. Bevor sie 2018 nach Karlsruhe kam, war sie am Theater und Orchester Heidelberg, am Bayerischen Staatsschauspiel und in der freien Szene Berlins tätig. Sonja Walter lebt und arbeitet in Karlsruhe.

Didi Müller, REFLECTION OF THE PROJECTION – Ein Kontemplationsraum, 2021

Die Video- und Audioinstallation *REFLECTION OF THE PROJECTION – Ein Kontemplationsraum* wurde von Didi Müller für die *PhonoLuxMaschine*, eine Plattform für medienkünstlerische Projekte im Foyer der Kinemathek Karlsruhe, geschaffen. Wo früher Kinomaler*innen großflächig Filmplakate anbrachten, lädt die Arbeit zur Kontemplation ein. Das projizierte Bild zeigt verschiedene statische und zugleich bewegte Sequenzen, die eine durch Natur und Mensch bedingte Kompilation von Kreisläufen formen. Die ursprünglichen Bild- und Tonebenen sind voneinander abgekoppelt und auf poetische Weise neu miteinander verknüpft. Im Bild sinnt ein Mensch dem Kreislauf der Natur und der inneren Reflexion seiner eigenen Kunst nach, zwischen aktiver und passiver Betrachtung. Die Kunst dient ihm als Kontemplationsgegenstand, durch die er seinem Sein und seinem Weltempfinden Ausdruck verleiht. Das Summen von Insekten wandert dabei über mehrere Lautsprecher dynamisch durch den Raum. Mit den Bildern eines goldenen Spätsommers fungiert das Werk von Müller als Ode an das langsame Leben in der Natur.

Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe 2020.

Standort: Foyer der Kinemathek Karlsruhe e. V., Kaiserpassage

Zeitraum: 21. September bis 17. Oktober 2021

Didi Müller

Didi Müller (* 1979) ist Regisseurin, Bühnenbildnerin und Künstlerin, die Räume für Theater, Performances und Medienkunst inszeniert. Sie hat Szenografie an der Staatlichen Hochschule für Gestaltung Karlsruhe studiert. Für ihr Regiedebüt im Jahr 2002 produzierte sie eine Neuinszenierung von Samuel Becketts *Das letzte Band*. Mit *Enthusiasmus & Skepsis – Ein Abend über Maria Callas* übersetzte sie 2007 ein Radiofeature von Claudia Wolff szenografisch in den Theaterraum. Sie entwarf Bühnenbilder für Schauspiel, Tanz und Oper, unter anderem für das Theater Heidelberg oder die Staatsoper Stuttgart. Didi Müller lebt und arbeitet in Heidelberg.



Didi Müller, *REFLECTION OF THE PROJECTION – Ein Kontemplationsraum*, 2021, Video- und Audioinstallation, © Didi Müller.

Gerardo Nolasco-Rózsás, *Posteden or how to explain from hominization to posthumanism to a virtual hare, 2021*

Posteden or how to explain from hominization to posthumanism to a virtual hare ist eine Augmented-Reality-App, die Personen durch die Kamera ihres Smartphones anhand von GPS-Daten auf einer von der Belegschaft des ZKM | Karlsruhe gepflegten Streuobstwiese und im Nymphengarten erleben können. Die dort zu entdeckenden Inhalte der App bestehen aus 3D-Modellen, Animationen, Klängen und Videos. Das Hauptmotiv ist der Apfel: *Posteden* thematisiert kulturell und historisch variierende Symboliken des Apfels und untersucht, wie diese sozialen Vorstellungswelten prägten und prägen. Als Metapher für verschiedene Aspekte des menschlichen Begehrens beeinflusst der Apfel gesellschaftliche Verhaltensweisen und dadurch auch die subjektive Wahrnehmung. Auch wenn die Frucht in verschiedenen Zeitaltern und Kulturen anders gedeutet und in Geschichten integriert wurde, verweist der Apfel stets auf die Wünsche derer, die ihn essen und ihm Bedeutung verleihen.

Laden Sie die Posteden-App aus dem App Store oder bei Google Play auf Ihr Mobilgerät herunter und folgen Sie diesen Anweisungen: Aktivieren Sie die App, um auf die Kamera und den Standort Ihres Geräts zuzugreifen. Anhand Ihrer GPS-Koordinaten zeigt die App AR-Inhalte an bestimmten Orten an. Der nächstgelegene AR-Inhalt befindet sich dort, wo ein weißes Quadrat gekennzeichnet ist. Auch der Standort selbst ist mit einem solchen Quadrat versehen. Nähern Sie sich diesem und drücken Sie dann die START-Taste.

Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe 2021.

Standorte: Streuobstwiese des ZKM | Karlsruhe und Nymphengarten
Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Gerardo Nolasco-Rózsás

Gerardo Nolasco-Rózsás (* 1975) ist Künstler, Forscher und unabhängiger Verleger, geboren in Mexiko-Stadt. In seiner künstlerischen Praxis verwendet er eine Vielzahl von Medien, von der Malerei über maschinelles Lernen bis hin zu Datensätzen. Er hat international in zahlreichen Museen und Galerien ausgestellt. Dazu gehören beispielsweise das Centro Cultural de Arte Contemporáneo in Mexiko-Stadt (MX), die Kunsthalle Budapest (HU), die Kunsthalle Basel (CH), das ZKM | Karlsruhe und die 58. Biennale in Venedig (IT). Er lebt und arbeitet in Karlsruhe.



Gerardo Nolasco-Rózsás, *Posteden or how to explain from hominization to posthumanism to a virtual hare*, 2021, Augmented-Reality-Applikation, © Gerardo Nolasco-Rózsás.

Gerardo Nolasco-Rózsás und Paris Díaz, *Cartography of the Stain: New Fossils*, 2020-2021

Die aus dem Projekt *Cartography of the Stain* hervorgegangene Installation *New Fossils* vereint analoge und digitale Elemente. Die Städte Guadalajara in Mexiko und Karlsruhe in Deutschland sind in der Arbeit einander gegenübergestellt, um deren Unterschiede und Gemeinsamkeiten aufzuzeigen. Dabei werden sowohl Makroperspektiven auf die Städte wie auch Mikrofragen des täglichen Lebens thematisiert. Zudem regt die Arbeit dazu an, über den ökologischen Fußabdruck, den die Menschen auf der Erde hinterlassen, zu reflektieren. *Cartography of the Stain: New Fossils* bezieht sich auf den Begriff „Anthropozän“, der das gegenwärtige geologische Zeitalter bezeichnet, in dem menschliche Aktivitäten den größten Einfluss auf Klima und Umwelt haben. Der Begriff wurde im Jahr 2000 als Bezeichnung für eine neue geologische Epoche vorgeschlagen und hat sich mittlerweile weitgehend durchgesetzt.

Unterstützt im Rahmen der Initiative *City to City: Human Responsibility* des UNESCO Creative Cities Network Media Arts Cluster. Ein Projekt der UNESCO City of Media Arts Städte Karlsruhe und Guadalajara.

Standort: Friedrichsplatz, vor dem Naturkundemuseum

Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Gerardo Nolasco-Rózsás

Gerardo Nolasco-Rózsás (* 1975) ist Künstler, Forscher und unabhängiger Verleger, geboren in Mexiko-Stadt. In seiner künstlerischen Praxis verwendet er eine Vielzahl von Medien, von der Malerei über maschinelles Lernen bis hin zu Datensätzen. Er hat international in zahlreichen Museen und Galerien ausgestellt. Dazu gehören beispielsweise das Centro Cultural de Arte Contemporáneo in Mexiko-Stadt (MX), die Kunsthalle Budapest (HU), die Kunsthalle Basel (CH), das ZKM | Karlsruhe und die 58. Biennale in Venedig (IT). Er lebt und arbeitet in Karlsruhe.

Paris Díaz

Paris Díaz (* 1986) ist Komponist und multidisziplinär arbeitender Künstler. Er hat Musik- und Komposition sowie zeitgenössische Kunst studiert. Paris Díaz nimmt laufend an internationalen Kompositionswettbewerben und kulturellen Veranstaltungen teil. In seiner künstlerischen Arbeit verfolgt er einen multidisziplinären Ansatz, um in sozialen Austausch mit anderen zu treten. Zudem verfolgt er in seiner Kunst das Ziel, einen „positiven Fußabdruck“ in der Menschheit zu hinterlassen. Er lebt und arbeitet in Guadalajara (MX).



Gerardo Nolasco-Rózsás und Paris Díaz, *Cartography of the Stain: New Fossils*, 2020-2021, Augmented-Reality-Installation, © Gerardo Nolasco-Rózsás, Paris Díaz.

PONG.Li Studios, *Saving Water*, 2020-2021

„Repariere die Bewässerungsmaschine so schnell es geht und verschwende dabei so wenig Wasser wie möglich!“ ist das Ziel des von der Karlsruher Agentur PONG.Li Studios entwickelten Videospiele *Saving Water*. Das prominent und weithin sichtbar auf die Fassade der HypoVereinsbank projizierte Crowd Game – ein Spiel für alle Menschen auf dem Platz – lenkt die Aufmerksamkeit auf die Themen Nachhaltigkeit und Ressourcenverbrauch. Über eine App können Sie beim Spielen den Bau einer Wasserleitung so steuern, dass dabei möglichst wenig Wasser verschwendet wird. Die interaktive Projektion ist an das preisgekrönte Fassadenspiel *Capture the Pyramide* angelehnt, das PONG.Li Studios 2015 für die ersten *Schlosslichtspiele* entwickelten. Hier können Sie die App downloaden: <https://water.pong.li>

Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe 2020.

Standort: Stephanplatz

Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

PONG.Li Studios

Die Künstlergruppe und Kreativagentur PONG.Li Studios wurde 1997 in Karlsruhe gegründet und ist international bei Medienkunstausstellungen, Opern- und Theaterproduktionen mit Großbildprojektionen sowie Architektur-Mappings präsent. Audio-reaktive, interaktive und generative Projektionen zählen ebenso zu ihrem Repertoire wie Inszenierungen und Rauminstallationen. 2015 nahmen sie mit der interaktiven Fassadenprojektion *Capture the Pyramide* an den *Schlosslichtspielen Karlsruhe* teil.



PONG.Li Studios, *Saving Water*, 2020-2021, Interaktives Projection-Mapping-Game, ©PONG.Li Studios.

Marie Sester, *ACCESS*, 2001-2003 + 2005 + 2021

Die interaktive Installation *ACCESS* setzt sich spielerisch mit dem Thema der Überwachung und Kontrolle auseinander. Dabei nutzt sie verschiedene Tracking-Technologien und macht diese als individuelles und gleichzeitig öffentliches Erlebnis akustisch und visuell erfahrbar. Der Lichtkegel eines Scheinwerfers folgt automatisch wahllos ausgesuchten, anonymen Personen. Aus einem Richtlautsprecher ertönen Töne und Geräusche, die Sie nur hören können, wenn Sie im Scheinwerferlicht stehen. Die vom Lichtkegel verfolgte Person weiß nicht, wer sie verfolgt oder warum, und sie weiß auch nicht, dass sie die einzige Person ist, die den Ton hört. Das Werk weist auf die Allgegenwart von Überwachung und Ortung in digitalisierten Gesellschaften hin. Indem *ACCESS* Menschen für kurze Zeit ins Rampenlicht stellt, macht die Arbeit zugleich auf den Stellenwert der Selbstinszenierung in den sozialen Medien aufmerksam.

Teil der Sammlung des ZKM.

Standort: Foyer 1 Tollhaus, Alter Schlachthof

Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Marie Sester

Marie Sester (* 1955) ist eine französische Medienkünstlerin, die in Los Angeles (US) lebt und arbeitet. Sester studierte zunächst Architektur in Straßburg (FR), bevor sich ihr Interesse von gebauten Strukturen auf die Frage verlagerte, wie Architektur und Ideologie unser Verständnis von der Welt beeinflussen. In ihren Arbeiten untersucht sie ideologische Rahmenbedingungen innerhalb von Politik, Kultur und Technologie und hinterfragt, wie diese das Leben bestimmen. Ihre Werke waren bereits wiederholt in Ausstellungen am ZKM | Karlsruhe vertreten.



Marie Sester, *ACCESS*, 2001-2003 + 2005 + 2021, Tracking-basierte interaktive Installation, © ZKM | Karlsruhe.

Andreas Siefert, *dropshadow 2(.)1*, 1999-2021

Das Speichern der Umrise eines Menschen, die sich als digitale Spuren materialisieren lassen, steht sinnbildlich für die Mittel moderner Überwachungstechnologien. Der Schatten ist Teil einer jeden Person, obwohl er nicht Teil des Körpers ist. Er ist unweigerlich mit dem Menschen verbunden – und kann ihm doch genommen werden. Durch das Licht eines Projektors wirft jede Person ihren Schatten auf die Fassade des Weinbrennerhauses auf dem Marktplatz. Halten Sie für einige Sekunden still, friert Ihr Schatten ein; bewegen Sie sich wieder, bleibt Ihr Schatten eine Weile lang an der Wand stehen. Verlassen Sie die Kulisse, so begleitet Sie Ihre eigene Silhouette, aber das Abbild auf der Projektionsfläche ist noch zu sehen. Nach kurzer Zeit verändert sich die Projektion auf unvorhersehbare Weise oder wird von den Schatten anderer sich auf dem Platz befindender Personen überlagert. Bei der Arbeit *dropshadow 2(.)1* repräsentiert das Pixelbild die Spannung zwischen der analogen Wirklichkeit und der eingeschränkten Wahrnehmung digitaler Medien, die lediglich einen Schatten der Wirklichkeit widerspiegeln.

Mit Dank an Daniel Berger.

Standort: Weinbrennerhaus, Marktplatz

Zeitraum: 24. September bis 17. Oktober 2021

Andreas Siefert

Andreas Siefert (* 1976) ist Diplom-Medienkünstler, Szenograf und Musiker. Primär beschäftigt er sich mit interaktiver Computerkunst im räumlichen Kontext und stellte seine Arbeiten bei internationalen Ausstellungen aus. Seit 2008 ist er Geschäftsführer der PONG.Li Studios GmbH, einer Agentur, die sich auf interaktive Installationen, mediale Inszenierungen sowie digitale Wissensvermittlung spezialisiert. 2016 übernahm er darüber hinaus den Vorsitz der MEKA – Medienregion Karlsruhe e. V. Andreas Siefert lebt und arbeitet in Karlsruhe.



Andreas Siefert, *dropshadow 2(.)1*, 1999-2021, Interaktive Videoinstallation, © Andreas Siefert.

Peter Weibel, *Klangkanal*, 2012 + 2019 + 2021

Klang als Medium der Kunst ist der Ausgangspunkt dieses Medienkunstwerks von Peter Weibel. Die interaktive Soundinstallation *Klangkanal* lädt Sie dazu ein, über Geräusche, zum Beispiel über Klatschen und Stampfen auf dem Boden, mit dem Werk zu interagieren. Bestehend aus LEDs, einer Leinwand und Mikrofonen schafft die Installation ein ästhetisches Zusammenspiel, das sich durch die Bewegung und Partizipation der Menschen vor dem Schaufenster generiert. Je nach Lautstärke des Geräusches, das Sie kreieren, werden die Klänge auf der Leinwand in Form eines Equalizers visualisiert. Nach der Präsentation im Rahmen der Ausstellungen *Sound Art 2012* und *respektive Peter Weibel 2019* am ZKM | Karlsruhe ist das visuelle Erleben von Klängen mit der Arbeit nun auch im öffentlichen Raum möglich.

Teil der Sammlung des ZKM.

Standort: Regierungspräsidium Karlsruhe am Rondellplatz

Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Peter Weibel

Peter Weibel (* 1944) ist ein österreichischer Künstler, Kurator und Medientheoretiker. Er ist künstlerisch-wissenschaftlicher Vorstand des ZKM | Karlsruhe sowie Direktor des Peter Weibel Forschungsinstituts für digitale Kulturen (WID) an der Universität für angewandte Kunst Wien. Er war Professor für Medientheorie an der Universität für angewandte Kunst Wien (AT) (1984–2011), Leiter des Digital Arts Laboratory am Media Department der State University of New York/Buffalo (US) (1984–1989) und Gründungsdirektor des Instituts für Neue Medien der Städelschule in Frankfurt/Main (1989–1994). Er lebt und arbeitet in Karlsruhe und Wien.



Peter Weibel, *Klangkanal*, 2012 + 2019 + 2021, Interaktive Soundinstallation, © Peter Weibel, ZKM I Karlsruhe.

Dan Wilcox, *Shadow Play*, 2021

Wie klingen Straßen in Karlsruhe? Lässt sich das Licht- und Schattenspiel von Gebäuden auf Karlsruher Straßen vertonen? Mit der Open-Source-App *Shadow Play* für iOS-Geräte können Sie an drei verschiedenen Orten in Karlsruhe Architektur in Klang übersetzen. Durch das Fahren mit einem Smartphone, das auf einen Fahrradlenker nach unten gerichtet montiert ist, wird das Muster von Licht und Schatten in den Straßen zur musikalischen Partitur. Wie bei einer einfachen Spieluhr, die durch Muster von Stiften auf einem rotierenden Zylinder gezupft wird, steuern die Übergänge zwischen Hell und Dunkel die Wiedergabe von Sequenzen und generierten Sounds sowie die Geschwindigkeit der Audiowiedergabe. Mittels GPS-Tracks aufgenommener Kompositionen und Performance-Videos dokumentiert Wilcox zusätzlich die Funktion seiner Arbeit. Sie können die Materialien auf einer Online-Karte ansehen und finden den Download-Link für iOS-Geräte hier: <http://danomatika.com/projects/shadowplay>

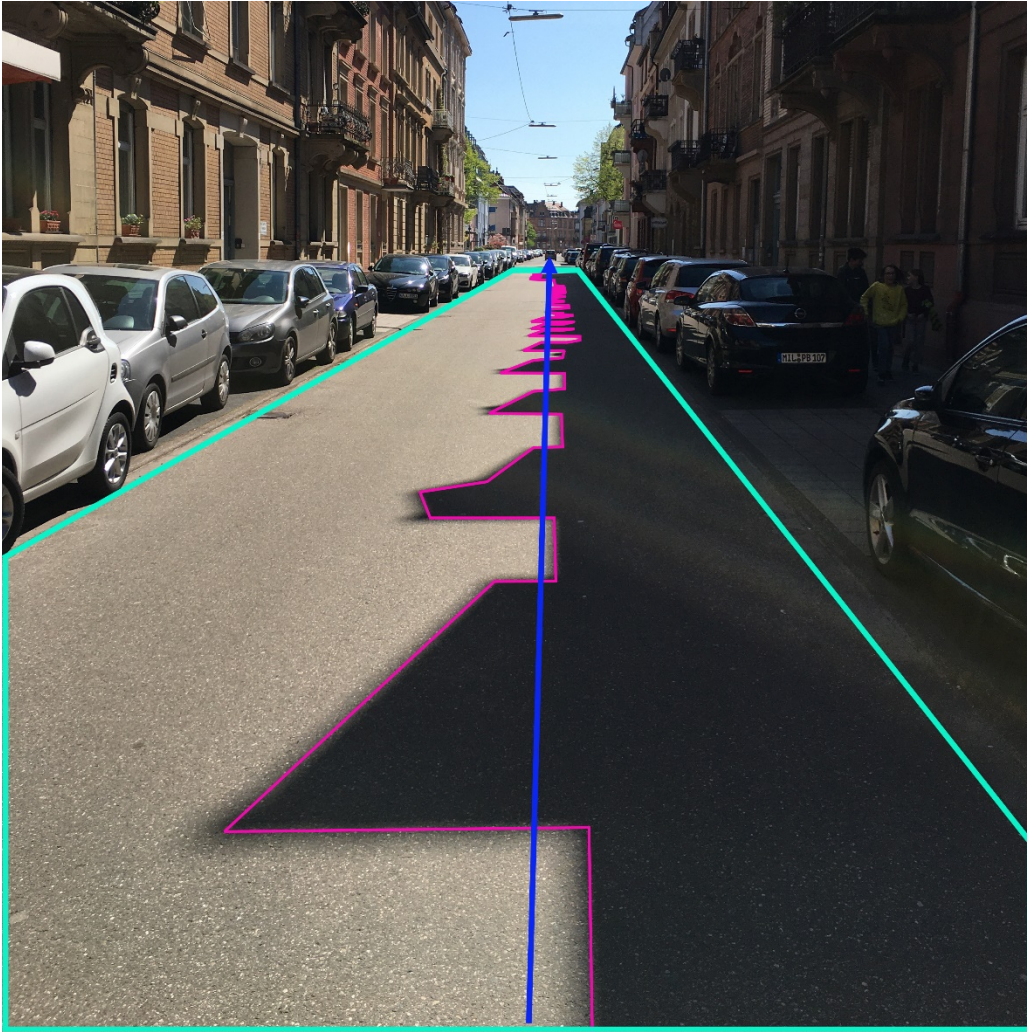
Nutzerhinweis: Zur Verkehrssicherheit ist es verpflichtend, eine Smartphone-Halterung am Fahrradlenker zu befestigen und den Verkehr während der Nutzung der App im Auge zu behalten.

Gefördert im Rahmen des Projektförderprogramms für Medienkunst der UNESCO City of Media Arts Karlsruhe 2021.

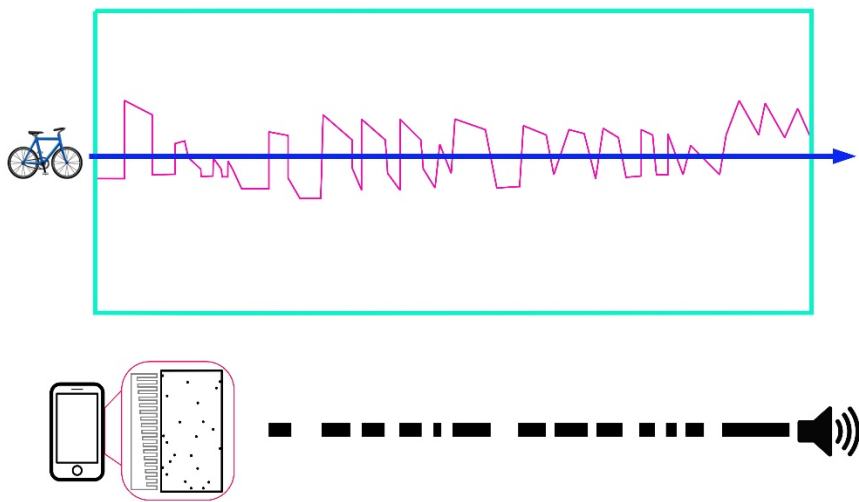
Standorte: Route a) Zähringerstraße 61 über Hebelstraße bis zur Lammstraße 10; Route b) Hirschstraße 116 bis zur Hirschstraße 103A; Route c) Sophienstraße 185 bis zur Sophienstraße 82
Zeitraum: 17. September bis 17. Oktober 2021

Dan Wilcox

Dan Wilcox (*1981) ist Künstler, Ingenieur, Musiker und Performer, der musikalische Live-Performance mit experimenteller Elektronik und Software kombiniert. Mit diesen neuen Ausdrucksformen erforscht er Themen der Science-Fiction, Raumfahrt und ähnliches. Sein Vater war Luft- und Raumfahrtingenieur, weshalb er in der Rocket City aufgewachsen ist. Er bewegt sich an der Schnittstelle von Medientechnik, Kunst und experimenteller Musik. Wilcox lebt in Karlsruhe und ist nebenberuflich als Künstler und Forscher für das ZKM | Karlsruhe Hertz-Lab tätig.



Dan Wilcox, *Shadow Play*, 2021, Open-Source-App, © Dan Wilcox.



Dan Wilcox, *Shadow Play*, 2021, Open-Source-App, © Dan Wilcox.